

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DAN *PUNISHMENT*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
SISWA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
IQRA' 2 KOTA BENGKULU**



TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh:
ANREA LESTARI
NIM. 2163020869

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA (S2)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2018**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA (S2)**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
HASIL PERBAIKAN SETELAH UJIAN TESIS**

Tesis yang berjudul :

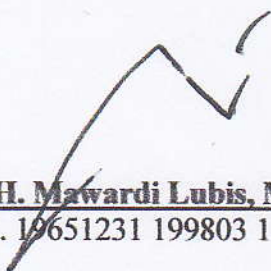
“Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Iqra’ 2 Kota Bengkulu”

Yang ditulis oleh:

Nama : Anrea Lestari
NIM : 2163020869
Jenjang : Magister
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Hari/Tanggal Ujian : Jum’at, 27 Juli 2018

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini sudah diperbaiki setelah ujian tesis/munaqasyah sesuai dengan saran pembimbing dan tim penguji tesis Program Pascasarjana IAIN Bengkulu.

Pembimbing I


Dr. H. Mawardi Lubis, M.Pd
NIP. 19651231 199803 1 015

Pembimbing II


Andang Sunarto, Ph.D
NIP. 19761124 200604 1 002

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam


Dr. Ahmad Suradi, M.Ag
NIP. 19760119 200701 1 018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA (S2)

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul :

“Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Iqra’ 2 Kota Bengkulu”

Penulis

ANREA LESTARI

NIM. 216 302 0869

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (S2) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 27 Juli 2018.

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	Dr. H. Mawardi Lubis, M.Pd (Ketua Penguji)	4/9-2018	
2	Andang Sunarto, Ph.D (Pembimbing/Sekretaris)	3/9/2018	
3	Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag (Penguji Utama)	4/9 2018	
4	Dr. Husnul Bahri, M.Pd (Pembimbing/ Penguji)	4/9-2018	

Mengetahui,
Rektor IAIN Bengkulu

Prof. Dr. H. Sirajuddin M., M.Ag, MH
NIP. 19600307 199202 1 001

Bengkulu, Agustus 2018
Direktur PPs IAIN Bengkulu

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag
NIP. 19640331 199103 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA (S2)**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PENGESAHAN

Tesis yang berjudul

“Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Iqra’ 2 Kota Bengkulu”

Yang ditulis oleh:

Nama : Anrea Lestari
NIM : 2163020869
Jenjang : Magister
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Hari/Tanggal Ujian : Jum'at, 27 Juli 2018

Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Megister Pendidikan Agama Islam.

Bengkulu, Agustus 2018
Direktur PPs IAIN Bengkulu



Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag
NIP. 19640531 199103 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANREA LESTARI
NIM : 216 302 0869
Jenjang : Magister
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu IQRA' 2 Kota Bengkulu

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister (M.Pd) dari Program Pascasarjana IAIN Bengkulu seluruhnya merupakan karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya sendiri atau ada plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bengkulu, Juli 2018

Saya yang menyatakan



Anrea lestari
NIM. 216 302 0869

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

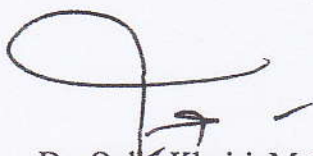
Nama : ANREA LESTARI
NIM : 216 302 0869
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu IQRA' 2 Kota Bengkulu

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui <http://smallseotools.com/plagiasm-checker>. Tesis yang bersangkutan dapat diterima dan tidak memiliki indikasi plagiasi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan dengan semestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjauan ulang kembali.

Bengkulu, Juli 2018
Yang menyatakan

Mengetahui,
Tim Verifikasi



Dr. Qolbi Khoiri, M. Pd
NIP. 19810720 2007101 003



Anrea Lestari
NIM. 216 302 0869

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S Asy-Syarh (94): 5-6)

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati, kupersembahkan karya ini sebagai sebuah perjuangan totalitas diri kepada:

- 1. Kedua orang tuaku Ayahanda Sulihan dan Ibunda Resmidayati yang senantiasa mendoakan dan menanti keberhasilanku serta selalu memberikan semangat dan membimbing anak-anaknya menjadi pribadi yang lebih baik agar dapat bermanfaat bagi Agama, Bangsa dan Negara.*
- 2. Suamiku tercinta Fajar Kurniawan yang selalu memberikan semangat, doa serta dukungannya dalam suka maupun duka.*
- 3. Adik-adikku Anggi Turiman dan Muhammad Thayib yang selalu mendukung serta menjadi sahabat terbaik.*
- 4. Guru-guruku dari TK, SD, SMP dan SMA.*
- 5. Dosen-dosenku di IAIN Bengkulu yang telah memberikan ilmu bermanfaat.*
- 6. Teman-teman seperjuangan yang telah menemani hari-hari dalam perjuangan.*
- 7. Agama, Almamater, Bangsa dan Negaraku.*

**Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar
dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu
IQRA' 2 Kota Bengkulu**

ABSTRAK

**Anrea Lestari
NIM 2163020869**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu pada tahun pelajaran 2017/2018 dengan teknik pengambilan sampel secara acak (*simple random sample*) yang menghasilkan 40 orang responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisa data berupa analisis regresi sederhana dan analisis regresi berganda, dan koefisien determinasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya enam kesimpulan. *Pertama*, terdapat pengaruh yang positif *reward* terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 21%. *Kedua*, terdapat pengaruh yang positif *punishment* terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh *punishment* terhadap motivasi belajar sebesar 15,3%. *Ketiga*, terdapat pengaruh yang positif *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh *reward* dan *punishment* secara simultan (bersama-sama) sebesar 25,6%. *Keempat*, terdapat pengaruh yang positif *reward* terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh *reward* terhadap hasil belajar siswa sebesar 15,2%. *Kelima*, terdapat pengaruh yang positif *punishment* terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh *punishment* terhadap hasil belajar siswa sebesar 12,5%. *Keenam*, terdapat pengaruh yang positif *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh *reward* dan *punishment* secara simultan (bersama-sama) sebesar 23,8%.

Kata Kunci: *Reward, Punishment, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar*

The Effect of Giving Reward and Punishment on the Learning Motivation and Students' Learning Achievement at SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

ABSTRACT

Anrea Lestari
NIM. 2163020869

The purpose of this study was to determine the effect of giving reward and punishment on learning motivation and student learning achievement. This type of research was a field research (field research) with a quantitative approach. The population in this study were all students of grade V SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu in the academic year 2017/2018 by random sampling technique (simple random sample) which produced 40 respondents. Data collection techniques used questionnaires and documentation. The data obtained were analyzed using data analysis technique in the form of simple regression analysis and multiple regression analysis, and coefficient of determination.

The results showed six conclusions. *First*, there was a positive effect on the motivation to motivate students to learn SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The magnitude of giving reward effect on student learning motivation was 21%. *Second*, there was a positive giving punishment effect on students learning motivation of SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The amount of giving punishment effect on learning motivation of 15.3%. *Third*, there was a positive effect of giving reward and punishment together on the motivation of student learning SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The magnitude of the effect of giving reward and punishment simultaneously (together) was 25.6%. *Fourth*, there was a positive effect on the results of student learning achievement SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The amount of giving reward effect on student learning achievement of 15.2%. *Fifth*, there was a positive giving punishment effect on the learning achievement of students of SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The amount of giving punishment effect on student learning achievement of 12.5%. *Sixth*, there was a positive effect of giving reward and punishment together on the learning achievement of students of SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The magnitude of the effect of giving reward and punishment simultaneously (together) is 23.8%.

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

الملخص

آثار تقديم الهدايا والعقوبات على الدافع للتعلم ونتائج تعلم الطلاب في المدرسة الإسلامية الابتدائية المتكاملة إقرأ ٢ بمدينة بنجكولو

أنريا لستري

رقم التسجيل : 2163020869

الهدف هذا البحث لمعرفة آثار تقديم الهدايا والعقوبات على الدافع للتعلم ونتائج تعلم الطلاب، والبحث ميداني نوعا على النهج الكمي باستهداف جميع طلاب الصف الخامس من المدرسة الإسلامية الابتدائية المتكاملة إقرأ ٢ بمدينة بنجكولو في العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨م بطريقة عشوائية لأخذ العينات الذي يحصل منها أربعين مستطعا. والطريقة المستخدمة لجمع البيانات هي الاستطلاع والبيانات المتواجدة متحللة بطريقة تحليل الانحدار البسيط وتحليل الانحدار المتعدد ومعامل التحديد. وخلاصة البحث ست نقاط: أولاً، وجود الآثار الموجبة في تقديم الهدايا للطلاب على الدافع للتعلم عند طلاب حتى بلغ حجم هذا التأثير إلى 21%. ثانياً، وجود الآثار الموجبة في تقديم العقوبات للطلاب على الدافع للتعلم عند طلاب حتى بلغ حجم هذا التأثير إلى 15.3%. ثالثاً، وجود الآثار الموجبة في تقديم الهدايا والعقوبات معا للطلاب على الدافع للتعلم عند طلاب حتى بلغ حجم تأثيرهما إلى 25.6%. رابعاً، وجود الآثار الموجبة في تقديم الهدايا للطلاب على نتائج تعلم طلاب حتى بلغ حجم هذا التأثير إلى 15.2%. خامساً، وجود الآثار الموجبة في تقديم العقوبات للطلاب على نتائج تعلم طلاب حتى بلغ حجم هذا التأثير إلى 12.5%. سادساً، وجود الآثار الموجبة في تقديم الهدايا والعقوبات معا للطلاب على نتائج تعلم طلاب حتى بلغ حجم هذا التأثير إلى 23.8%.

الكلمة الرئيسية: المكافآت، والعقوبة، وتعلم التحفيز، ومخرجات التعلم

KATA PENGANTAR

Bismillāhirrahmānirrahīm,

Assalāmu'alaikum warahmatullāhi wabarakātuh.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu IQRA’ 2 Kota Bengkulu”**. Shalawat dan salam juga tak henti penulis curahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam *jahiliyah* menuju alam yang maju dan modern.

Penyusunan tesis ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada program studi Magister Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Penyampaian dalam tesis menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami dan informasi yang akurat diuraikan secara terperinci sehingga materi yang dibahas dapat bermanfaat bagi pengguna.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan tesis ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M., M.Ag, M.H selaku rektor IAIN Bengkulu, yang telah memberikan izin, dorongan dan bantuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan tesis ini selesai.
2. Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu yang telah banyak memberikan nasihat dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.
3. Dr. Zulkarnain S., M.Ag selaku Asisten Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu.
4. Dr. H. Mawardi Lubis, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan nasihat, bimbingan dan meluangkan waktu serta pikiran dalam menyelesaikan tesis ini.

5. Andang Sunarto, Ph.D selaku pembimbing II yang telah banyak membimbing, mengarahkan, dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
6. Kepala Sekolah SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Guru-guru dan staf Tata Usaha yang telah memberi bantuan dalam rangka penyusunan tesis ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam kata pengantar ini.

Harapan dan doa penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah SWT dan dicatat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda.

Akhirnya semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun para pembaca umumnya. Aamiin

Wa'alaiikumussalam warahmatullāhi wabarakātuh

Bengkulu, Juli 2018

Penulis

Anrea lestari
NIM. 216 302 0869

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
TAJRID	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
G. Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Deskripsi Konseptual	15
1. Motivasi Belajar	15
2. Hasil Belajar	25
3. Reward dan Ruang Lingkupnya	34
4. Punishment dan Ruang Lingkupnya	41
B. Hasil Penelitian yang Relevan	51

C. Kerangka Teoritik	55
D. Hipotesis Penelitian	57
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Jenis Penelitian	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian	59
C. Populasi dan Sampel Penelitian	59
D. Definisi Konseptual	61
E. Definisi Operasional Variabel	62
F. Teknik Pengumpulan Data	64
G. Uji Coba Instrumen	67
1. Uji Validitas Instrumen	67
2. Uji Reliabilitas Instrumen	70
H. Teknik Analisis Data	72
1. Statistik Deskriptif	72
2. Uji Prasyarat	73
3. Uji Hipotesis Penelitian	74
I. Hipotesis Statistik	75
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	77
A. Deskripsi Data	77
1. Sejarah Berdirinya SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	77
2. Visi, Misi dan Quality Assurance SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.....	78
3. Struktur Organisasi SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	79
4. Guru dan Karyawan SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	80
5. Keadaan Siswa di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	82
6. Sarana dan Prasarana	82
7. Program Ekstrakurikuler	83
B. Penyajian Data Penelitian	83
1. Statistik Deskriptif	83
2. Uji Prasyarat	84
3. Uji Hipotesis Penelitian	87

C. Pembahasan Hasil Penelitian	97
BAB V PENUTUP	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 3.1	Jumlah Populasi di Kelas V SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	60
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel	62
Tabel 3.3	Skala Likert	65
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket	65
Tabel 3.5	Validitas Angket Pemberian <i>Reward</i>	68
Tabel 3.6	Validitas Angket Pemberian <i>Punishment</i>	68
Tabel 3.7	Validitas Angket Motivasi Belajar	69
Tabel 3.8	Reliabilitas Angket Pemberian <i>Reward</i>	71
Tabel 3.9	Reliabilitas Angket Pemberian <i>Punishment</i>	71
Tabel 3.10	Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	71
Tabel 4.1	Guru menurut Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin, dan Bersertifikat	81
Tabel 4.2	Tenaga Pendukung	81
Tabel 4.3	Jumlah Siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	82
Tabel 4.4	Statistik Deskriptif	83
Tabel 4.5	Uji Normalitas	84
Tabel 4.6	Uji Homogenitas Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar	85
Tabel 4.7	Uji Homogenitas Pemberian <i>Punishment</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar	85
Tabel 4.8	Uji Linieritas Y1 Atas X1 dan X2	86
Tabel 4.9	Uji Linieritas Y2 Atas X1 dan X2	87
Tabel 4.10	Uji Hipotesis I (Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Motivasi Belajar)	88
Tabel 4.11	Uji Hipotesis II (Pengaruh Pemberian <i>Punishment</i> Terhadap Motivasi Belajar)	89
Tabel 4.12	Uji Hipotesis III (Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> Terhadap Motivasi Belajar)	91
Tabel 4.13	Uji Hipotesis IV (Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Hasil Belajar)	92
Tabel 4.14	Uji Hipotesis V (Pengaruh Pemberian <i>Punishment</i> Terhadap Hasil Belajar)	94
Tabel 4.15	Uji Hipotesis VI (Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> Terhadap Hasil Belajar)	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Hubungan X1 dan X2 Terhadap Y1 dan Y2	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Responden
Lampiran 2	Angket Variabel X1, X2 dan Y1
Lampiran 3	Data Hasil Uji Coba Angket Pemberian <i>Reward</i>
Lampiran 4	Data Hasil Uji Coba Angket Pemberian <i>Punishment</i>
Lampiran 5	Data Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar
Lampiran 6	Uji Validitas Variabel X1 Pemberian <i>Reward</i>
Lampiran 7	Uji Validitas Variabel X2 Pemberian <i>Punishment</i>
Lampiran 8	Uji Validitas Variabel Y1 Motivasi Belajar
Lampiran 9	Uji Reliabilitas Angket
Lampiran 10	Hasil Perhitungan Angket Variabel X1 Pemberian <i>Reward</i>
Lampiran 11	Hasil Perhitungan Angket Variabel X2 Pemberian <i>Punishment</i>
Lampiran 12	Hasil Perhitungan Angket Variabel Y1 Motivasi Belajar
Lampiran 13	Nilai Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam
Lampiran 14	Dokumentasi
Lampiran 15	SK Pembimbing Tesis
Lampiran 16	Surat Izin Penelitian
Lampiran 17	Surat Selesai Penelitian
Lampiran 18	Lembar Konsultasi Tesis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan salah satu kebutuhan umat manusia, terutama sekali peserta didik. Islam pun menganjurkan agar setiap umatnya menuntut ilmu. Dalam sebuah hadis dikatakan:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ.....رواه ابن ماجه

Dari Anas bin Malik ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim..".(HR. Ibnu Majah. no 220)¹

Dengan belajar anak akan memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupannya. Belajar akan berjalan dengan baik, apabila semua orang yang terlibat di dalamnya dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, terutama sekali peserta didik. Karena disamping obyek, peserta didik juga berperan sebagai subyek dalam belajar. Maka dari itu dalam hal belajar dibutuhkan sikap timbal balik antara guru dan peserta didik.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok, ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh murid sebagai anak didik. Adapun pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap

¹ Lidwa Pustaka I-Software, *Kitab 9 Imam Hadist*, BAB Keutamaan ulama dan dorongan untuk menuntut ilmu, No hadist: 220

dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Dalam pendidikan saat ini, guru seringkali mendapatkan kesulitan ketika pembelajaran berlangsung karena tidak ada motivasi dalam pembelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran, apalagi pada pelajaran yang dianggapnya sulit atau membosankan. Oleh karena itu, seorang pendidik harus bisa membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar dalam diri siswa.

Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 berbunyi sebagai berikut:

Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik.

Berdasarkan undang-undang tersebut, salah satu hal utama yang perlu dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah memotivasi siswa. menurut Syarief “Motivasi memang bukan segala-galanya, tapi segala-galanya ditentukan oleh motivasi”.² Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa motivasi memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Motivasi memiliki jenis yang beragam, salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar harus dimiliki oleh siswa sebagai dasar dalam melakukan kegiatan mereka yaitu belajar. Tidak ada siswa yang belajar tanpa adanya motivasi.

Dalam proses interaksi belajar mengajar, motivasi sangat diperlukan karena motivasi merupakan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan

²Indra Kusumah, *Keajaiban Motivasi: Rahasia Sukses Sang Juara* (Bandung: Salamadani, 2011), hlm. 28

kegiatan belajar. Motivasi bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar serta memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Tindakan memotivasi akan lebih dapat berhasil, jika tujuannya jelas dan disadari oleh yang dimotivasi serta sesuai dengan kebutuhan orang yang dimotivasi. Oleh karena itu, setiap orang (guru) yang akan memberi motivasi harus mengenal dan memahami benar-benar latar belakang kehidupan, kebutuhan dan kepribadian orang yang akan dimotivasi serta teori-teori bagaimana motivasi bisa berhasil. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa akan mempengaruhi minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, keuletan, kemandirian, dan prestasi siswa.

Motivasi belajar bisa berasal dari dalam maupun luar diri siswa. Motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa tumbuh karena adanya semangat untuk meraih prestasi tertinggi yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa. Sedangkan, motivasi belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa biasanya muncul akibat terdapat rangsangan-rangsangan belajar yang berasal dari luar sehingga siswa terpacu untuk menanggapi rangsangan-rangsangan tersebut dengan cara menjadi lebih rajin belajar. Hasil dari rajin belajar ini adalah tercapainya prestasi belajar yang lebih tinggi yang diperoleh melalui hasil belajarnya.

Kenyataannya, siswa yang mampu membangkitkan motivasi belajar yang berasal dari dalam diri masih tergolong sedikit. Hal ini dikarenakan kesadaran yang dimiliki oleh siswa untuk berprestasi lebih tinggi masih terbatas. Oleh karena itu, motivasi belajar yang berasal dari luar perlu mendapatkan perhatian

dan tindakan. Pihak yang wajib memperhatikan dan menindak lanjuti hal ini adalah guru. Sebagai seorang motivator, tugas guru adalah mengupayakan motivasi belajar siswa dari luar sehingga nantinya siswa mampu menumbuhkan motivasi belajar mereka dari dalam sebab motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam proses belajar mengajar dan hasil belajarnya.

Guru dengan kewajibannya sebagai motivator, harus memiliki suatu strategi agar upaya yang dilakukan oleh guru mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara maksimal. Penerapan strategi untuk memotivasi belajar siswa bisa melalui pengaitan ciri-ciri siswa secara umum dengan pembelajaran. Contohnya adalah siswa memiliki ciri yaitu suka dengan permainan, guru bisa menerapkan suatu permainan dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran. Secara tidak langsung, siswa sudah termotivasi untuk belajar karena pembelajaran yang mereka lakukan menyenangkan.

Selanjutnya Maslow dan Root mengatakan ciri siswa yang secara umum dimiliki adalah mereka memiliki kebutuhan. Kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki oleh siswa antara lain kebutuhan organisasional (fisik), kebutuhan sosial (afiliasi), kebutuhan intelektual (berprestasi), dan kebutuhan keindahan, yang semuanya mengarah pada aktualisasi diri³. Melalui kebutuhan-kebutuhan tersebut, guru dapat menggerakkan motivasi siswa melalui pemenuhan kebutuhan-kebutuhan tersebut namun masih dalam koridor pendidikan.

³Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: UNNES Press, 2012), hlm. 148

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

Pemberian *reward* (ganjaran) merupakan respon yang positif, sedangkan pemberian *punishment* (hukuman) adalah respon negatif, keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu ingin mengubah tingkah laku anak ke arah yang lebih baik sebagai motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar.⁴ Penempatan *reward* dan *punishment* secara tepat dapat menjadi motivasi tersendiri pada diri anak didik dalam menumbuhkan kembangkan minat siswa dalam melakukan aktivitas belajar.

Dalam Pendidikan Islam *reward* disebut dengan istilah *tsawab* dan *punishment* (hukuman) diistilahkan *iqob*. *Reward* diberikan bagi orang beriman dan beramal sholeh, maka ia akan mendapatkan pahala berupa surga. Sedangkan

⁴ Syaiful Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 100

punishment ditujukan bagi orang yang berbuat kafir dan berbuat dosa. Dalam hal ini Al Quran menjelaskan mengenai tsawab (*reward*) dan iqob (*punishment*) yang terdapat dalam QS. An-Nisa: 173.

فَأَمَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ فَيُوَفِّيهِمْ أُجُورَهُمْ وَيَزِيدُهُم مِّن فَضْلِهِ
وَأَمَّا الَّذِينَ اسْتَنكَفُوا وَاسْتَكْبَرُوا فَيُعَذِّبُهُمْ عَذَابًا أَلِيمًا وَلَا يَجِدُونَ لَهُم مِّن دُونِ
اللَّهِ وَلِيًّا وَلَا نَصِيرًا ﴿١٧٣﴾

Artinya: “Adapun orang-orang yang beriman dan berbuat amal saleh, maka Allah akan menyempurnakan pahala mereka dan menambah untuk mereka sebagian dari karunia-Nya. Adapun orang-orang yang enggan dan menyombongkan diri, maka Allah akan menyiksa mereka dengan siksaan yang pedih, dan mereka tidak akan memperoleh bagi diri mereka, pelindung dan penolong selain daripada Allah”.⁵

Pemberian *reward* dan *punishment* yang dilakukan oleh guru memiliki beberapa cara dalam pelaksanaannya. Cara-cara tersebut antara lain pemberian dalam bentuk tindakan maupun pemberian dalam bentuk perkataan. Tidak semua *reward* yang diberikan harus berupa hadiah berupa barang ataupun uang, adapun *reward* bisa berupa pujian guru kepada muridnya akan memberikan semangat untuk belajar. *Reward* merupakan sesuatu yang menyenangkan dan digemari oleh anak-anak. *Reward* diberikan kepada siapa saja yang memenuhi harapan yakni memperoleh keberhasilan atau prestasi yang baik. Contoh pemberian *reward* dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain bentuk lisan seperti mengucapkan “semangat” atau “hebat”, tulisan-tulisan dan simbol-simbol yang menarik, pujian, hadiah, kegiatan-kegiatan di luar pembelajaran, do’a dari guru,

⁵ Departemen Agama RI. Al-Qur’an dan Terjemahan, (Bandung: Syamil Al-Qur’an), hlm. 105

sentuhan-sentuhan fisik, kartu (stiker) atau sertifikat, dan papan prestasi. Sedangkan, contoh pemberian *punishment* dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain perkataan-perkataan kasar, bentakan, penghapusan kegiatan, kontak fisik yang menyakiti, kata-kata ancaman, hukuman presentasi, guru bermuka masam, kartu (stiker) keburukan, dan simbol-simbol yang kurang menarik.

Walaupun secara umum *reward* dan *punishment* memiliki efek yang menyenangkan (menghasilkan perasaan senang pada diri siswa sehingga siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar) maupun pengalaman yang tidak menyenangkan pada siswa. Hal itu terkait dengan perilaku siswa yang kurang sesuai dengan kegiatan pembelajaran sehingga perilaku negatif tersebut dapat diminimalisir kemunculannya. Salah satu hukum belajar menurut Thorndike yaitu hukum pengaruh (*the Law of Effect*)⁶ berbunyi “Hubungan-hubungan diperkuat atau diperlemah tergantung pada kepuasan atau ketidaksenangan yang berkenaan dengan penggunaannya” memiliki arti bahwa kegiatan belajar seorang siswa dipengaruhi oleh kepuasan atau ketidaksenangan siswa. Siswa memiliki respon yang baik untuk mencoba mengulangi perbuatan-perbuatan yang mendatangkan efek kepuasan dan menjauhi perbuatan-perbuatan yang mendatangkan efek ketidaksenangan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa siswa memiliki respon yang baik untuk memperoleh kepuasan dibandingkan dengan ketidaksenangan. Penerapan pemberian *reward* dan *punishment* merupakan strategi yang cukup efektif untuk menggerakkan motivasi belajar siswa.

⁶ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 44

Beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat membuktikan bahwa penerapan pemberian *reward* dan *punishment* dapat membawa dampak yang positif dan cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Perlu diketahui, keduanya juga memiliki efek yang berbeda jika diterapkan dalam suatu permasalahan. Lu, dkk dalam penelitiannya yang berjudul “*Effect of Reward and Punishment on Conflict Processing: Same or Different?*” menghasilkan suatu kesimpulan yaitu *reward* dan *punishment* mampu mempengaruhi secara berbeda pada sebuah proses permasalahan dengan efek-efek yang ditimbulkan dan keduanya tidaklah bersifat tetap tergantung oleh tingkatan kesadaran. Efek-efek yang ditimbulkan bersifat berbeda jika kaitannya dengan hubungan nyata yang dapat diamati, akan tetapi tidak dalam kondisi hubungan yang sulit diamati.⁷ Guna menggerakkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, proses pemberian *reward* dan *punishment* harus memperhatikan beberapa hal terutama harus sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan yang mengiringi proses pemberian *reward* dan *punishment*. Hamalik mengemukakan bahwa “*reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar, tetapi harus diwaspadai agar jangan sampai *reward* dan *punishment* menjadi pengganti tujuan belajar”.⁸

Siswa yang memiliki motivasi (semangat) dalam belajar kemungkinan akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula artinya semakin tinggi semangatnya, semakin tinggi intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Pemberian *reward* guru kepada

⁷ Aitao Lu, 2013. *Effects of Reward and Punishment on Conflict Processing: Same or Different?*. Internatioanl Journal of Psychological Studies. Vol.5, No. 1; 2013.

⁸ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, hlm. 120

siswa dalam proses pembelajaran sebagai salah satu syarat pencapaian hasil belajar siswa. hal tersebut merupakan prakondisi yang harus ada pada diri sendiri dalam usaha untuk memotivasi siswa dalam belajar. Adanya pemberian *reward* dan *punishment* dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar. Hal ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan *reward* dan *punishment* terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang memuat landasan teori dari pernyataan yang mendukung pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar, penulis tertarik untuk mengkaji masalah tersebut dengan mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) IQRA’ 2 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. *Pemberian reward* dan *punishment* belum diterapkan secara maksimal sebagai strategi dalam pembelajaran.
2. Sebagian siswa bersikap biasa-biasa saja ketika diberi *reward* dan *punishment*.
3. Pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran bersifat opsional dan berdasarkan kreativitas masing-masing guru.
4. Belum ada SOP pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran.
5. Siswa belum mampu membangkitkan motivasi belajar dari dalam dirinya.

6. Sebagian siswa masih belum memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
7. Pencapaian hasil belajar sebagian siswa masih rendah dalam pelajaran PAI.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan agar penelitian ini lebih terarah pada sasaran yang ingin dicapai serta untuk menghindari penafsiran yang terlalu luas, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada:

1. Penggunaan strategi pembelajaran pemberian *reward* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Penggunaan strategi pembelajaran pemberian *punishment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Motivasi belajar siswa yang berasal dari dalam maupun dari luar dirinya.
5. Hasil Belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas V pada raport semester dua tahun pelajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar siswa?

3. Apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa?
4. Apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa?
5. Apakah terdapat pengaruh pemberian *punishment* terhadap hasil belajar siswa?
6. Apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar siswa.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa.
5. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian *punishment* terhadap hasil belajar siswa.
6. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah di atas, manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah wawasan dan keilmuan yang bisa dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya dalam bidang kependidikan. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmu khususnya pada bidang penerapan strategi pemberian *reward* dan *punishment*.

2. Manfaat Praktis

Sebagai sarana bagi peneliti untuk mengaplikasikan pengetahuannya kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah siswa untuk memahami Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan strategi pemberian *reward* dan *punishment*. Sebagai masukan bagi tenaga pengajar agar memahami cara mengajar dengan menggunakan strategi pemberian *reward* dan *punishment*. Agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yaitu secara praktis, efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar dan dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal serta untuk menambah wawasan tentang penggunaan metode pembelajaran.

Agar siswa lebih termotivasi dalam belajar dan dalam meningkatkan kemampuan belajarnya melalui adanya pemberian *reward* dan *punishment*. Bagi lembaga, agar tidak salah dalam menentukan kebijakan-kebijakan, terkhusus kebijakan dalam hal pemberian bentuk-bentuk *reward* dan

punishment untuk para siswa. Selain itu, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi bagi pihak sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh pemberian *reward* dan *punishment*. Bagi orang tua, dapat menjadi masukan untuk ikut serta dalam membangun motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemberian *reward* dan *punishment*.

G. Sistematika Penulisan

Garis besar tesis ini terdiri dari lima bab, yakni sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, menguraikan perlunya mengkaji kembali metode dan strategi pembelajaran pemberian *reward* dan *punishment* agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Permasalahan penelitian yang mencakup identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah juga masuk bab ini; dilanjutkan dengan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Berisikan pembahasan tentang landasan teori yang mulai memusatkan pembicaraan mengenai materi motivasi belajar, hasil belajar, pemberian *reward*, dan pemberian *punishment*. Selain itu juga membahas mengenai hasil penelitian yang relevan, kerangka teoritik dan hipotesis penelitian yang merupakan produk yang akan dihasilkan.

BAB III : Merupakan prosedur penelitian. Dalam bab ini membahas tentang pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, definisi konseptual, definisi operasional variabel, kisi-kisi instrument penelitian,

teknik pengumpulan data, uji coba instrumen, teknik analisis data dan hipotesis statistik.

BAB IV: Merupakan penyajian hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini membahas temuan penelitian dan analisis data yang diperoleh selama penelitian yang mencakup deskripsi wilayah penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan analisis data. Selanjutnya bab ini diakhiri dengan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Merupakan penutup yang berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran dari penulis.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Motivasi Belajar

Di dalam pendidikan, motivasi memiliki peranan yang penting yaitu agar proses pembelajaran yang ada dalam pendidikan dapat berjalan dengan baik. Motivasi perlu dimiliki oleh guru maupun siswa dimana guru memainkan motivasi sebagai penggerak dalam kegiatan mengajarnya dan siswa memainkan motivasi sebagai penggerak dalam kegiatan belajarnya. Motivasi yang menggerakkan siswa dalam kegiatan belajarnya disebut sebagai motivasi belajar.

Eysenck, dkk menyatakan bahwa “motivasi sebagai suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia”.⁹ Mc. Donald dalam Hamalik menyatakan bahwa “Motivasi adalah perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Lebih lanjut lagi, pernyataan Mc Donald mengandung tiga elemen penting dalam motivasi. Tiga elemen tersebut antara lain: (1) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. (2) Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*. (3) Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.¹⁰

Berdasarkan pengertian motivasi di atas, dapat disimpulkan pengertian motivasi secara umum yaitu suatu proses yang mempengaruhi seseorang untuk

⁹ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm. 170

¹⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 158

menentukan besar kecilnya kesungguhan seseorang dalam bertindak, dimulai dengan adanya perubahan energi pada pribadi, ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal* dan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Sebagai sesuatu yang memiliki cakupan yang luas, motivasi di bagi menjadi beberapa jenis. Sardiman menggolongkan motivasi ke dalam dua jenis motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan, motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.¹¹

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu. Belajar dilakukan oleh individu dalam lingkungan formal, informal, maupun non formal. Dalam lingkungan formal, belajar ditempuh dengan bersekolah di lembaga pendidikan. Dalam lingkungan informal, belajar ditempuh melalui lembaga-lembaga pendidikan informal. Belajar dalam lingkungan non formal dilakukan individu dalam kesehariannya. Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa belajar pada diri seseorang atau pribadi dilakukan pada setiap saat selama pribadi tersebut hidup.

Sugihartono, dkk mengemukakan bahwa “Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya

¹¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 89-91

interaksi individu dengan lingkungannya”.¹² Sadiman, dkk menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti”.¹³

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks dalam rangka untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen.

Definisi dari motivasi dan definisi dari belajar yang telah dirumuskan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah proses yang menentukan besar kecilnya kesungguhan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Terdapat 6 faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Rifa’i.¹⁴ Faktor-faktor tersebut antara lain: sikap, kebutuhan, rangsangan, afeksi, kompetensi, dan penguatan. Uraian dari faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Sikap. Sikap memiliki pengaruh yang kuat karena sikap membantu siswa dalam merasakan dunianya dan memberikan pedoman kepada perilaku yang dapat membantu dalam menjelaskan dunianya. Kaitannya dengan motivasi belajar adalah berkaitan pada kegiatan awal pembelajaran. Setiap pendidik harus dapat meyakini bahwa sikapnya akan memiliki pengaruh aktif terhadap

¹² Sugihartono dkk., *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), hlm. 74

¹³ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 62

¹⁴ Achmad Rifa’i dan Catharina Tri Anni, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 137-144

motivasi belajar anak pada saat awal pembelajaran. Pada setiap awal pembelajaran, siswa umumnya segera membuat penilaian mengenai pendidik, mata pelajaran, situasi pembelajaran, harapan personalnya untuk sukses.

- 2) **Kebutuhan.** Kebutuhan bertindak sebagai kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan. Semakin kuat seseorang merasakan kebutuhan, semakin besar peluangnya untuk mengatasi perasaan yang menekan di dalam memenuhi kebutuhannya. Kaitannya dengan motivasi belajar adalah apabila siswa membutuhkan atau memiliki kemauan akan sesuatu untuk dipelajari, mereka cenderung sangat termotivasi. Oleh karena itu, pendidik dapat menumbuhkan motivasi belajar berdasarkan pada kebutuhan yang dirasakan oleh siswa.
- 3) **Rangsangan.** Rangsangan merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang aktif. Kaitannya dengan motivasi belajar adalah terletak pada penyelenggaraan pembelajaran yang merangsang. Apabila proses pembelajaran ini dapat merangsang siswa untuk belajar, maka siswa akan termotivasi untuk belajar. Apabila suatu pembelajaran tidak menimbulkan rangsangan belajar pada siswanya maka siswa yang pada mulanya termotivasi untuk belajar pada akhirnya menjadi bosan terlibat dalam pembelajaran.
- 4) **Afeksi.** Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok pada waktu belajar. Kaitannya dengan motivasi belajar adalah afeksi dapat menjadi motivator intrinsik. Apabila emosi bersifat positif pada waktu kegiatan belajar

berlangsung, maka emosi mampu mendorong siswa untuk belajar keras, dengan kata lain dapat memotivasi siswa untuk belajar.

- 5) Kompetensi. Teori kompetensi mengasumsikan bahwa siswa secara alamiah berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Kaitannya dengan motivasi belajar adalah siswa secara intrinsik termotivasi untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas-tugas secara berhasil agar menjadi puas. Kepuasan ini didapat melalui tindakan siswa yang menyadari bahwa kompetensi yang diperoleh telah memenuhi standar yang telah ditentukan sehingga dia merasa mampu terhadap apa yang telah dipelajari sehingga timbulah rasa percaya diri pada dirinya. Hal ini biasanya didapatkan saat akhir proses belajar melalui kemampuan siswa menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. Apabila siswa mengetahui bahwa dia merasa mampu terhadap apa yang telah dipelajari, dia akan merasa percaya diri.
- 6) Penguatan. Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Kaitannya dengan motivasi belajar adalah penggunaan penguatan yang efektif, seperti penghargaan terhadap hasil karya siswa, pujian, penghargaan sosial, dan perhatian akan mengakibatkan peningkatan pada proses belajar siswa. Penguatan akan mengakibatkan siswa dalam belajar akan disertai dengan usaha yang lebih besar dan menjadikan belajar menjadi efektif karena termotivasi untuk mendapatkan penguatan yang positif dari pendidik. Secara tidak disadari, siswa telah membangkitkan motivasinya untuk belajar.

b. Jenis-Jenis Motivasi

Motivasi banyak jenisnya. Para ahli mengadakan pembagian jenis-jenis motivasi menurut teorinya masing-masing. Dari keseluruhan teori motivasi, dapat diajukan tiga pendekatan untuk menentukan jenis-jenis motivasi, yakni: 1) pendekatan kebutuhan, 2) pendekatan fungsional, dan 3) pendekatan deskriptif.¹⁵

1) Pendekatan kebutuhan. Abraham H. Maslow melihat motivasi dari segi kebutuhan manusia. Kebutuhan-kebutuhan itu ialah:

- a) Kebutuhan fisiologis, yakni kebutuhan primer yang harus dipenuhi lebih dahulu, yang terdiri dari kebutuhan pangan, sandang, dan tempat berlindung.
- b) Kebutuhan keamanan, baik keamanan batin maupun keamanan barang atau benda.
- c) Kebutuhan sosial, yang terdiri dari kebutuhan perasaan untuk diterima oleh orang lain, perasaan dihormati, kebutuhan untuk berprestasi, dan kebutuhan perasaan berpartisipasi.
- d) Kebutuhan berprestasi yakni kebutuhan yang erat hubungannya dengan status seseorang.

Jenis-jenis kebutuhan tersebut dapat menjadi dasar dalam upaya menggerakkan motivasi belajar siswa. Upaya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut melalui proses pembelajaran hanya dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu.

2) Pendekatan fungsional. Pendekatan ini berdasarkan pada konsep-konsep motivasi, yakni: penggerak, harapan, dan insentif.

¹⁵ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, hlm. 109-112

- a) Penggerak, adalah yang memberi tenaga tetapi tidak membimbing, bagaikan mesin tetapi tidak mengemudikan kegiatan. Pada diri manusia terdapat dua sumber tenaga, yakni *sumber eksternal* ialah stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, stimulasi yang masuk dan luar sampai pada korteks melalui jalur tertentu yakni melalui mekanisme persyarafan sehingga timbul tenaga penggerak; *sumber internal* yakni alur pikiran, simbol-simbol dan fantasi daripada korteks, misalnya mimpi di siang bolong.
 - b) Harapan, adalah keyakinan sementara bahwa suatu hasil akan diperoleh setelah dilakukannya suatu tindakan tertentu. Harapan-harapan merupakan rentang antara ketentuan subjektif bahwa sesuatu akan terjadi, dan ketentuan subjektif bahwa sesuatu tak akan terjadi. Salah satu jenis harapan ialah motif berprestasi, ialah harapan untuk memperoleh kepuasan dalam penguasaan perilaku yang menantang dan sulit.
 - c) Insentif, ialah objek tujuan yang aktual. Ganjaran (*reward*) dapat diberikan dalam bentuk konkrit atau dalam bentuk simbolik. Insentif menimbulkan dan menggerakkan perbuatan, jika diasosiasikan dengan stimulans tertentu dalam bentuk tanda-tanda akan mendapatkan sesuatu, misalnya siswa dimotivasi dengan cara-cara atau tanda-tanda tertentu, bahwa dia akan memperoleh uang. Kita mengharapkan siswa berupaya lebih keras dengan cara merangsang mereka dengan kemungkinan mendapat hadiah. Dalam hal ini, individu melakukan antisipasi dan mengharapkan sesuatu.
- 3) Pendekatan Deskriptif. Masalah motivasi ditinjau dari pengertian-pengertian deskriptif yang menunjuk pada kejadian-kejadian yang dapat diamati dan

hubungan-hubungan matematik. Masalah motivasi dilihat berdasarkan kegunaannya dalam rangka mengendalikan tingkah laku manusia. Dengan pendekatan ini, motivasi di definisikan sebagai stimulus kontrol.

c. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi di sekolah memiliki prinsip-prinsip yang mendasari agar dalam penggunaannya bisa berjalan dengan benar, efektif dan efisien. Penerapan prinsip-prinsip motivasi ini diharapkan bisa menjadikan siswa memiliki *self motivation* dan *self discipline*. Hover dalam Hamalik mengemukakan prinsip motivasi seperti berikut ini.¹⁶

- 1) Pujian lebih efektif daripada hukuman. Hukuman bersifat menghentikan suatu perbuatan, sedangkan pujian bersifat menghargai apa yang telah dilakukan. Oleh karena itu, pujian lebih besar nilainya bagi motivasi belajar siswa karena memunculkan kesenangan/kepuasan.
- 2) Semua siswa mempunyai kebutuhan-kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar) tertentu yang harus mendapat kepuasan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut terdiri dari beberapa bentuk yang berbeda. Siswa yang dapat memenuhi kebutuhannya secara efektif melalui kegiatan-kegiatan belajar hanya memerlukan sedikit bantuan terkait motivasi dan disiplin.
- 3) Motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar. Hal ini dikarenakan kepuasan yang diperoleh oleh individu sesuai dengan ukuran yang ada dalam diri siswa sendiri.

¹⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, hlm. 163-166

- 4) Motivasi itu mudah menjalar dan tersebar terhadap orang lain. Guru yang berminat tinggi dan antusias akan menghasilkan siswa yang berminat tinggi dan antusias pula. Demikian juga siswa yang antusias akan mendorong motivasi siswa lainnya.
- 5) Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi. Apabila seseorang telah menyadari dengan jelas tujuan yang hendak dicapainya, maka perbuatan untuk mencapai tujuan tersebut menjadi lebih besar daya dorongannya. Oleh sebab itu, guru perlu menginformasikan tujuan-tujuan belajar yang hendak dicapai agar siswa memiliki pemahaman yang cukup jelas terhadap tujuan-tujuan belajar tersebut.
- 6) Kecemasan yang besar akan menimbulkan kesulitan belajar. Kecemasan dapat mengganggu perbuatan belajar siswa karena mengakibatkan pindahnya perhatian siswa kepada hal lain, sehingga kegiatan belajar siswa menjadi tidak efektif.
- 7) Kecemasan dan frustasi yang lemah dapat membantu belajar, dapat juga lebih baik. Keadaan emosi yang lemah dapat menimbulkan perbedaan pada semangat dan perilaku siswa yaitu menjadi lebih bersemangat dan lebih baik.
- 8) Apabila tugas tidak terlalu sukar dan apabila tidak ada maka frustasi secara cepat menuju ke demoralisasi. Hal ini dikarenakan, jika suatu tugas terlalu sulit, maka dapat menyebabkan para siswa melakukan hal-hal yang tidak wajar sebagai manifestasi dari frustasi yang terdapat dalam diri siswa.
- 9) Setiap siswa mempunyai tingkat-tingkat frustasi toleransi yang berlainan. Ada siswa yang karena kegagalannya justru menimbulkan *incentive*, tetapi

ada juga siswa yang selalu berhasil akan menjadi cemas karena kemungkinan timbulnya kegagalan. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bimbingan terhadap siswa yang mengalami kecemasan agar tidak perlu takut terhadap kegagalan. Guru juga perlu memberikan dorongan dan semangat terhadap siswa yang mengalami kegagalan agar tidak mudah berputus asa.

- 10) Motivasi yang besar erat hubungannya dengan kreativitas siswa. Dengan teknik mengajar tertentu, motivasi siswa dapat ditujukan kepada kegiatan-kegiatan kreatif. Jika motivasi yang dimiliki oleh siswa diberi semacam penghalang seperti adanya ujian yang mendadak, peraturan-peraturan sekolah, dan lain-lain, maka kegiatan kreatif siswa akan timbul. Hal ini digunakan oleh siswa untuk mengatasi penghalang sehingga siswa lolos dari penghalang tersebut.

Guru hendaknya memahami prinsip-prinsip motivasi agar proses memotivasi siswa dapat berjalan dengan baik dan benar sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

d. Ciri-Ciri Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

Motivasi belajar memiliki peranan yang penting terhadap kegiatan pembelajaran. Sebagai seorang motivator, guru tentu harus memahami ciri-ciri dari siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Sardiman mengemukakan beberapa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, yaitu sebagai berikut.¹⁷

¹⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, hlm. 83

“ (1) Tekun menghadapi tugas; (2) Ulet menghadapi kesulitan; (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa; (4) Lebih senang bekerja mandiri; (5) Cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin; (6) Dapat mempertahankan pendapatnya; (7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; dan (8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Menurut Keke T. Aritonang, motivasi belajar siswa meliputi beberapa dimensi yang dapat dijadikan sebagai indikator yaitu: “ (1) Ketekunan dalam belajar; (2) Ulet dalam menghadapi kesulitan; (3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar; (4) Berprestasi dalam belajar; dan (5) Mandiri dalam belajar”.¹⁸

e. Pentingnya Motivasi Belajar Bagi Siswa

Motivasi belajar sangat penting bagi siswa karena merupakan salah satu penggerak dalam proses pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa motivasi belajar sangat penting untuk siswa. Pentingnya motivasi belajar bagi siswa ini antara lain: (1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir; (2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya; (3) Mengarahkan kegiatan belajar sehingga anak mengubah cara belajarnya lebih tekun; (4) Membesarkan semangat belajar, seperti mempertinggi semangat untuk lulus tepat waktu dengan hasil yang memuaskan; dan (5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang bersinambungan, individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil.¹⁹

2. Hasil Belajar

Terdapat berbagai macam tafsiran tentang belajar, psikologi daya berpendapat bahwa belajar adalah melatih daya-daya yang dimiliki oleh manusia. Romine berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses, dan bukan hasil yang

¹⁸ Keke T Aritonang, *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan Penarbur, 2008), hlm. 14

¹⁹ Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm.

hendak dicapai semata. Definisi-definisi lain berpendapat bahwa: 1) Bahwa belajar itu membawa perubahan (dalam arti *behavior changes, actual* maupun potensial). 2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru (dalam arti *Kenntnis* dan *Fertigkeit*). 3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja). Sehingga dapat dipahami belajar merupakan usaha sadar seseorang untuk mendapatkan suatu hasil yang ingin dicapainya, dengan melakukan perubahan-perubahan yang memerlukan suatu proses demi mencapai suatu tujuan. Kegiatan belajar sesungguhnya dilakukan oleh semua makhluk yang hidup, mulai dari bentuk kehidupan yang sederhana sampai dengan yang kompleks.

Menurut Alisuf belajar dapat disimpulkan ke dalam beberapa hal penting yang berkaitan dengan pengertian belajar sebagai berikut:²⁰ 1) Belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat pengalaman atau latihan. 2) Perubahan tingkah laku akibat belajar itu dapat berupa memperoleh perilaku yang baru atau memperbaiki/meningkatkan perilaku yang sudah ada. 3) Perilaku yang ditimbulkan oleh belajar dapat berupa perilaku yang baik (positif) atau perilaku yang buruk (negatif). 4) Perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu terjadi melalui usaha dengan mendengar, membaca, mengikuti, mengamati, memikirkan, menghayati, meniru, melatih dan mencoba sendiri.

Dan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Suatu hasil belajar siswa yang diperoleh dengan usaha yang maksimal untuk mencapai suatu hasil yang

²⁰ Alisuf. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya. 1995) hlm. 55

memuaskan. Sehingga suatu hasil yang diperoleh oleh seseorang merupakan sebuah prestasi yang di capai. Prestasi adalah daya penggerak yang memotivasi semangat seseorang, karena kebutuhan berprestasi mendorong seseorang mengembangkan kreatifitas dan pengaktualan semua kemampuan serta energi yang dimilikinya demi mencapai hasil yang makasimal.²¹ Suatu hasil belajar sangat bergantung pada perubahan tingkah laku seseorang dalam mencapai hasil yang diinginkan. Dengan melakukan usaha demi usaha.

a. Teori–Teori Belajar

Setiap teori belajar sangat banyak dan beraneka ragam, maka setiap teori belajar di rumuskan berdasarkan kajian tetang perilaku individu dalam proses belajar. Kajian itu pada intinya menyangkut dua hal, yaitu:

- 1) Konsep yang menggap bahwa otak manusia terdiri atas sejumlah kemampuan potensial (daya-daya), seperti menalar, mengingat, mengkhayal, yang dapat dikembangkan dengan latihan.
- 2) Konsep yang menggap bahwa manusia merupakan suatu sistem energi yakni suatu sistem tenaga yang dinamis yang berupaya memelihara keseimbangan dalam merespon sistem energi lain sehingga ia dapat berinteraksi melalui organ rasa.²²

Dalam psikologi belajar kita akan mengenal beberapa aliran yang masing-masing mempunyai konsep tersendiri tentang belajar. Beberapa teori tersebut, yaitu:

²¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001) h. 22

²² Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta : GaungPersada Press. 2012) h.21

- 1) Teori Koneksionisme. Teori ini berdasarkan pandangan psikologi behaviorisme. Doktrin pokok dari teori ini adalah hubungan antara stimulus dan respon. Pada umumnya teori koneksionisme berpandangan bahwa lingkungan mempengaruhi kelakuan belajar individu, sedangkan kelakuan motivasi bersifat mekanisme.
- 2) Pembiasaan klasik. Pembiasaan klasik berkembang berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan oleh Ivan Pavlov, seorang ilmuwan besar Rusia, pada dasarnya *classical conditioning* adalah sebuah prosedur penciptaan refleks baru dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadi refleks baru.
- 3) Pembiasaan perilaku respon. Jika timbulnya tingkah laku operant diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan tingkah laku tersebut meningkat. Atau sebaliknya jika timbulnya tingkah laku operant yang telah diperkuat melalui proses *conditioning* itu tidak diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan tingkah laku tersebut akan menurun atau bahkan musnah.²³ Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi itu didasarkan oleh adanya hubungan antara stimulus dan respon yang akan menghasilkan suatu refleks baru.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Baik tidaknya hasil belajar individu tergantung kepada bermacam-macam faktor, antara lain :

- 1) Faktor yang ada pada diri sendiri yang disebut faktor individual, seperti pertumbuhan dan kematangan, keserdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.

²³ Oemar Hamalik. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009) h. 106-108

- 2) Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial, seperti keluarga, guru, alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar dan berasal dari luar diri orang yang belajar. Di bawah ini dikemukakan faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar.²⁴

- 1) Faktor Internal

- a) Kesehatan. Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa karena konflik dengan pacar, orang tua atau karena sebab lainnya, ini dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Karena itu, pemerliiharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik fisik maupun mental, agar badan tetap kuat, pikiran selalu segar dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.
- b) Intelegensi dan Bakat. Kedua aspek kejiwaan (psikis) ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar. Seseorang yang memiliki inteligensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Sebaliknya orang yang inteligensinya rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berpikir sehingga prestasi belajarnya pun

²⁴ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 55-60

rendah. Bakat, juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Misalnya belajar main piano, apabila dia memiliki bakat musik, akan lebih mudah dan cepat pandai dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki bakat itu. Selanjutnya, bila seseorang mempunyai inteligensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi inteligensinya rendah. Demikian pula, jika dibandingkan dengan orang yang inteligensinya tinggi tetapi bakatnya tidak ada dalam bidang tersebut, orang berbakat lagi pintar (inteligensi tinggi) biasanya orang yang sukses dalam kariernya.

- c) Minat dan Motivasi. Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai/ memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.

Motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar. Motivasi yang berasal dari dalam diri (intrinsik) yaitu dorongan yang datang dari hati

sanubari, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Atau dapat juga karena dorongan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari. Motivasi yang berasal dari luar (ekstrinsik) yaitu dorongan yang datang dari luar diri (lingkungan), misalnya dari orang tua, guru, teman-teman dan anggota masyarakat. Seseorang yang belajar dengan motivasi kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah atau semangat. Sebaliknya, belajar dengan motivasi yang lemah, akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran.

Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilannya. Karena itu motivasi belajar perlu diusahakan terutama yang berasal dari dalam diri dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita. Senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar.

- d) Cara belajar. Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Belajar di sekolah memiliki teknik atau cara-cara tertentu, antara lain: harus sarapan pagi terlebih dahulu, hadir di sekolah 15 menit sebelum masuk, duduk di tempat yang sesuai dengan kondisi tubuh dan sebagainya. Belajar di rumah perlu memperhatikan kondisi dan lingkungannya. Bila kondisi rumah bising karena suara mesin atau anak-anak bermain, maka

bahan yang dipelajari harus dipilih yang tidak banyak menggunakan konsentrasi pikiran, misalnya menghafal kata-kata (*vocabulary*) bahasa Inggris, atau berlatih menggambar alat-alat dalam pelajaran fisika atau biologi. Bila suasana rumah dan lingkungannya tenang, dapat dilakukan menghafal atau mempelajari bahan-bahan yang memerlukan konsentrasi. Perlu diusahakan setiap belajar dijauhkan semua yang dapat mengganggu otak supaya bahan yang dipelajari dapat diterima dan disimpan dengan baik.

2) Faktor Eksternal

- a) Keluarga. Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak. Di samping itu, faktor keadaan rumah juga turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Besar kecilnya rumah tempat tinggal, ada atau tidak peralatan/media belajar seperti papan tulis, gambar, peta, kamar atau meja belajar, dan sebagainya, semuanya itu juga turut menentukan keberhasilan belajar seseorang.
- b) Sekolah. Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/perlengkapan di

sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak. Bila suatu sekolah kurang memperhatikan tata tertib (disiplin), maka murid-muridnya kurang mematuhi perintah para guru dan akibatnya mereka tidak mau belajar sungguh-sungguh di sekolah maupun di rumah. Hal ini mengakibatkan hasil belajar anak menjadi rendah. Demikian pula jika jumlah murid per kelas terlalu banyak (50-60 orang), dapat mengakibatkan kelas kurang tenang, hubungan guru dengan murid kurang akrab, kontrol guru menjadi lemah, murid menjadi tidak peduli terhadap gurunya, sehingga motivasi belajar menjadi lemah.

- c) Masyarakat. Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak bersekolah dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjang sehingga motivasi belajar berkurang.
- d) Lingkungan sekitar. Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya. Misalnya bila bangunan rumah penduduk sangat rapat, akan mengganggu belajar. Keadaan lalu lintas yang membisingkan, suara hiruk-pikuk orang di sekitar, suara pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, semuanya ini akan

mempengaruhi kegairahan belajar. Sebaliknya, tempat yang sepi dengan iklim yang sejuk, ini akan menunjang proses belajar.

3. *Reward* dan Ruang Lingkupnya

Reward (hadiah/ganjaran) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian sebagai pemberian, ganjaran karena memenangkan suatu perlombaan; pemberian dalam bentuk kenang-kenangan, penghargaan, atau penghormatan; tanda kenang-kenangan mengenai suatu perpisahan; cendera mata. Sardiman dalam bukunya yang berjudul *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* menyatakan bahwa “hadiah (*reward*) merupakan suatu bentuk untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah”.²⁵ “Hadiah (*reward*) adalah suatu bentuk pemeliharaan dan peningkatan motivasi siswa guna mendorong siswa untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pengajaran”.²⁶

Dalam Islam pendidikan yang berkaitan dengan pemberian reward adalah adanya ganjaran yang diberikan kepada pemeluknya untuk senantiasa menjadi seorang yang taat, bahkan banyak ayat yang menerangkan balasan yang diberikan kepada orang-orang yang senantiasa mendekatkan diri kepada Allah SWT. sebagaimana dalam QS. Az-Zalzalah ayat 7-8.

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ﴿٧﴾ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ﴿٨﴾

*Artinya: “ Maka barang siapa mengerjakan kebaikan seberat zarrah, niscaya dia akan melihat (balasan)nya. Dan barang siapa mengerjakan kejahatan seberat zarrah, niscaya dia akan melihat (balasan)nya.”*²⁷

²⁵ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, hlm. 92

²⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, hlm. 176

²⁷ Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: Syamil Al-Qur'an), hlm. 599

Selain itu Allah juga memberikan balasan kepada orang-orang yang berbuat kebaikan sebagai yang dijelaskan dalam Q.S Ali Imran ayat 148.

فَعَاتَبَهُمُ اللَّهُ ثَوَابَ الدُّنْيَا وَحُسْنَ ثَوَابِ الْآخِرَةِ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

Artinya: "Maka Allah memberi mereka pahala di dunia dan pahala yang baik di akhirat. Dan Allah mencintai orang-orang yang berbuat kebaikan."²⁸

Berdasarkan ayat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian *reward* merupakan salah satu alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk peserta didik sebagai satu pendorong, penyemangat dan motivasi belajar agar peserta didik lebih meningkatkan hasil dan prestasi belajarnya sesuai yang diharapkan. Selain itu pemberian *reward* diharapkan dapat mendidik kita untuk berbudi luhur, maka diharapkan agar manusia selalu berbuat baik dalam upaya mencapai prestasi-prestasi tertentu dalam hidup dan kehidupan manusia. Berdasarkan ayat tersebut juga dapat disimpulkan bahwa orang yang sudah berbuat kebaikan berhak mendapatkan pahala, begitu pula seorang siswa yang telah mengerjakan tugas dengan baik berhak mendapat *reward*.

Berdasarkan pengertian tersebut, disimpulkan bahwa *reward* (hadiah) merupakan suatu bentuk, cara, atau strategi yang digunakan oleh guru untuk membangkitkan, menumbuhkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah agar seluruh siswa terdorong untuk melakukan usaha-usaha berkelanjutan dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan pengajaran. Bentuk-bentuk dari hadiah ini bisa berupa ucapan, pemberian, penghargaan, cinderamata, atau imbalan.

²⁸ Departemen Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahan, (Bandung: Syamil Al-Qur'an), hlm. 68

a. Bentuk-Bentuk *Reward*

Bentuk-bentuk *reward* (hadiah) yang biasanya diterapkan oleh guru dalam pembelajaran dapat terbagi menjadi beberapa kategori dan bentuk. Borba dalam bukunya yang berjudul *The Big Book of Parenting Solution* mengelompokkan *reward* (hadiah) ke dalam beberapa kategori. Kategori-kategori tersebut antara lain: Kategori materi seperti mainan, permen dan lain sebagainya yang berbentuk materi. Kategori tanda seperti bintang, stiker, sertifikat, dan lain sebagainya yang berbentuk tanda. Kategori pujian seperti kata-kata yang memberi semangat dari orang dewasa maupun kata-kata yang baik. Kategori internal seperti sesuatu yang didapat dari melakukan sesuatu, dapat dinikmati karena terasa menyenangkan.²⁹

Collins dan Fontenelle menyebutkan beberapa bentuk *reward* (hadiah), antara lain:³⁰

- 1) Pendorong dalam bentuk lisan seperti “Hebat”, “Luar biasa”, “Bagus sekali”, “Wah, ini bagus”, “Kamu boleh bangga”, “Wah, sempurna”, “Senang sekali”, “Kamu pintar”, “Wah, ini yang paling bagus”.
- 2) Tulisan atau simbol seperti tulisan (Baik!, Rapi!, Bagus!, Ya!, Hebat!, 100%), simbol (simbol senyum, gambar tempel, stiker, abjad: A, B, C, dst., +, bintang).
- 3) Hadiah istimewa seperti memimpin kelompok, memilih kegiatan, pertama dalam barisan, membantu guru, menghias ruang, membantu siswa lain, olahraga, memberi warna, melukis, menggambar, dan lain sebagainya.

²⁹ Michele Borba, 2010, *The Big Book of Parenting Solutions 101 Jawaban Sekaligus Solusi bagi Kebingungan dan Kekhawatiran Orang Tua dalam Menghadapi Permasalahan Anak Sehari-hari*. Tersedia di www.books.google.com, hlm. 103

³⁰ Mallery M Collins. dan Don H. Fontenelle. 1992. *Mengubah Perilaku Siswa Pendekatan Positif*. Tersedia di www.books.google.com

- 4) Hadiah bendawi seperti buku warna, jepit kertas, pensil, rautan pensil, jepit rambut, permen, pita rambut, dan lain sebagainya.
- 5) Sertifikat seperti sertifikat juara, label, dan lain sebagainya.

b. Pedoman Pemberian *Reward*

Layaknya sebuah strategi, pemberian *reward* memiliki suatu pedoman dalam pelaksanaannya. Pedoman ini akan menjadikan *reward* lebih efektif dan efisien dalam penerapannya.

Woolfolk dalam bukunya *Educational Psychology: Active Learning Edition* menjabarkan pedoman menggunakan *reward*.³¹ Pedoman menggunakan *reward* secara tepat guna antara lain:

- 1) Jelaskan sistematika dalam memberikan *reward*. Antara lain: (a) Pastikan bahwa *reward* dikaitkan dengan perilaku yang semestinya dan tujuan yang sesuai. (b) Pastikan bahwa siswa memahami tindakan atau pencapaian spesifik yang menjadikannya mendapatkan *reward*.
- 2) Akui pencapaian sejati. Antara lain: (a) Beri *reward* untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, bukan hanya untuk partisipasi tapi juga sesuai perilaku. (b) Jangan memberi *reward* pada siswa-siswa yang tidak ikut terlibat hanya karena mereka tidak ribut dan tidak mengganggu kelas. (c) Kaitkan *reward* dengan kompetensi siswa yang meningkat atau dengan makna pencapaian mereka.
- 3) Tetapkan standar pemberian *reward* berdasarkan kemampuan dan keterbatasan individual. Antara lain: (a) Puji kemajuan atau pencapaian yang

³¹ Anita Woolfolk, *Educational Psychology Active Learning Edition*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm 321-328

dikaitkan dengan usaha individual siswa sebelumnya. Hal ini merupakan pengingat. (b) Fokuskan perhatian siswa pada kemajuannya bukan membandingkannya dengan siswa lain.

- 4) Atribusikan kesuksesan siswa pada usaha dan kemampuannya sehingga siswa percaya bahwa kesuksesan mungkin dicapai lagi. Antara lain: (a) Jangan mengimplikasikan bahwa kesuksesan itu mungkin karena nasib, bantuan ekstra, atau materinya mudah. (b) Mintalah siswa untuk mendeskripsikan masalah/soal yang mereka temui dan bagaimana mereka menyelesaikannya. (c) Contoh atribusi tersebut yaitu ketika guru menerapkan *reward* dalam bentuk pemberian *smile* dengan sistem pemberian yang telah diatur sebelumnya.
- 5) Jadikan *reward* sesuatu yang benar-benar memperkuat. Antara lain: (a) Jangan berusaha memengaruhi seluruh kelas dengan mencomot beberapa siswa untuk diberi. Taktik ini sering menjadi bomerang, karena siswa tahu apa yang sebenarnya terjadi. (b) Jangan memberikan *reward* yang tidak pantas diterima oleh siswa hanya untuk menyeimbangkan kegagalan. Hal itu jarang bisa menghibur dan justru membuat perhatian tertuju pada ketidakmampuan siswa untuk mendapatkan pengakuan sejati.

Penerapan pedoman penggunaan *reward* secara tepat guna bisa menjadikan guru sebagai motivator yang baik dalam pembelajaran karena mampu menerapkan strategi memotivasi yang baik dan benar terutama dalam strategi pemberian *reward*. Hal ini akan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar karena peraturan yang diterapkan mampu menampung kebutuhan

sekaligus memiliki peraturan yang cukup jelas. Selanjutnya, sesuatu yang diharapkan adalah jangan sampai guru melakukan tindakan yang dapat merusak kepercayaan siswa seperti melenceng dari pedoman pemberian *reward*.

Siswa pada tahap umur tertentu pada tingkat sekolah dasar sudah memiliki karakteristik perasaan yang cukup membantu, yaitu meningkatnya kepekaan terhadap apa yang mungkin dipikirkan orang lain.³² Tingkatan tersebut menggambarkan bahwa siswa sudah mampu mengetahui perlakuan apa yang telah diberikan oleh guru kepada mereka, apakah itu sebuah pujian ataukah sebuah hukuman karena tingkat kepekaan mereka yang sudah cukup mampu mengetahui apa yang dipikirkan oleh guru mereka. Mereka sudah dapat memiliki gambaran mengenai suatu tindakan jika dilihat dari sebuah penggambaran atau bacaan tertentu, dikarenakan mereka memiliki tingkat kemampuan untuk menganalisis perspektif beberapa orang yang terlibat dalam situasi dari sudut pandang seorang pengamat objektif sudah berkembang.

Berdasarkan pendapat tersebut, persepsi siswa terhadap suatu tindakan tertentu sudah memiliki tingkatan yang cukup baik termasuk di dalamnya persepsi mengenai pemberian *reward*. Oleh karena itu, penerapan strategi pemberian *reward* jangan sampai keluar dari pedoman yang tepat agar tidak menghadirkan persepsi yang keliru.

c. Fungsi Reward

Reward digunakan oleh guru dengan tujuan agar peserta didik memperoleh kesenangan dan kepuasan atas prestasinya. Jika peserta didik telah merasakannya,

³² Ormrod, Jeanne Ellis, *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009), hlm. 110

maka akan memunculkan motivasi sehingga mereka siap untuk menerima materi pelajaran.

Fungsi *reward* dalam pendidikan Islam adalah sebagai penguatan (*reinforcement*) yang bersifat positif. Misalkan: seorang guru memuji peserta didiknya karena rajin mengerjakan pekerjaan rumah, maka hal tersebut akan berakibat meningkatkan tingkah laku mengerjakan pekerjaan rumah. Dengan demikian pujian tersebut berfungsi sebagai penguatan positif.³³

Reward dapat memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa peserta didik untuk melakukan perbuatan yang positif, dan bersikap progresif. Selain itu *reward* berfungsi sebagai motivator bagi peserta didik untuk berbuat lebih baik. Perlu diingat bahwa pemberian *reward* pada peserta didik yang terlalu sering dapat berpengaruh tidak baik bagi perkembangan berfikir anak didik karena mereka akan tergantung dengan adanya *reward*.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa fungsi *reward* dalam pendidikan Islam adalah sebagai penguatan yang positif yang mana akan menumbuhkan semangat motivasi belajar peserta didik. Apabila telah tumbuh motivasi belajar dalam diri peserta didik, maka dengan mudah guru dapat menyampaikan materi pelajaran. Sehingga hal tersebut dapat memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Selain itu efektif atau tidaknya penerapan *reward* tergantung pada guru. Jika seorang guru dalam memberikan *reward* terlalu sering dan berlebihan akan berdampak tidak baik pada peserta didik yang menerimanya. Pemberian *reward*

³³ Abu Muhammad Iqbal, *Konsep Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan*, (Madiun: Jaya Star Nine, 2013), hlm, 172

pada peserta didik mempunyai dua dampak yaitu: 1) Dampak positif, yang mana pemberian *reward* sebagai penguat positif yang menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik yang nantinya juga akan berpengaruh terhadap hasil dan prestasi belajarnya. 2) Dampak negatif, yang mana pemberian *reward* akan menimbulkan perasaan sombong dan merasa dirinyalah yang paling baik dan hal itu akan menyebabkan rasa iri dan berkecil hati bagi peserta didik lainnya yang belum mendapat *reward* dari gurunya.³⁴ Dalam memberikan *reward* seorang guru harus memperhatikan besar kecilnya prestasi peserta didik, selain itu juga diperhatikan bahwa *reward* yang diberikan harus berhubungan erat dengan pendidikan dan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik yang menerimanya.

4. *Punishment* dan Ruang Lingkupnya

Punishment (hukuman) secara sederhana merupakan proses yang memperlemah atau menekan perilaku. Sehingga sebuah perilaku yang diikuti dengan *punishment* cenderung akan melemah dan tidak akan diulangi lagi oleh siswa. *Punishment* berasal dari kata latin, *punire* yang berarti menjatuhkan hukuman pada seseorang karena suatu kesalahan, perlawanan atau pelanggaran sebagai ganjaran atau pembalasan.³⁵ *Punishment* merupakan siksa dan sebagainya yang dikenakan kepada orang yang melanggar undang-undang dan sebagainya.³⁶ *Punishment* adalah hasil atau akibat menghukum. Menghukum itu sendiri memiliki pengertian menjatuhkan *punishment* kepada seseorang atau membiarkan orang menderita atau susah sebagai balasan atas pelanggaran yang telah dilakukan.

³⁴ Abu Muhammad Iqbal, *Konsep Pemikiran Al-Ghazali . . .*, hlm, 173

³⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (terj.) Med Meitasari Tjandrasa, (Jakarta: Erlangga, t.t), Edisi VI, hlm. 86

³⁶ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta Balai Pustaka, t.t), Edisi II, hlm.360

Punishment adalah konsekuensi yang tidak menyenangkan yang digunakan untuk melemahkan perilaku.³⁷ Menurut Ahmadi dan Uhbiyati menyebutkan bahwa *punishment* adalah suatu suatu perbuatan, dimana kita secara sadar dan sengaja menjatuhkan nestapa kepada orang lain, baik dari segi kejasmanian maupun dari segi kerohanian orang lain itu mempunyai kelemahan bila dibandingkan dengan diri kita dan oleh karena itu maka kita mempunyai tanggung jawab untuk membimbingnya dan melindunginya. *Punishment* yang berat akan dapat menghilangkan *spirit* orang dan menyebabkan anak tertekan.³⁸ Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *punishment* adalah siksa yang diberikan kepada seseorang sebagai konsekuensi (akibat) melanggar peraturan yang telah ada dan disepakati.

Dalam memberikan hukuman hendaknya memperhatikan kondisi peserta didik, ini dikarenakan hukuman yang diberikan kepada peserta didik agar dapat mengena dan tercapai dengan tepat sasaran, sebagaimana dalam Islam tatkala memberikan hukuman bagi anak yang tidak mau mengerjakan sholat, berikut adalah dalil yang mewajibkan untuk melaksanakan sholat.

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ عَيْسَى يَعْنِي ابْنَ الطَّبَّاعِ حَدَّثَنَا إِبْرَاهِيمُ بْنُ سَعْدٍ عَنْ عَبْدِ الْمَلِكِ بْنِ
الرَّبِيعِ بْنِ سَبْرَةَ عَنْ أَبِيهِ عَنْ جَدِّهِ قَالَ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مُرُوا الصَّبِيَّ
بِالصَّلَاةِ إِذَا بَلَغَ سَبْعَ سِنِينَ وَإِذَا بَلَغَ عَشْرَ سِنِينَ فَاضْرِبُوهُ عَلَيْهَا

Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Isa bin Ali bin Abi Thalib-Thabba' telah menceritakan kepada kami Ibrahim bin Sa'd dari Abdul

³⁷ Robert E. Slavin, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*, (Jakarta: Indeks, 2008), hlm. 190

³⁸ Wahid Abdullah Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 76

Malik bin Ar-Rabi' bin Sabrah dari ayahnya dari Kakeknya dia berkata; Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Perintahkanlah anak kecil untuk melaksanakan shalat apabila sudah mencapai umur tujuh tahun, dan apabila sudah mencapai umur sepuluh tahun maka pukullah dia apabila tidak melaksanakannya".(H.R Abu Daud no. 417)³⁹

Dalam dunia pendidikan *punishment* digunakan untuk memperbaiki perbuatan semua siswa yang melanggar peraturan atau yang berbuat kesalahan dengan tujuan agar siswa tersebut mampu memperbaiki perbuatannya menjadi lebih baik sesuai dengan yang diharapkan. Misalkan siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumahnya diberi *punishment* dengan mengerjakan pekerjaan rumahnya sebanyak dua kali dan setelah diberi hukuman diharapkan siswa tersebut memiliki perbuatan tingkah laku menjadi rajin dalam mengerjakan pekerjaan rumahnya.

a. Pelaksanaan Pemberian *Punishment* dalam Pendidikan

Pemberian memiliki pengertian sesuatu yang diberikan, proses, perbuatan, cara memberi atau memberikan.⁴⁰ Berdasarkan definisi tersebut, pemberian *punishment* dapat berarti suatu proses perbuatan atau siksa yang diberikan kepada seseorang sebagai konsekuensi (akibat) melakukan kesalahan atau pelanggaran terhadap peraturan yang telah ditetapkan dan disepakati, yang dapat memberikan rasa nestapa dan penyesalan diri sehingga nantinya orang tersebut menyesali perbuatannya dan tidak akan mengulangi perbuatan tersebut dan berefek pada berubahnya tingkah laku.

³⁹ Lidwa Pustaka I-Software, *Kitab 9 Imam Hadist, Kitab Shalat*, Bab Kapan Anak Kecil Diperintahkan Shalat, No hadist: 417

⁴⁰ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm.123

Sementara itu tokoh-tokoh Islam berendapat tentang cara pemberian *punishment* diantaranya yakni:⁴¹

- 3) Cara pemberian *punishment* menurut Ibnu Khaldun. Ibnu Khaldun sangat tidak setuju dengan pelaksanaan metode *punishment* dalam pendidikan. Beliau berpendapat bahwa anak yang dididik dengan kekerasan maka dalam berbuat mereka akan selalu dipengaruhi dengan kekerasan pula, dan hal itu akan berakibat buruk bagi mereka. Selain itu Ibnu Khaldun menyebutkan bahwa kekerasan dengan anak-anak menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan buruk seperti penakut, pemalas, berkecil hati yang menyebabkan mereka merasa tertekan.
- 4) Cara pemberian *punishment* menurut Ibnu Sina. Menurut Ibnu Sina, jika dalam suatu keadaan tertentu sehingga dipergunakan siksaan, maka harus digunakan dengan hati-hati. Anak-anak tidak boleh dicela dengan kekerasan, tetapi dengan lemah lembut kemudian dicampurkan dengan menakut-nakutinya.
- 5) Cara pemberian *punishment* menurut Ibnu Sahnun. Beliau menyatakan bahwa jangan memukul kepada atau muka anak, karena membahayakan kesehatan otak dan merusak mata atau berbekas buruk pada muka dan sebaiknya hukuman pukulan diberikan pada kedua kakinya dengan alasan bahwa kaki lebih aman dan lebih tahan terhadap pukulan.

Beberapa pendapat tokoh Islam tersebut menjelaskan bahwa metode *punishment* jangan terlalu sering digunakan. *Punishment* yang diberikan kepada

⁴¹ Abu Muhammad Iqbal, *Konsep Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan*, (Madiun: Jaya Star Nine, 2013), hlm, 175-176

siswa harus sewajarnya karena diberikan agar siswa mampu menyadari kesalahannya kemudian mereka merasa bersalah dan berusaha tidak mengulangnya lagi. Dengan demikian pemberian *punishment* harus mengandung nilai pendidikan, yaitu mendidik seseorang untuk menjauhi perbuatan yang salah. *Punishment* yang diberikan kepada siswa harus mengandung nilai kasih sayang, bukan merupakan pembalasan dendam antara guru dan siswa.

Menurut Al-Ghazali, jika ada seorang siswa yang berperilaku menyimpang, maka seorang guru maupun orang tua dapat memberikan *punishment* melalui tiga tahapan, yaitu:⁴²

- 1) Tahap pertama, apabila siswa melakukan kesalahan, maka sebagai gurunya harus memberikan kesempatan pada siswa untuk memperbaiki diri. Dalam hal ini siswa diharapkan mampu menyadari kesalahan yang diperbuatnya sehingga menjadikannya untuk tidak mengulangnya lagi.
- 2) Tahap kedua, dilakukan jika tahap pertama siswa belum bisa memperbaikinya. Pada tahap kedua ini dilakukan dengan memberi teguran, kritikan atau celaan. Dan ketika menegur, mengkritik ataupun mencela siswa, tidak diperkenankan dilakukan di depan umum. Hal ini dapat dikhawatirkan menimbulkan rasa malu. Teguran yang diberikan kepada anak didik harus singkat dan bijaksana.
- 3) Tahap ketiga, yaitu pemberian *punishment*. *Punishment* yang dimaksudkan disini adalah *punishment* fisik. *Punishment* ini tidak boleh menimbulkan penderitaan bagi anak didik dan jika memungkinkan maka *punishment* yang diberikan harus ringan.

⁴² Abu Muhammad Iqbal, *Konsep Pemikiran Al-Ghazali . . .*, hlm, 180

Jadi, menurut Al-Ghazali, pemberian *punishment* dilakukan setelah siswa sudah diberi kesempatan untuk memperbaiki diri dan telah diberi teguran, kritik atau celaan. *Punishment* diberikan kepada siswa apabila siswa tersebut sudah memahami/mengerti mengenai peraturan yang ditetapkan, adanya konsistensi dalam pemberian *punishment* agar adanya rasa keadilan serta sikap guru yang bijaksana dalam memberi *punishment*.

Dalam pelaksanaan *punishment*, guru harus berpegang pada prinsip pokok bahwa *punishment* merupakan cara terakhir yang harus dilakukan setelah cara yang lebih baik lainnya tidak mampu diterapkan. Pada dasarnya, *punishment* yang diberikan kepada siswa harus meliputi tiga prinsip yakni:

- 1) *Pertama*, mengandung makna edukasi. Hukuman yang diberikan harus bersifat mendidik, dimana di dalamnya terkandung tujuan etis yang meliputi moral dan asusila.
- 2) *Kedua*, merupakan jalan atau solusi terakhir dari beberapa pendekatan dan metode yang ada. Pemberian *punishment* tidak langsung diberikan pada siswa jika mereka berbuat kesalahan. Seorang guru harus menerapkan solusi lain untuk meluruskan kesalahan mereka, misalnya dengan nasehat ataupun teguran. Tetapi apabila cara tersebut ataupun cara lain masih belum juga membuat mereka berubah, maka cara yang paling terakhir adalah dengan memberikan *punishment* pada mereka.
- 3) *Ketiga*, diberikan setelah siswa mencapai usia sepuluh tahun. Pada usia siswa masih di bawah sepuluh tahun, mereka belum mampu menyadari kesalahannya. *Punishment* dapat berjalan efektif apabila seseorang yang

dijatuhinya *punishment* mampu menyadari kesalahannya sehingga membuatnya jera dan berjanji tidak akan mengulangi perbuatan yang serupa.

Jadi, *punishment* yang dilakukan mestilah bersifat pedagogis (mendidik), yaitu untuk memperbaiki dan mendidik ke arah yang lebih baik. Seorang pendidik atau orang tua diperbolehkan memukul dengan pukulan yang tidak keras. Hal ini dilakukan ketika cara lain seperti menasehati dan menegur tidak memberikan dampak perubahan yang lebih baik kepada anak.

Dalam penerapan *punishment*, seorang guru harus menghukum siswa dengan seringan-ringannya dan tidak terlalu menyakiti mereka baik secara jasmani maupun rohani. Selain itu ketika guru menerapkan *punishment*, tidak boleh dalam keadaan marah dan harus memperhatikan besar kecilnya kesalahan yang telah dilakukan siswa. Karena akan memungkinkan terjadinya pelampiasan kemarahan guru kepada siswa. *Punishment* fisik yang digunakan guru untuk menghukum siswa harus sesuai dengan norma-norma, diantaranya *punishment* fisik tidak mengakibatkan cacat atau luka dan tidak menimbulkan derita yang cukup berat bagi siswa.

b. *Punishment* yang Baik dan Syarat-syarat *Punishment* yang Mendidik

Pokok-pokok *punishment* yang baik yakni: 1) Hukuman harus disesuaikan dengan pelanggaran, dan harus mengikuti pelanggaran sedini mungkin sehingga siswa akan mengasosiasikan keduanya. 2) Hukuman yang diberikan harus konsisten sehingga siswa mengetahui bahwa kapan saja suatu peraturan dilanggar, hukuman itu tidak dapat dihindarkan. 3) Apapun bentuk hukuman yang diberikan, sifatnya harus impersonal sehingga siswa tidak akan menginterpretasikannya

sebagai “kejahatan” si pemberi hukuman. 4) Hukuman harus konstruktif sehingga memberi motivasi untuk yang dihukum secara sosial di masa mendatang. 5) Suatu penjelasan mengenai alasan mengapa hukuman diberikan harus menyertai hukuman agar siswa akan melihatnya sebagai adil dan benar. 6) Hukuman harus mengarah kepembentukan hati nurani untuk menjamin pengendalian perilaku dari dalam di masa mendatang. 7) Hukuman tidak boleh membuat siswa merasa terhina atau menimbulkan rasa permusuhan.⁴³

Syarat-syarat *punishment* yang bersifat mendidik antara lain adalah:

1) Tiap-tiap hukuman hendaklah dapat dipertanggung jawabkan. 2) Hukuman hanya bersifat memperbaiki. 3) Hukuman tidak boleh bersifat ancaman dan balas dendam yang bersifat perseorangan. 4) Jangan menghukum pada waktu sedang marah. 5) Tiap-tiap hukuman harus diberikan dengan sadar dan telah dipertimbangkan. 6) Bagi orang yang dihukum, hukuman hendaknya dapat dirasakannya sendiri sebagai kedukaan atau penderitaan yang sebenarnya, karena hukuman tersebut dapat membuat seseorang menyesal dan berupaya untuk tidak mengulanginya. 7) Jangan melakukan hukuman badan (fisik) secara berlebihan. 8) Hukuman tidak boleh merusak hubungan baik guru dengan siswanya. 10) Setelah guru memberikan hukuman kepada siswa dan mereka telah menyesali perbuatan tersebut, maka guru harus bersedia memberikan maaf kepada siswa agar hubungan harmonis guru dan siswa dapat terjalin kembali.⁴⁴

c. **Macam-Macam *Punishment***

Wiliam Stern membedakan *punishment* menjadi tiga, yaitu:

⁴³ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, hlm. 89

⁴⁴ Abu Muhammad Iqbal, *Konsep Pemikiran Al-Ghazali . . .*, hlm, 182-183

- 1) Hukuman asosiatif. Umumnya, orang mengasosiasikan antara hukuman dan pelanggaran, antara penderitaan yang diakibatkan oleh hukuman dengan perbuatan pelanggaran yang dilakukan. Untuk menyingkirkan perasaan tidak enak (hukum) itu, biasanya anak menjauhi perbuatan yang tidak baik atau yang dilarang.
- 2) Hukuman logis. Hukuman ini digunakan terhadap anak-anak yang telah agak besar. Dengan hukuman ini anak mengerti bahwa hukuman itu adalah akibat yang logis dari perbuatannya yang tidak baik. Anak mengerti bahwa ia mendapat hukuman adalah akibat dan kesalahan yang diperbuatnya. Misalnya seorang anak disuruh menghapus papan tulis bersih-bersih karena ia telah mencoret-coret dan mengotorinya. Karena datang terlambat, Amir disuruh guru untuk membersihkan halaman sekolah.
- 3) Hukuman normatif. Hukuman normatif adalah hukuman yang bermaksud memperbaiki moral anak-anak. Hukuman ini dilakukan terhadap pelanggaran-pelanggaran mengenai norma-norma etika seperti berdusta, menipu dan mencuri. Jadi, hukuman normatif sangat erat hubungannya dengan pembentukan watak anak-anak. Dengan hukuman ini guru berusaha mempengaruhi kata hati anak, menginsyafkan anak itu terhadap perbuatan yang salah dan memperkuat kemauannya untuk selalu berbuat baik dan menghindari kejahatan.⁴⁵

Jika dimasa lampau *punishment* oleh kebanyakan orang diartikan sebagai *punishment* fisik, yaitu menimbulkan rasa sakit dengan menempeleng, memukul

⁴⁵ M Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 190

dan memecut. Sedangkan di saat ini, hukuman terdiri dari berbagai bentuk antara lain, mengisolasi anak dari kelompok sosial bila mereka berperilaku buruk, melarang anak menikmati kesenangan tertentu, menakuti mereka, memperlakukan, mengabaikan, atau mengancam bahwa mereka akan kehilangan kasih orang tua, memperbandingkan secara negatif dengan saudara atau anak lain, mengomel dan berulang-ulang mengungkit pelanggaran anak. Hukuman-hukuman tersebut dimaksudkan untuk mencegah perilaku salah anak.

d. Fungsi *Punishment*

1) Fungsi *Punishment* dalam Pendidikan

Fungsi *punishment* dalam pendidikan adalah:

- a) Hukuman berfungsi sebagai alat untuk perbaikan tingkah laku. Hukuman dalam pendidikan Islam berfungsi sebagai tuntutan dan perbaikan bukan sebagai hardikan atau balas dendam. Hukuman dalam pendidikan Islam berfungsi sebagai alat agar siswa yang membuat kesalahan menjadi jera dan berupaya untuk tidak mengulanginya lagi. Penerapan hukuman harus dapat meluruskan pelanggaran atau kesalahan yang dilakukan oleh anak didik menuju ke arah perbaikan, sehingga pelanggaran atau kesalahan yang terjadi menjadi berkurang atau bahkan hilang. Pemberian hukuman dalam pendidikan haruslah merupakan hukuman yang edukatif yang berfungsi untuk memperbaiki, bukan untuk menghancurkan kepercayaan dan harga diri anak didik.
- b) Hukuman berfungsi sebagai dorongan untuk bersikap lebih disiplin jujur dan bertingkah laku baik, sehingga mampu membelikan dorongan serta semangat

menuju ke arah yang lebih baik. Dengan kata lain hukuman berfungsi sebagai alat agar siswa menjadi insyaf atau sadar diri terhadap kesalahan yang ia perbuat sehingga bersedia mengubah kesalahannya menjadi benar.⁴⁶

2) Fungsi *Punishment* dalam Perkembangan Moral Anak

Punishment memiliki tiga fungsi dalam perkembangan moral anak, yakni:

- a) Fungsi pertama ialah menghalangi. Hukuman menghalangi pengulangan tindakan yang tidak diinginkan oleh masyarakat. Bila anak menyadari bahwa tindakan tertentu akan dihukum, mereka biasanya urung melakukan tindakan tersebut karena teringat akan hukuman yang dirasakannya di waktu lampau akibat tindakan tersebut.
- b) Fungsi kedua ialah mendidik. Sebelum anak mengerti peraturan, mereka dapat belajar bahwa tindakan tertentu benar dan yang lain salah dengan mendapat hukuman karena melakukan tindakan yang salah dan tidak mendapat hukuman karena melakukan tindakan yang diperbolehkan.
- c) Fungsi hukuman yang ketiga adalah memberi motivasi untuk menghindari perilaku yang tidak diterima masyarakat. Pengetahuan tentang akibat-akibat tindakan yang salah perlu sebagai motivasi untuk menghindari kesalahan tersebut.⁴⁷

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini merupakan kajian tentang Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Untuk menghindari adanya duplikasi dan untuk menunjukkan

⁴⁶ Abu Muhammad Iqbal, *Konsep Pemikiran Al-Ghazali . . .*, hlm. 178-179

⁴⁷ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, hlm. 87

bahwa topik yang akan diteliti belum pernah diteliti oleh orang lain maka di bawah ini penulis paparkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang pembahasannya relevan dengan penelitian ini, yakni sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Hj. Rusdiana Hamid berjudul *Reward* dan *Punishment* dalam Perspektif Pendidikan Islam yang terdapat dalam Ittihad Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan, Volume 4 No. 5 April 2016.⁴⁸

Dalam jurnal tersebut dijelaskan *reward* dan *punishment* adalah penghargaan dan hukuman yang merupakan reaksi pendidikan atas perbuatan yang telah dilakukan oleh anak didik, penghargaan untuk perbuatan yang baik dan hukuman untuk perbuatan yang salah yang telah dilakukan anak didik. Keduanya merupakan alat pendidikan dan keduanya timbul sebagai usaha untuk memperbaiki kelakuan dan budi pekerti anak didik. Penghargaan diberikan sebagai ungguan rasa senang dan bangga atas perbuatan baik dan prestasi anak, tetapi jangan sampai menebalkan sifat materialisnya. Sedang hukuman dalam pendidikan diberikan bertujuan untuk menuntun dan memperbaiki, bukan untuk menghardik atau balas dendam, bahkan jiwa santun sangat diperlukan dalam siasat pendidikan.

Penelitian tersebut memberikan penekanan bahwasannya *reward* dan *punishment* memanglah sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. terlebih jika *reward* dan *punishment* itu digunakan sebagai bentuk motivasi kepada peserta didik. Penelitian tersebut juga menjadi acuan dasar penulis dalam melakukan penelitian.

⁴⁸ Ittihad Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan, Volume 4 No. 5 April 2016. Diakses melalui <https://scholar.google.co.id/>.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh DH Yana, dan I Safiah dengan judul Pemberian *Reward* dan Punishment Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe yang dikutip melalui jurnal Ilmiah FKIP Unsyiah.⁴⁹

Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh guru dengan maksud untuk menjadikan siswa lebih giat lagi dalam melakukan sesuatu guna memperbaiki atau mempertahankan prestasi yang telah dicapainya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 15 Lhokseumawe yang berjumlah 59 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B SDN 15 Lhokseumawe tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 31 siswa. penelitian ini digolongkan sebagai penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui tes untuk mengukur kemampuan siswa dari materi yang telah dipelajari, tes dilakukan dengan postes. Nilai yang didapat dari tes inilah diambil sebagai data kemudian data diolah dengan menggunakan rumus uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 30$. Dari hasil tersebut diperoleh yaitu $4,6 > 1,70$. Dengan demikian H_a ditolak dan H_0 diterima. Maka hipotesis yang berbunyi “Pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas VB sekolah dasar negeri 15 Lhokseumawe”, dapat diterima.

- 3) Penelitian yang dilakukan Ni Kadek Sujiantari dengan judul Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam

⁴⁹ Dewi Yana, Pemberian *Reward* dan Punishment Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe. Diakses melalui <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/1799>

pembelajaran IPS (Studi Pada SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016).⁵⁰

Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kausal. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII. Sampel diambil sebanyak 114 orang siswa. Data yang dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan program statistical package for social sciences (SPSS) for windows versi 16. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) *Reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa ditunjukkan dari nilai thitung > ttabel ($4.156 > 1.982$) atau $p\text{-value} < \alpha$ ($0.000 < 0.05$), (2) *Punishment* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa ditunjukkan dari nilai t hitung > t tabel ($4.392 > 1.982$) atau $p\text{-value} < \alpha$ ($0.000 < 0.05$), (3) *Reward* dan *Punishment* secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa ditunjukkan dari nilai Fhitung > Ftabel ($33.819 > 3.078$) atau $p\text{-value} < \alpha$ ($0.000 < 0.05$).

4) Penelitian yang dilakukan Dian Utami Ningsih dengan judul Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Puisi Siswa Kelas V MI Al-Muawanatul Khaeriyah Jakarta Barat.

Pada penelitiannya menggunakan desain penelitian *Non-Randomize Control Group Posttest Design*. Sampel penelitian yang pertama berjumlah 30 siswa untuk kelas eksperimen dan 30 siswa untuk kelas kontrol. Instrumen

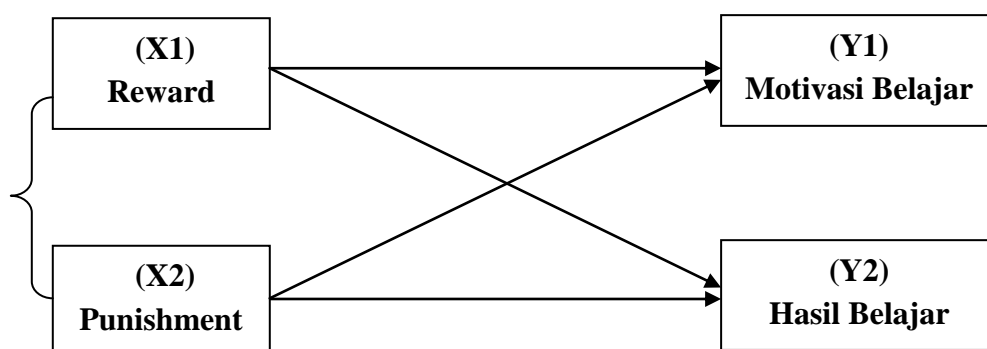
⁵⁰ Ni Kadek Sujiantari, Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS (Studi Pada SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016), Jurnal Jurusan Pendidikan (JJPE) Vol:7 Nomor: 2 Tahun 2016. Diakses melalui <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/viewFile/7573/5171>

penelitian yang digunakan tes yang berbentuk soal uraian. Analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t diperoleh hasil t-hitung 33,165 dan t-tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 0,000, maka t-hitung > t-tabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *Reward* pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

C. Kerangka Teoritik

Sebagaimana yang dikutip Sugiyono dari Uma Sekaran bahwasannya kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁵¹

Skema kerangka berfikir pada penelitian tesis ini tergambar dalam diagram jalur berikut ini:



Gambar 2.1
Hubungan X1 dan X2 terhadap Y1 dan Y2

Keterangan:

X1 : Variabel bebas (Pemberian *Reward*)

X2 : Variabel bebas (Pemberian *Punishment*)

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 91

Y1 : Variabel terikat (Motivasi belajar)

Y2 : Variabel terikat (Hasil belajar)

Pemberian *reward* dan *punishment* dapat membawa dampak yang positif dan cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Keduanya juga memiliki efek yang berbeda jika diterapkan dalam suatu permasalahan. Lu, dkk dalam penelitiannya yang berjudul “*Effect of Reward and Punishment on Conflict Processing: Same or Different?*” menghasilkan suatu kesimpulan yaitu *reward* dan *punishment* mampu mempengaruhi secara berbeda pada sebuah proses permasalahan dengan efek-efek yang ditimbulkan dan keduanya tidaklah bersifat tetap tergantung oleh tingkatan kesadaran. Efek-efek yang ditimbulkan bersifat berbeda jika kaitannya dengan hubungan nyata yang dapat diamati, akan tetapi tidak dalam kondisi hubungan yang sulit diamati.⁵² Hamalik mengemukakan bahwa “*Reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar, tetapi harus diwaspadai agar jangan sampai *reward* dan *punishment* menjadi pengganti tujuan belajar”.⁵³

Siswa yang memiliki motivasi (semangat) dalam belajar kemungkinan akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula artinya semakin tinggi semangatnya, semakin tinggi intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Pemberian *reward* dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran sebagai salah satu syarat pencapaian hasil belajar siswa. hal tersebut merupakan prakondisi yang harus ada pada diri

⁵² Aitao Lu, 2013. *Effects of Reward and Punishment on Conflict Processing: Same or Different?*. Internatioanl Journal of Psychological Studies. Vol.5, No. 1; 2013.

⁵³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, hlm. 120

sendiri dalam usaha untuk memotivasi siswa dalam belajar. Adanya pemberian *reward* dan *punishment* dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar. Hal ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan *reward* dan *punishment* terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan gambar dan penjelasan di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:

1. Jika pemberian *reward* dan *punishment* baik maka motivasi belajar siswa akan baik.
2. Jika pemberian *reward* dan *punishment* baik, maka hasil belajar siswa akan baik.

Berdasarkan konsep berpikir di atas, maka muncul tema penelitian, yang berjudul pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.

D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2014: 99) menjelaskan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan kerangka teoritik di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- 1) H_{01} : Tidak terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa.
 H_{a1} : Terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa.

- 2) H_{o_2} : Tidak terdapat pengaruh yang positif pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar siswa.
 H_{a_2} : Terdapat pengaruh yang positif pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar siswa.
- 3) H_{o_3} : Tidak terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa.
 H_{a_3} : Terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa.
- 4) H_{o_4} : Tidak terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa.
 H_{a_4} : Terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa.
- 5) H_{o_5} : Tidak terdapat pengaruh yang positif pemberian *punishment* terhadap hasil belajar siswa.
 H_{a_5} : Terdapat pengaruh yang positif pemberian *punishment* terhadap hasil belajar siswa.
- 6) H_{o_6} : Tidak terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar siswa.
 H_{a_6} : Terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kuantitatif bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat yang dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemberian *reward* dan *unishment* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) IQRA' 2 Kota Bengkulu yang beralamat di Jalan Merawan 19 RT. 25 RW. 07 Kelurahan Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu. Penelitian dilaksanakan selama lebih kurang dua bulan mulai dari bulan April sampai dengan bulan Juni 2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik keimpulannya.⁵⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu pada tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 142 siswa.

⁵⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 61

Sampel disebut juga dengan wakil atau bagian dari populasi. Sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan merupakan bagian dari populasi sehingga sifat dan karakteristik populasi juga dimiliki sampel.⁵⁵ Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *simple random sampling*: sampling acak, yakni teknik penentuan sampel dengan acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.⁵⁶ Menurut Arikunto apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi dan apabila subyeknya lebih dari 100, maka dapat diambil sampel antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.⁵⁷ Dimana jumlah populasi pada penelitian ini yakni 142 siswa akan diambil 25% untuk dijadikan sampel. Jadi, jumlah sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah 40 siswa.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi di kelas V SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa
VA	17	12	29
VB	17	11	28
VC	15	12	27
VD	19	10	29
VE	17	12	29
Jumlah	85	57	142

⁵⁵ Saedarmayanti dan Hidayat, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: Mandar Maju, 2011), hlm. 124

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 126

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 107

D. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah batasan dalam masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual dari penelitian ini antara lain:

1. Pemberian *Reward* merupakan suatu bentuk, cara, atau strategi yang digunakan oleh guru untuk membangkitkan, menumbuhkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah agar seluruh siswa terdorong untuk melakukan usaha-usaha berkelanjutan dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan pengajaran. Pemberian *Reward* bisa berupa pemberian materi, tanda atau simbol, pujian, dan hadiah istimewa.
2. Pemberian *Punishment* merupakan perbuatan dimana guru secara sadar dan sengaja menjatuhkan nestapa kepada siswa, baik dari segi kejasmanian maupun dari segi kerohanian sebagai konsekuensi (akibat) melanggar peraturan yang telah ada dan disepakati yang dapat memberikan rasa penyesalan diri sehingga siswa tersebut mampu memperbaiki perbuatannya menjadi lebih baik sesuai dengan yang diharapkan. Pemberian *Punishment* bisa berupa teguran, kritikan, celaan, penugasan bahkan hukuman fisik ringan.
3. Motivasi Belajar merupakan keseluruhan daya pendorong dan penggerak yang menimbulkan keinginan dalam kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan dapat tercapai.

4. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang mencakup ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya.

E. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini memiliki empat variabel, penelitian ini adalah penelitian regresi digunakan untuk menggambarkan ada tidaknya pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Diantara variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

- Variabel bebas (X1) : *Reward*
 Variabel bebas (X2) : *Punishment*
 Variabel terikat (Y1) : Motivasi belajar
 Variabel terikat (Y2) : Hasil belajar

Definisi operasional variabel, indikator variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel

Variabel Penelitian	Definisi Operasional Variabel	Indikator
Pemberian <i>Reward</i>	Suatu bentuk, cara, atau strategi yang digunakan oleh guru SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu untuk membangkitkan, menumbuhkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran agar seluruh siswa terdorong untuk melakukan usaha-usaha berkelanjutan dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan pengajaran.	a. <i>Reward</i> verbal (Pujian) <ol style="list-style-type: none"> 1. Kata-kata: bagus, ya benar, tepat, bagus sekali, dan lain-lain. 2. Kalimat: pekerjaan anda baik sekali, saya gembira dengan hasil pekerjaan anda. b. <i>Reward</i> non verbal <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Reward</i> berupa gerakan mimik dan badan. 2. Memberi perhatian dengan mendekati siswa. 3. <i>Reward</i> dengan cara

		<p>sentuhan.</p> <p>4. <i>Reward</i> berupa symbol atau benda.</p> <p>5. Kegiatan yang menyenangkan</p> <p>6. <i>Reward</i> dengan memberikan penghormatan</p> <p>7. <i>Reward</i> dengan memberikan perhatian tak penuh</p>
Pemberian <i>Punishment</i>	<p>Suatu bentuk, cara, atau strategi yang digunakan oleh guru SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu untuk menjatuhkan nestapa kepada siswa, baik dari segi kejasmanian maupun dari segi kerohanian sebagai konsekuensi (akibat) melanggar peraturan yang telah ada dan disepakati yang dapat memberikan rasa penyesalan diri sehingga siswa tersebut mampu memperbaiki perbuatannya menjadi lebih baik sesuai dengan yang diharapkan.</p>	<p>a. Isyarat: <i>Punishment</i> dalam bentuk isyarat muka dan isyarat anggota badan lainnya.</p> <p>b. Kata: <i>Punishment</i> berupa kata-kata peringatan, teguran dan akhirnya kata keras yang disertai ancaman.</p> <p>c. Perbuatan: <i>Punishment</i> berupa perbuatan yang tidak menyenangkan.</p>
Motivasi Belajar	<p>Keseluruhan daya pendorong dan penggerak yang menimbulkan keinginan dalam kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan dapat tercapai.</p>	<p>a. Tekun menghadapi tugas (Dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak pernah berhenti sebelum selesai).</p> <p>b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).</p> <p>c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.</p> <p>d. Lebih senang bekerja mandiri.</p> <p>e. Tidak suka terhadap terhadap bermacam-macam masalah.</p> <p>f. Kuat mempertahankan pendapatnya.</p> <p>g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.</p>

		h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal
Hasil Belajar	Kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang mencakup ranah <i>kognitif</i> , <i>afektif</i> dan <i>psikomotor</i> . Hasil belajar adalah nilai siswa pada mata pelajaran PAI yang terdapat pada raport semester kelas V tahun pelajaran 2017/2018.	Nilai PAI yang terdapat pada raport semester dua kelas V tahun pelajaran 2017/2018 yang mencakup ranah <i>kognitif</i> , <i>afektif</i> dan <i>psikomotor</i> .

F. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa cara atau metode yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner), dan dokumentasi

1. Metode Angket atau Kuesioner

Menurut Sugiyono “kuesioner adalah suatu cara pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya”.⁵⁸ Dalam penelitian ini kuesioner menggunakan pertanyaan tertutup yang diajukan kepada siswa dalam bentuk lembar angket mengenai pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa SDIT IQRA’ 2 Kota Bengkulu. Kuesioner ini menggunakan sistem tertutup, yaitu bentuk pertanyaan yang disertai alternatif jawaban dan responden tinggal memilih salah satu dari alternatif jawaban tersebut. Pengukuran variabel dilakukan dengan skala *Likert* dengan menggunakan metode skoring. Skor penilaian skala *likert* sebagai berikut:

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*, hlm. 199

Tabel 3.3 Skala Likert

Pernyataan	Positif	Negatif
Sangat setuju/selalu	4	1
Setuju/sering	3	2
Ragu-ragu/Kadang-kadang	2	3
Tidak setuju/Tidak pernah	1	4

Item positif bila pertanyaan memberi isyarat mendukung permasalahan yang sedang diteliti, sedangkan item negatif bila pertanyaan bertentangan dengan permasalahan yang sedang diteliti.⁵⁹ Variabel yang akan diukur dengan teknik pengumpulan data kuesioner adalah variabel pemberian *reward* dan pemberian *punishment* serta motivasi belajar. Titik tolak dalam penyusunan angket adalah variabel-variabel penelitian yang telah ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel-variabel tersebut diberikan definisi operasionalnya dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Untuk memudahkan penyusunan angket, maka perlu digunakan matriks pengembangan angket atau kisi-kisi angket. Kisi-kisi angket dalam penelitian ini sebagaimana tertera dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket

Variabel Penelitian	Indikator	Skala
Pemberian <i>Reward</i>	a. <i>Reward</i> verbal (Pujian) 1. Kata-kata: bagus, ya benar, tepat, bagus sekali, dan lain-lain. 2. Kalimat: pekerjaan anda baik sekali, saya gembira dengan hasil pekerjaan anda. b. <i>Reward</i> non verbal 1. <i>Reward</i> berupa gerakan mimik dan badan. 2. Memberi perhatian dengan mendekati siswa. 3. <i>Reward</i> dengan cara sentuhan.	<i>Likert</i>

⁵⁹Saedarmayanti dan Syarifudin Hidayat, *Metodologi penelitian*, hlm 95

	<p>4. <i>Reward</i> berupa symbol atau benda.</p> <p>5. Kegiatan yang menyenangkan</p> <p>6. <i>Reward</i> dengan memberikan penghormatan</p> <p>7. <i>Reward</i> dengan memberikan perhatian tak penuh</p>	
Pemberian <i>Punishment</i>	<p>a. Isyarat: <i>Punishment</i> dalam bentuk isyarat muka dan isyarat anggota badan lainnya.</p> <p>b. Kata: <i>Punishment</i> berupa kata-kata peringatan, teguran dan akhirnya kata keras yang disertai ancaman.</p> <p>c. Perbuatan: <i>Punishment</i> berupa perbuatan yang tidak menyenangkan.</p>	<i>Likert</i>
Motivasi Belajar	<p>a. Tekun menghadapi tugas (Dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak pernah berhenti sebelum selesai).</p> <p>b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).</p> <p>c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.</p> <p>d. Lebih senang bekerja mandiri.</p> <p>e. Tidak suka terhadap terhadap bermacam-macam masalah.</p> <p>f. Kuat mempertahankan pendapatnya.</p> <p>g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.</p> <p>h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal</p>	<i>Likert</i>

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang berkaitan dengan permasalahan dalam seperti lokasi penelitian, keadaan siswa, guru, sekolah dan lingkungan sekolah. Dokumentasi dapat berupa gambar, catatan, arsip dan jurnal serta data-data yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, variabel yang akan diteliti dengan teknik pengumpulan data dokumentasi adalah hasil belajar siswa yang merupakan nilai

siswa pada mata pelajaran PAI yang terdapat dalam raport semester dua tahun pelajaran 2017/2018.

G. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur.⁶⁰ Pengukuran validitas angket dilakukan dengan mengkorelasikan skor item masing-masing nomor dengan total skor item, dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment*.⁶¹

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = jumlah responden

$\sum xy$ = jumlah perkalian x dan y

$(\sum x)^2$ = kuadrat dari jumlah x

$(\sum y)^2$ = kuadrat dari jumlah y

Perhitungan validitas angket dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni r_{xy} hitung dibandingkan dengan r_{xy} tabel. Apabila r_{xy} hitung lebih besar atau sama dengan r_{xy} tabel ($r_h \geq r_t$), maka item angket tersebut dapat dikatakan valid.

⁶⁰ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), Cetakan I, h. 128

⁶¹ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, h. 137

Tabel 3.5 Validitas Angket Pemberian *Reward*

No.	Soal	r-tabel (n-1)	r-hitung	Valid	Tidak Valid
1	Soal 1	0,456	0,850	√	-
2	Soal 2	0,456	0,770	√	-
3	Soal 3	0,456	0,866	√	-
4	Soal 4	0,456	0,671	√	-
5	Soal 5	0,456	0,806	√	-
6	Soal 6	0,456	0,541	√	-
7	Soal 7	0,456	0,713	√	-
8	Soal 8	0,456	0,582	√	-
9	Soal 9	0,456	0,541	√	-
10	Soal 10	0,456	0,731	√	-
11	Soal 11	0,456	0,850	√	-
12	Soal 12	0,456	0,806	√	-
13	Soal13	0,456	0,532	√	-
14	Soal 14	0,456	0,680	√	-
15	Soal 15	0,456	0,565	√	-
16	Soal 16	0,456	0,784	√	-
17	Soal 17	0,456	0,731	√	-
18	Soal 18	0,456	0,532	√	-
19	Soal 19	0,456	0,731	√	-
20	Soal 20	0,456	0,518	√	-

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa soal angket keseluruhan dari 20 soal tersebut valid. Maka semua item soal ini dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.6 Validitas Angket Pemberian *Punishment*

No.	Soal	r-tabel (n-1)	r-hitung	Valid	Tidak Valid
1	Soal 1	0,456	0,887	√	-
2	Soal 2	0,456	0,795	√	-
3	Soal 3	0,456	0,851	√	-
4	Soal 4	0,456	0,641	√	-
5	Soal 5	0,456	0,801	√	-
6	Soal 6	0,456	0,630	√	-
7	Soal 7	0,456	0,693	√	-
8	Soal 8	0,456	0,492	√	-
9	Soal 9	0,456	0,630	√	-

10	Soal 10	0,456	0,696	√	-
11	Soal 11	0,456	0,887	√	-
12	Soal 12	0,456	0,801	√	-
13	Soal13	0,456	0,443	-	√
14	Soal 14	0,456	0,616	√	-
15	Soal 15	0,456	0,576	√	-
16	Soal 16	0,456	0,763	√	-
17	Soal 17	0,456	0,737	√	-
18	Soal 18	0,456	0,443	-	√
19	Soal 19	0,456	0,696	√	-
20	Soal 20	0,456	0,625	√	-

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa angket keseluruhan dari 20 soal hanya 18 saja yang valid. Maka hanya 18 item soal yang valid yang dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.7 Validitas Angket Motivasi Belajar

No.	Soal	r-tabel (n-1)	r-hitung	Valid	Tidak Valid
1	Soal 1	0,456	0,699	√	-
2	Soal 2	0,456	0,705	√	-
3	Soal 3	0,456	0,792	√	-
4	Soal 4	0,456	0,423	-	√
5	Soal 5	0,456	0,741	√	-
6	Soal 6	0,456	0,605	√	-
7	Soal 7	0,456	0,690	√	-
8	Soal 8	0,456	0,513	√	-
9	Soal 9	0,456	0,437	√	-
10	Soal 10	0,456	0,678	√	-
11	Soal 11	0,456	0,589	√	-
12	Soal 12	0,456	0,574	√	-
13	Soal13	0,456	0,645	√	-
14	Soal 14	0,456	0,653	√	-
15	Soal 15	0,456	0,643	√	-
16	Soal 16	0,456	0,729	√	-
17	Soal 17	0,456	0,583	√	-
18	Soal 18	0,456	0,575	√	-
19	Soal 19	0,456	0,422	-	√
20	Soal 20	0,456	0,800	√	-

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa angket keseluruhan dari 20 soal hanya 18 saja yang valid. Maka hanya 18 item soal yang valid yang dapat digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas menunjukkan akurasi, ketepatan dan konsistensi kuesioner dalam mengukur variabel. Instrumen dikatakan reliabil jika memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila diteskan berkali-kali⁶² Untuk mengetahui reliabilitas angket, peneliti menggunakan teknik *Alfa Cronbach*. Proses penghitungannya dengan menggunakan rumus koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach*.⁶³

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i = reliabilitas instrumen

k = banyak butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Perhitungan reliabilitas angket dilakukan dengan cara mengkonsultasikan koefisien reliabilitas hitung dengan nilai kritik atau standar reliabilitas. Uji signifikansi dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Artinya, apabila koefisien reliabilitas hitung (nilai alpha) lebih besar atau sama dengan r_{kritik} ($(r_h \geq r_t)$), maka angket tersebut dapat dikatakan reliabil.

⁶² Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, h. 144

⁶³ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, h. 152

- a. Reliabilitas angket pemberian *reward*

Tabel 3.8 Reliabilitas Angket Pemberian *Reward*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.933	20

Dari hasil analisis instrumen di atas, dapat dilihat bahwa n item yang di analisis adalah 20 item. Kemudian nilai alpha diperoleh sebesar 0,933. Sedangkan nilai r kritis (uji 2 sisi) pada signifikansi 0,05 dengan jumlah data (n) = 20 didapat sebesar 0,444 (lihat pada lampiran tabel r). Karena nilainya lebih dari 0,444, maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian tersebut reliabil.

- b. Reliabilitas angket pemberian *punishment*

Tabel 3.9 Reliabilitas Angket Pemberian *Punishment*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.936	18

Dari hasil analisis instrumen di atas, dapat dilihat bahwa n item yang di analisis adalah 18 item. Kemudian nilai alpha diperoleh sebesar 0,936. Sedangkan nilai r kritis (uji 2 sisi) pada signifikansi 0,05 dengan jumlah data (n) = 18 didapat sebesar 0,468 (lihat pada lampiran tabel r). Karena nilainya lebih dari 0,468 maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian tersebut reliabil.

- c. Reliabilitas angket motivasi belajar

Tabel 3.10 Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.913	18

Dari hasil analisis instrumen di atas, dapat dilihat bahwa n item yang di analisis adalah 18 item. Kemudian nilai alpha diperoleh sebesar 0,913. Sedangkan nilai r kritis (uji 2 sisi) pada signifikansi 0,05 dengan jumlah data (n) = 18 didapat sebesar 0,468 (lihat pada lampiran tabel r). Karena nilainya lebih dari 0,468 maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian tersebut reliabil.

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data pada permasalahan pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, maka digunakan teknik analisis kuantitatif dengan analisis regresi yang terdiri dari analisis regresi sederhana dan analisis regresi berganda dengan menggunakan metode penghitungan statistik melalui aplikasi SPSS.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan suatu metode atau cara-cara yang digunakan untuk meringkas atau mendata dalam bentuk tabel, grafik atau ringkasan, numerik data. Statistik deskriptif merupakan statistik yang menggunakan data suatu kelompok untuk menjelaskan atau menarik kesimpulan mengenai kelompok itu saja. Untuk menganalisis secara deskriptif kualitas dari setiap variabel penelitian, maka digunakan statistik deskriptif dalam bentuk:

a. Tulisan/teks

Tulisan terdiri atas bagian-bagian yang penting yang menggambarkan isi data secara keseluruhan, seperti rata-rata hitung (*mean*), ukuran penyimpangan (*deviation standart*), bagaimana data bervariasi dalam kelompoknya (*varians data*), modus, median, presentil dan kuartil.

b. Gambar/grafik

Gratik data biasanya disajikan untuk melengkapi deskriptif berupa teks, agar data lebih impresif dan komunikatif dengan para penggunanya, misalnya grafik batang (*histograms*), grafik lingkaran, grafik garis dan lain sebagainya.⁶⁴

2. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan analisis data dengan kuantitatif korelasi menggunakan teknik analisis uji regresi sederhana dan regresi berganda, maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat yakni uji normalitas, uji homogenitas dan ujilinieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas akan dilakukan dengan menggunakan *one sample kolmogrov-smirnov test* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika $\rho > 0,05$.⁶⁵

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk melihat apakah data berasal dari populasi yang homogen (sama) atau tidak. Untuk mengetahui apakah data tersebut homogen, maka dilakukan uji Way One Anova pada taraf signifikansi 0,05. Data dikatakan berasal dari populasi yang memiliki varians homogen jika $F > 0,05$.⁶⁶

c. Uji linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan linier atau tidak secara signifikan. Pengujian dilakukan

⁶⁴Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, hlm. 29

⁶⁵ Bhuono Agung Nugroho, *Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*, (Yogyakarta: Andi, 2005), hlm. 107

⁶⁶ Syofian Siregar, *Metode Peneltian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Jakart: Kencana, 2013) hlm. 210

pada SPSS dengan menggunakan *test for linierity* pada taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier jika $\rho \leq 0,05$.⁶⁷

3. Uji Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini dianalisis dengan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Untuk mengetahui seberapa besar perubahan nilai variabel Y bila variabel X diubah-ubah atau dimanipulasi, maka digunakan perhitungan statistik dengan menggunakan analisis regresi.

a. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis yang terdiri dari satu variabel dependen dan satu variabel independen, yakni: pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar (X1 ke Y1), pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar (X2 ke Y1), pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar (X1 ke Y2), dan pengaruh pemberian *punishment* terhadap hasil belajar (X2 ke Y2). Perhitungan statistik analisis regresi sederhana dapat dilakukan dengan menggunakan persamaan:⁶⁸

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = subyek dalam variabel Y yang diprediksikan

a = harga Y ketika harga $X = 0$ (harga konstan)

b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) ataupun penurunan (-) variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X

X = subyek pada variabel X yang mempunyai nilai tertentu

⁶⁷ Bhuono Agung Nugroho, *Memilih Metode Statistik Penelitian . . .*, hlm. 57

⁶⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 261

b. Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda digunakan untuk menguji hipotesis yang terdiri dari satu variabel dependen dan dua variabel independen, yakni: pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar (X1 dan X2 ke Y1), serta pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar (X1 dan X2 ke Y2). Perhitungan statistik analisis regresi berganda dapat dilakukan dengan menggunakan persamaan:⁶⁹

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

Keterangan:

\hat{Y} = subyek dalam variabel Y yang diprediksikan

a = harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) ataupun penurunan (-)

variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X

X = subyek pada variabel X yang mempunyai nilai tertentu

c. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen menjelaskan variabel dependen. Besarnya koefisien determinasi didasarkan pada kuadrat dari nilai koefisien korelasi dikali 100%. Rumus koefisien determinasi yakni:⁷⁰

$$\text{Koefisien determinasi } (r^2) = r \times 100\%$$

I. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

1. $H_0 : \rho = 0$

$H_a : \rho \neq 0$

⁶⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 261

⁷⁰ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 275

2. $H_0 : \rho = 0$

$H_a : \rho \neq 0$

3. $H_0 : \rho = 0$

$H_a : \rho \neq 0$

4. $H_0 : \rho = 0$

$H_a : \rho \neq 0$

5. $H_0 : \rho = 0$

$H_a : \rho \neq 0$

6. $H_0 : \rho = 0$

$H_a : \rho \neq 0$

BAB IV

PENYAJIAN DATA PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Sejarah Berdirinya SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

Sekolah Dasar Islam Terpadu IQRA' 2 Kota Bengkulu digagas oleh para pendiri Yayasan Al Fida (yaitu M. Syahfan Badri, Dani Hamdani, Hamdani Nasution, M. Syamlan dan Dede Kusyana) yang sangat peduli dengan peningkatan mutu pendidikan baik dari sisi pembinaan wawasan keilmuan maupun pembinaan mental, moral dan agamanya. SDIT IQRA' 2 yang beralamat di Jalan Merawan 19 RT. 25 RW. 07 Kelurahan Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu ini berdiri pada tahun 2007 di bawah naungan yayasan sosial dan dakwah Al Fida Kota Bengkulu dengan luas tanah 26.870 m² dan luas bangunan sekolah 582 m² dengan status tanah dan bangunan Hak Milik.⁷¹

SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu ini dirancang sebagai sekolah dasar unggulan yang mempelajari penerapan pendidikan dasar terpadu berorientasi pada masa depan untuk mewujudkan generasi yang berakhlak karimah. Sekolah ini menerapkan konsep *full day school system* (sekolah sehari penuh dari jam 07.15-16.00 WIB).

SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu setiap tahun nya menerima banyak peminat yang ingin menyekolahkan anaknya ke sekolah ini. Adanya fasilitas dan sarana prasarana yang dibidang cukup lengkap dan memadai, ruang kelas yang banyak

⁷¹ Syazili. *Kepala Tata Usaha SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu*. Wawancara tanggal 14 Mei 2018

serta lingkungan yang asri, bersih, kondusif, inovasi dan kreatifitas para guru SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu menjadi pilihan utama bagi orang tua yang ingin menyekolahkan anaknya.

2. Visi, Misi, dan *Quality Assurance* SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

Biasanya rata-rata semua lembaga, dalam hal ini sekolah pasti mempunyai visi, misi, tujuan tersendiri yang merupakan ciri khas dan demi kemajuan sekolah tersebut. Begitu juga dengan SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu mempunyai visi, misi, dan tujuan tersendiri yang diuraikan sebagai berikut:

a. Visi SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

Terwujudnya Generasi Islami, Berprestasi, Mandiri, dan Berwawasan Lingkungan.

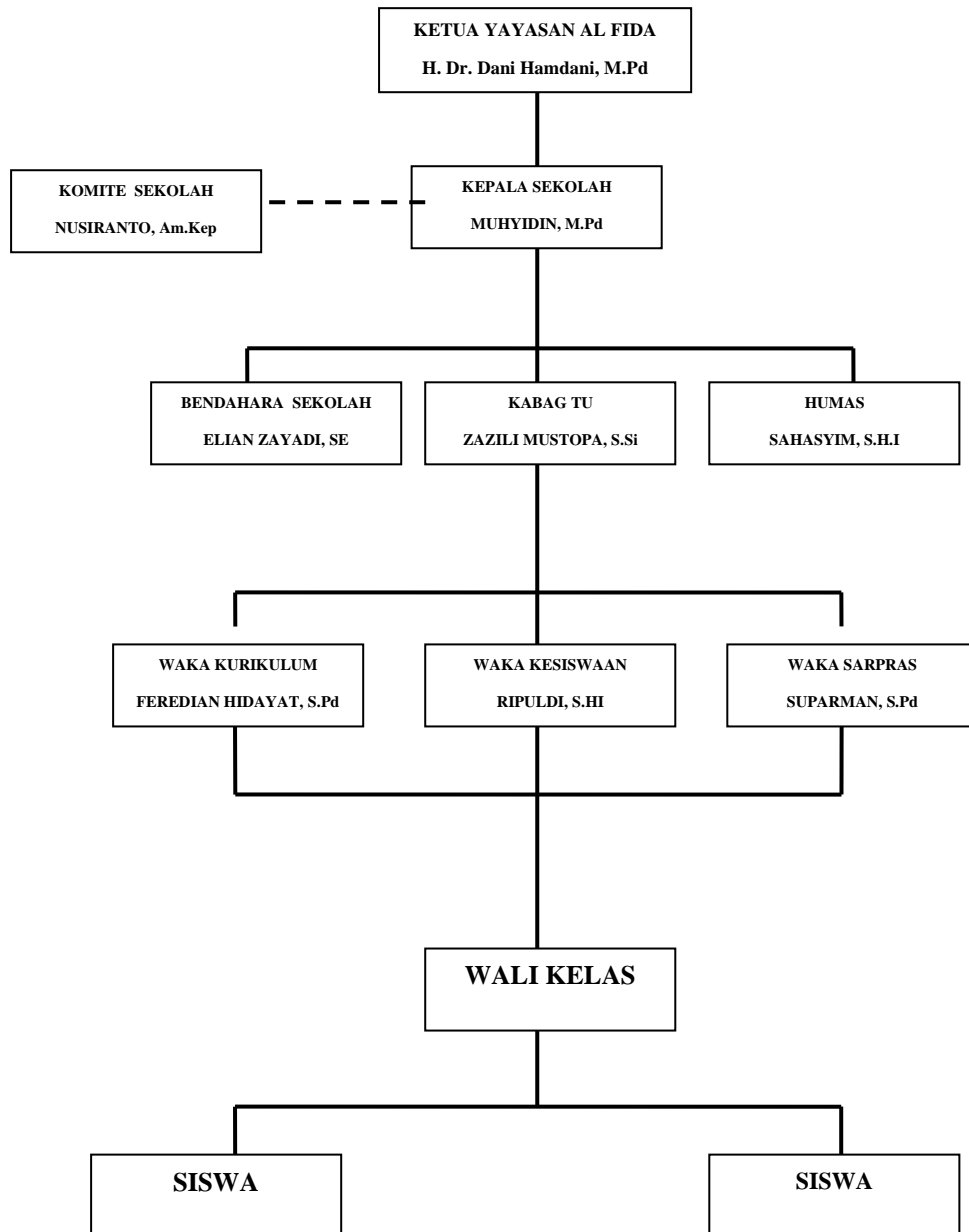
b. Misi SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

- 1) Membimbing pembentukan aqidah yang lurus, ibadah yang benar dan akhlak yang mulia.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan siswa yang berprestasi, mandiri dan berwawasan lingkungan.

c. *Quality Assurance* SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

Quality Assurance SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu adalah: Terbiasa melaksanakan sholat lima waktu; Hafal 2 Juz Al Qur'an; Berakhlak Islami; Hafal 40 hadits pilihan; Hafal dzikir dan doa setelah sholat; Senang membaca dan belajar; Bersih, Rapi, Sehat dan Disiplin; Mampu berbicara Bahasa Arab dan Bahasa Inggris dasar; Menguasai kemampuan dasar matematis; Tuntas 5 mata pelajaran utama.

3. Struktur Organisasi SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu



4. Guru dan Karyawan SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

Standar pendidik dan tenaga kependidikan Sekolah Islam Terpadu mengacu pada Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. selain ketentuan Peraturan Pemerintah di atas, JSIT (Jaringan Sekolah Islam Terpadu) mengembangkan standar pendidik dan tenaga kependidikan dengan berdasarkan pada kekhasan JSIT.

Dalam rangka pembelajaran PAI SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu merekrut tenaga pendidik secara selektif. Setiap tenaga pendidik harus menempuh kualifikasi pendidikan minimal S1 dengan Jurusan yang sesuai pada bidang pendidikan. Proses seleksi sedemikian rupa dan bermaterikan kualifikasi seorang Muslim dan Da'i diantaranya harus bisa membaca Al-Qur'an dan memiliki pengetahuan keIslaman yang baik. Dengan demikian sekolah dapat mencapai standar pendidik dan tenaga kependidikan yang berkualitas dan harapan masyarakat yang menghendaki sekolah berwawasan Islami akan terpenuhi. Berdasarkan data yang diperoleh dari informan, bahwa pada saat penelitian ini dilakukan jumlah tenaga pengajar di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu berjumlah 66 orang. Tenaga pengajar inilah yang membimbing, mendampingi dan mengarahkan anak-anak dalam pembelajaran, mabit dan sekaligus membina akhlak peserta didik serta bertahap menuju terwujudnya generasi Islam, cerdas, mandiri serta berwawasan lingkungan.⁷² Untuk mengetahui keadaan kualifikasi pendidikan Guru SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

⁷² Syazili. *Kepala Tata Usaha SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu*. Wawancara tanggal 14 Mei 2018

Tabel 4.1
Guru Menurut Kualifikasi Pendidikan, Status,
Jenis Kelamin, dan Bersertifikat

No.	Kualifikasi Pendidikan	Status Guru						Jumlah GTY+ GTT	Guru Bersertifikat		
		GTY			GTT				L	P	Jml
		L	P	Jml	L	P	Jml				
1	S2/S3	-	2	2	-	-	-	2	-	2	2
2	S1/D-4	18	24	42	6	19	20	62	3	3	6
3	D3/Sarmud	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	D2	1	1	2	-	-	-	2	-	-	-
5	D1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	≤ SMA/ sederajat	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOTAL		19	27	45	6	13	19	66	4	5	8

Tabel 4.2
Tenaga Pendukung

No.	Tenaga pendukung	Jumlah tenaga pendukung dan kualifikasi pendidikannya						Jumlah tenaga pendukung Berdasarkan Status dan Jenis Kelamin				Jumlah
		≤ SMP	SMA	D1	D2	D3	S1	PTY		Honoror		
								L	P	L	P	
1	Tata Usaha Sekolah						4	2		2		4
2	Perpustakaan						1				1	1
3	Laboran IPA											
4	PTD (Pend Tek. Dasar)											
5	Kantin Sekolah		1							1		1
6	Penjaga Sekolah		1							1		1
7	Tukang Kebun		1							1		1
8	Keamanan/Satpam		2					2				2
9	Lainnya: Cleaning Service	2	3							1	4	5
Jumlah		2	8				5	4		6	5	15

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu memiliki 66 tenaga pendidik yang terdiri dari 26 laki-laki dan 40 perempuan. Dari keadaan guru di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas guru di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu telah menempuh jenjang pendidikan S1, serta 2 orang guru telah mencapai jenjang pendidikan S2.

5. Keadaan Siswa di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

Untuk mengetahui keadaan siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Jumlah Siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu
Tahun Pelajaran 2017/2018

Tahun	2017/2018			
	RB	L	P	JL
I	5	81	63	144
II	4	79	48	127
III	5	84	56	140
IV	5	89	71	160
V	5	85	57	142
VI	5	70	62	132
TOTAL	29	491	357	847

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu Tahun Pelajaran 2017/2018 sebanyak 880 orang, terdiri atas kelas 1 berjumlah 150 siswa, kelas 2 berjumlah 171 siswa, kelas 3 berjumlah 161 siswa, kelas 4 berjumlah 144 siswa, kelas 5 berjumlah 142 siswa dan kelas 6 berjumlah 112 siswa. Siswa tersebut adalah lulusan TK dan PAUD yang tersebar di kota Bengkulu.

6. Sarana dan Prasarana

SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu dalam rangka mewujudkan visi, misi, dan tujuan pendidikan telah menyiapkan sarana dan pra sarana sebagai bagian penting dalam menunjang kegiatan belajar. Sarana dan prasarana di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu sudah terbilang cukup lengkap dan bisa dimanfaatkan dengan baik. Sarana dan prasarana tersebut antara lain: Ruang Ibadah (Masjid); RuangKelas; Ruang Kepala Sekolah; Ruang Guru; Laboratorium Komputer; Ruang BK; Ruang Perpustakaan; Ruang UKS; Ruang Koperasi; Lapangan Olah Raga; Kamar Mandi; Ruang Tata Usaha; Pos Keamanan; Kantin; dan Lapangan Olah raga.

7. Program Ekstrakurikuler

Dalam upaya mengembangkan dan menuangkan bakat serta keterampilan para siswa, maka SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu menyediakan program ekstrakurikuler yang meliputi bidang pengembangan akademik, keolahragaan, keterampilan dan seni antara lain sebagai berikut: Ekstrakurikuler Pramuka; Ekstrakurikuler Tahfiz; Ekstrakurikuler Karate; Ekstrakurikuler Futsal; Ekstrakurikuler Tari; Ekstrakurikuler KCB; Ekstrakurikuler Menggambar dan Mewarnai; Ekstrakurikuler Dokcil; Ekstrakurikuler Pocil; Ekstrakurikuler Silat; Ekstrakurikuler Nasyid; Ekstrakurikuler Robotik; Ekstrakurikuler Tenis Meja; Ekstrakurikuler Club Matematika; Ekstrakurikuler Club Sains; Ekstrakurikuler Sepatu Roda.

B. Penyajian Data Penelitian

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif menggambarkan tentang ringkasan data-data penelitian seperti mean, standar deviasi, varian, modus dan lain-lain. Deskriptif data dalam penelitian ini secara keseluruhan adalah terangkum dalam tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
<i>Reward</i>	40	52	75	2615	65.37	7.808	60.958
<i>Punishment</i>	40	39	69	2187	54.68	8.871	78.687
Motivasi_Belajar	40	39	69	2199	54.98	7.853	61.666
Hasil_Belajar	40	76	90	3351	83.77	3.786	14.333
Valid N (listwise)	40						

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa variabel pemberian *reward* (X1) dengan jumlah data (N) sebanyak 40 mempunyai nilai rata-rata 65,37;

dengan nilai minimal 52 dan maksimal 75, sedangkan standar deviasinya sebesar 7,808 dengan nilai varian sebesar 60,958. Variabel pemberian *punishment* (X2) dengan jumlah data (N) sebanyak 40 mempunyai nilai rata-rata 54,68; dengan nilai minimal 39 dan maksimal 69, sedangkan standar deviasinya sebesar 8,871 dengan nilai varian sebesar 78,687. Variabel Motivasi belajar (Y1) dengan jumlah data (N) sebanyak 40 mempunyai nilai rata-rata 54,98; dengan nilai minimal 39 dan maksimal 69, sedangkan standar deviasinya sebesar 7,853 dengan nilai varian sebesar 61,666. Variabel Hasil belajar (Y2) dengan jumlah data (N) sebanyak 40 mempunyai nilai rata-rata 83,77; dengan nilai minimal 76 dan maksimal 90, sedangkan standar deviasinya sebesar 3,786 dengan nilai varian sebesar 14,333.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Penghitungan statistik untuk uji normalitas diperlukan adanya rumusan hipotesis sebagai berikut:

$H_0 > 0,05$: distribusi sampel normal

$H_a < 0,05$: distribusi sampel tidak normal

Tabel 4.5 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		<i>Reward</i>	<i>Punishment</i>	Motivasi_Belajar	Hasil_Belajar
N		40	40	40	40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	65.38	54.68	54.98	83.78
	Std. Deviation	7.808	8.871	7.853	3.786
Most Extreme Differences	Absolute	.190	.101	.122	.152
	Positive	.119	.089	.102	.116
	Negative	-.190	-.101	-.122	-.152
Kolmogorov-Smirnov Z		1.204	.639	.769	.961
Asymp. Sig. (2-tailed)		.110	.809	.595	.315
a. Test distribution is Normal.					
b. Calculated from data.					

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, dapat dilihat pada kolom Kolmogorov Smirnov dan dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk variabel Hasil Belajar (Y2) sebesar 0,315; untuk variabel motivasi belajar (Y1) sebesar 0,595; untuk variabel pemberian *punishment* (X2) sebesar 0,809; dan untuk variabel pemberian *reward* (X1) sebesar 0,110. Karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan H_0 diterima, yakni data pada variabel Y2, Y1, X2 dan X1 berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Penghitungan statistik untuk uji normalitas diperlukan adanya rumusan hipotesis sebagai berikut:

$H_0 > 0,05$: kelompok data memiliki varian yang sama (homogen)

$H_a < 0,05$: kelompok data tidak memiliki varian yang sama (tidak homogen)

Tabel 4.6 Uji Homogenitas Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi_Belajar	1.989	8	29	.084
Hasil_Belajar	2.012	8	29	.081

Tabel 4.7 Uji Homogenitas Pemberian *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi_Belajar	1.886	8	29	.092
Hasil_Belajar	1.419	8	29	.230

Pada tabel di atas dapat di lihat bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (0,081; 0,084; 0,92; 0,230 > 0,05). Jadi dapat disimpulkan bahwa kelompok data memiliki varian yang sama (homogen), maka hal ini telah memenuhi asumsi dasar homogenitas.

c. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan terhadap masing-masing hubungan struktural yang telah dibangun. Untuk melakukan uji linieritas diperlukan adanya hipotesis sebagai berikut:

$H_0 < 0,05$: distribusi pasangan uji variabel dependen atas variabel independen berpola linier

$H_a > 0,05$: distribusi pasangan uji variabel dependen atas variabel independen tidak berpola linier

1) Uji Linieritas Y1 atas X1 dan X2

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh ANOVA untuk uji linieritas sebagai berikut:

Tabel 4.8 Uji Linieritas Y1 atas X1 dan X2

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
<i>Reward*</i> Motivasi_Belajar	Between Groups	(Combined)	973.825	18	54.101	.809	.672
		Linearity	49.671	1	49.671	.743	.016
		Deviation from Linearity	924.154	17	54.362	.813	.664
	Within Groups		1403.550	21	66.836		
	Total		2377.375	39			
<i>Punishment*</i> Motivasi_Belajar	Between Groups	(Combined)	1289.242	18	71.625	.845	.638
		Linearity	45.370	1	45.370	.535	.025
		Deviation from Linearity	1243.871	17	73.169	.863	.617
	Within Groups		1779.533	21	84.740		
	Total		3068.775	39			

Dari output di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada *linierity* sebesar 0,16 dan 0,25. Karena signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 diterima yang menyatakan antara variabel Y1 (motivasi belajar) dan X1

(pemberian *reward*) terdapat hubungan yang linier serta Y1 (motivasi belajar) dan X2 (pemberian *punishment*) terdapat hubungan yang linier.

2) Uji Linieritas Y2 atas X1 dan X2

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh ANOVA untuk uji linieritas sebagai berikut:

Tabel 4.9 Uji Linieritas Y2 atas X1 dan X2

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Reward * Hasil_Belajar	Between Groups	(Combined)	1246.158	14	89.011	1.967	.068
		Linearity	55.652	1	55.652	1.230	.046
		Deviation from Linearity	1190.506	13	91.577	2.024	.063
	Within Groups		1131.217	25	45.249		
	Total		2377.375	39			
Punishment * Hasil_Belajar	Between Groups	(Combined)	621.375	14	44.384	.453	.937
		Linearity	169.628	1	169.628	1.733	.017
		Deviation from Linearity	451.747	13	34.750	.355	.973
	Within Groups		2447.400	25	97.896		
	Total		3068.775	39			

Dari output di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada *linierity* sebesar 0,46 dan 0,17. Karena signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 diterima yang menyatakan antara variabel Y2 (hasil belajar) dan X1 (pemberian *reward*) terdapat hubungan yang linier serta Y2 (hasil belajar) dan X2 (pemberian *punishment*) terdapat hubungan yang linier.

3. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Hipotesis I (Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Belajar)

Untuk menguji hipotesis I, melihat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar akan digunakan analisis regresi sederhana.

Tabel 4.10 Uji Hipotesis I (Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Belajar)

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	64.479	10.628		6.067	.000		
	<i>Reward</i>	.145	.161	.145	3.900	.004	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	50.247	1	50.247	16.811	.004 ^a
	Residual	2354.728	38	61.967		
	Total	2404.975	39			

a. Predictors: (Constant), *Reward*
b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Model Summary ^p					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.145 ^a	.210	.549	7.872	1.290

a. Predictors: (Constant), *Reward*
b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Berdasarkan tabel *Coefficients*, diperoleh persamaan regresi sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y}_1 = 64,479 + 0,145 X_1$$

Pengujian hipotesis dapat dilakukan melalui hasil F-test pada tabel Anova. Variabel Independen dikatakan berpengaruh terhadap variabel dependen jika *p-value* (pada kolom Sig.) lebih kecil dari *level of significant* yang ditentukan, atau F hitung (pada kolom F) lebih besar dari F tabel. F tabel dapat dihitung dengan cara $df1 = k-1$ dan $df2 = n-k$, k adalah jumlah variabel dependen dan independen. Berdasarkan tabel Anova, menunjukkan *p-value* $0,004 < 0,05$ artinya

signifikan, sedangkan F hitung 16,811 > dari F tabel 4,10 artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *reward* berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Seberapa besar pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar dijelaskan oleh koefisien determinasi pada tabel Model Summary. Pada tabel summary diketahui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,210. Artinya 21% variabel dependen motivasi belajar dipengaruhi oleh variabel independen pemberian *reward*, dan sisanya 79% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

b. Uji Hipotesis II (Pengaruh Pemberian *Punishment* terhadap Motivasi Belajar)

Untuk menguji hipotesis, melihat pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar akan digunakan analisis regresi sederhana.

Tabel 4.11 Uji Hipotesis II (Pengaruh Pemberian *Punishment* terhadap Motivasi Belajar)

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	60.860	7.893		7.711	.000		
	<i>Punishment</i>	.108	.143	.122	3.755	.005	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	35.556	1	35.556	14.570	.005 ^a
	Residual	2369.419	38	62.353		
	Total	2404.975	39			

a. Predictors: (Constant), *Punishment*

b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Model Summary ^a					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.122 ^a	.153	.511	7.896	1.357
a. Predictors: (Constant), <i>Punishment</i>					
b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar					

Berdasarkan tabel *Coefficients*, diperoleh persamaan regresi sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y}_1 = 60,860 + 0,108 X_2$$

Pengujian hipotesis dapat dilakukan melalui hasil F-test pada tabel Anova. Variabel Independen dikatakan berpengaruh terhadap variabel dependen jika *p-value* (pada kolom Sig.) lebih kecil dari *level of significant* yang ditentukan, atau F hitung (pada kolom F) lebih besar dari F tabel. F tabel dapat dihitung dengan cara $df1 = k-1$ dan $df2 = n-k$, k adalah jumlah variabel dependen dan independen. Berdasarkan tabel Anova, menunjukkan *p-value* $0,005 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $14,570 >$ dari F tabel 4,10 artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Seberapa besar pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar dijelaskan oleh koefisien determinasi pada tabel Model Summary. Pada tabel summary diketahui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,153. Artinya 15,3% variabel dependen motivasi belajar dipengaruhi oleh variabel independen *punishment*, dan sisanya 84,7% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

- c. Uji Hipotesis III (Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* secara bersama-sama terhadap Motivasi Belajar)

Untuk menguji hipotesis, melihat pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap motivasi belajar akan digunakan analisis regresi berganda.

Tabel 4.12 Uji Hipotesis III (Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* secara Bersama-sama terhadap Motivasi Belajar)

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	70.404	13.256		5.311	.000		
	<i>Reward</i>	.146	.162	.145	3.897	.006	1.000	1.000
	<i>Punishment</i>	.108	.143	.122	3.756	.005	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	86.027	2	43.014	21.686	.000 ^a
	Residual	2318.948	37	62.674		
	Total	2404.975	39			

a. Predictors: (Constant), *Punishment*, *Reward*
b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.189 ^a	.360	.256	7.917	1.360

a. Predictors: (Constant), *Punishment*, *Reward*
b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Berdasarkan tabel *Coefficients*, diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$\hat{Y}_1 = 70,404 + 0,146 X_1 + 0,108 X_2$$

Pengujian hipotesis dapat dilakukan melalui hasil F-test pada tabel Anova. Variabel Independen dikatakan berpengaruh terhadap variabel dependen jika

p-value (pada kolom Sig.) lebih kecil dari *level of significant* yang ditentukan, atau F hitung (pada kolom F) lebih besar dari F tabel. F tabel dapat dihitung dengan cara $df1 = k-1$ dan $df2 = n-k$, k adalah jumlah variabel dependen dan independen. Berdasarkan tabel Anova, menunjukkan *p-value* $0,000 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $21,868 >$ dari F tabel 3,26 artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Seberapa besar pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar dijelaskan oleh koefisien determinasi pada tabel Model Summary. Pada tabel summary diketahui nilai koefisien determinasi (Adjusted R Square) sebesar 0,256. Artinya 25,6% variabel dependen motivasi belajar dipengaruhi oleh variabel independen pemberian *reward* dan *punishment*, dan sisanya 74,4% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

d. Uji Hipotesis IV (Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Hasil Belajar)

Untuk menguji hipotesis, melihat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar akan digunakan analisis regresi sederhana.

Tabel 4.13 Uji Hipotesis IV (Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Hasil Belajar)

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	78.925	5.117		15.424	.000		
	<i>Reward</i>	.740	.078	.153	4.954	.006	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.085	1	13.085	18.911	.006 ^a
	Residual	545.890	38	14.366		
	Total	558.975	39			
a. Predictors: (Constant), <i>Reward</i>						
b. Dependent Variable: Hasil_Belajar						

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.153 ^a	.152	.521	3.790	1.396
a. Predictors: (Constant), <i>Reward</i>					
b. Dependent Variable: Hasil_Belajar					

Berdasarkan tabel *Coefficients*, diperoleh persamaan regresi sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y}_2 = 78,925 + 0,740 X_1$$

Pengujian hipotesis dapat dilakukan melalui hasil F-test pada tabel Anova. Variabel Independen dikatakan berpengaruh terhadap variabel dependen jika *p-value* (pada kolom Sig.) lebih kecil dari *level of significant* yang ditentukan, atau F hitung (pada kolom F) lebih besar dari F tabel. F tabel dapat dihitung dengan cara $df1 = k-1$ dan $df2 = n-k$, k adalah jumlah variabel dependen dan independen. Berdasarkan tabel Anova, menunjukkan *p-value* $0,006 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $18,911 >$ dari F tabel 4,10 artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Seberapa besar pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar dijelaskan oleh koefisien determinasi pada tabel Model Summary. Pada tabel summary diketahui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,152. Artinya 15,2% variabel dependen motivasi belajar dipengaruhi oleh variabel independen

pemberian *reward*, dan sisanya 84,8% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

e. Hipotesis V (Pengaruh Pemberian *Punishment* terhadap Hasil Belajar)

Untuk menguji hipotesis, melihat pengaruh pemberian *punishment* terhadap hasil belajar akan digunakan analisis regresi sederhana.

Tabel 4.14 Uji Hipotesis V (Pengaruh Pemberian *Punishment* terhadap Hasil Belajar)

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	89.261	3.726		23.955	.000		
	<i>Punishment</i>	.210	.067	.235	4.491	.004	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	30.898	1	30.898	12.223	.004 ^a
	Residual	528.077	38	13.897		
	Total	558.975	39			

a. Predictors: (Constant), *Punishment*
b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.235 ^a	.125	.530	3.728	1.326

a. Predictors: (Constant), *Punishment*
b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Berdasarkan tabel *Coefficients*, diperoleh persamaan regresi sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y}_2 = 89,261 + 0,210 X_2$$

Pengujian hipotesis dapat dilakukan melalui hasil F-test pada tabel Anova. Variabel Independen dikatakan berpengaruh terhadap variabel dependen jika *p-value* (pada kolom Sig.) lebih kecil dari *level of significant* yang ditentukan,

atau F hitung (pada kolom F) lebih besar dari F tabel. F tabel dapat dihitung dengan cara $df1 = k-1$ dan $df2 = n-k$, k adalah jumlah variabel dependen dan independen. Berdasarkan tabel Anova, menunjukkan *p-value* $0,004 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $12,223 >$ dari F tabel 4,10 artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *punishment* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Seberapa besar pengaruh pemberian *punishment* terhadap hasil belajar dijelaskan oleh koefisien determinasi pada tabel Model Summary. Pada tabel summary diketahui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,125. Artinya 12,5% variabel dependen motivasi belajar dipengaruhi oleh variabel independen pemberian *punishment* dan sisanya 87,5% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

- f. Hipotesis VI (Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar)

Untuk menguji hipotesis, melihat pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap hasil belajar akan digunakan analisis regresi berganda.

Tabel 4.15 Uji Hipotesis VI (Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* secara Bersama-sama terhadap Motivasi Belajar)

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	84.421	6.248		13.512	.000		
	<i>Reward</i>	.740	.077	.152	4.966	.006	1.000	1.000
	<i>Punishment</i>	.210	.067	.235	4.487	.004	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	43.877	2	21.938	21.576	.012 ^a
	Residual	515.098	37	13.922		
	Total	558.975	39			
a. Predictors: (Constant), <i>Punishment</i> , <i>Reward</i>						
b. Dependent Variable: Hasil_Belajar						

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.280 ^a	.380	.238	3.731	1.380
a. Predictors: (Constant), <i>Punishment</i> , <i>Reward</i>					
b. Dependent Variable: Hasil_Belajar					

Berdasarkan tabel *Coefficients*, diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$\hat{Y}_2 = 84,421 + 0,740 X_1 + 0,210 X_2$$

Pengujian hipotesis dapat dilakukan melalui hasil F-test pada tabel Anova. Variabel Independen dikatakan berpengaruh terhadap variabel dependen jika *p-value* (pada kolom Sig.) lebih kecil dari *level of significant* yang ditentukan, atau F hitung (pada kolom F) lebih besar dari F tabel. F tabel dapat dihitung dengan cara $df_1 = k-1$ dan $df_2 = n-k$, k adalah jumlah variabel dependen dan independen. Berdasarkan tabel Anova, menunjukkan *p-value* $0,012 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $21,576 >$ dari F tabel 3,26 artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar.

Seberapa besar pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar dijelaskan oleh koefisien determinasi pada tabel Model Summary. Pada tabel summary diketahui nilai koefisien determinasi (Adjusted R Square) sebesar 0,238. Artinya 23,8% variabel dependen motivasi belajar dipengaruhi oleh

variabel independen pemberian *reward* dan *punishment*, dan sisanya 76,2% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan *p-value* $0,004 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $16,811 >$ dari F tabel 4,10 artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *reward* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar sebesar 21% dan sisanya 79% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $\hat{Y}_1 = 64,479 + 0,145 X_1$. Dimana harga konstanta (a) sebesar 64,479 artinya apabila pemberian *reward* dalam keadaan konstanta atau 0, maka motivasi belajar nilainya sebesar 64,479. Harga b (koefisien regresi pemberian *reward*) sebesar + 0,145 artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian *reward* maka nilai variabel motivasi belajar akan naik sebesar 0,145 tindakan. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X1 terhadap variabel Y1 dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y1 yang didasarkan pada perubahan variabel X1. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai variabel pemberian *reward*, maka akan mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa.

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemberian *reward* merupakan salah satu bentuk penguatan positif yang akan menimbulkan usaha yang lebih besar dan menjadikan belajar menjadi efektif karena siswa

termotivasi mendapatkan *reward* dari guru. *Reward* yang merupakan penguatan positif merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa menurut Rifa'i.⁷³ Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Edward Lee Thorndike dalam hukum akibatnya (*law of effect*) bahwa faktor penting yang mempengaruhi motivasi belajar adalah *reward* atau pernyataan kepuasan dari suatu kejadian.⁷⁴ Dalam teori *connectionisme* bahwasannya stimulus berupa *reward* yang tepat dapat mempengaruhi respon siswa yakni berupa motivasi belajar. Kemudian diperkuat pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa *reward* merupakan salah satu cara menumbuhkan motivasi berprestasi.⁷⁵

Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan *p-value* 0,005 < 0,05 artinya signifikan, sedangkan F hitung 14,570 > dari F tabel 4,10 artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar sebesar 15,3% dan sisanya 84,7% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $\hat{Y}_1 = 60,860 + 0,108 X_2$. Dimana harga konstanta (a) sebesar 60,860 artinya apabila pemberian *punishment* dalam keadaan konstanta atau 0, maka motivasi belajar nilainya sebesar 60,860. Harga b (koefisien regresi pemberian *punishment*) sebesar + 0,108 artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian

⁷³ Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 137-144

⁷⁴ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Gramedia, 2009), hlm. 126

⁷⁵ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 89

punishment maka nilai variabel motivasi belajar akan naik sebesar 0,108 tindakan. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X2 terhadap variabel Y1 dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y1 yang didasarkan pada perubahan variabel X2. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai variabel pemberian *punishment*, maka akan mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan teori Edwin Guthrie yang mempercayai bahwa *punishment* memegang peranan penting dalam proses belajar. *Punishment* yang diberikan pada saat yang tepat akan mampu memotivasi belajar siswa dan mengubah tingkah laku buruknya.⁷⁶ Jadi, *punishment* yang tepat bisa memotivasi siswa untuk berperilaku baik dan memotivasi belajarnya. Hal ini sejalan menurut Amir Daien Indrakusuma dimana *punishment* merupakan alat pendidikan yang tidak menyenangkan, alat pendidikan yang bersifat negatif, namun meski demikian dapat juga menjadi alat motivasi, alat motivasi untuk mempergiat belajarnya siswa.⁷⁷ Menurut Rifa'i, *punishment* yang merupakan salah satu bentuk penguatan negatif merupakan salah faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. *Punishment* akan memperlemah dan menekan perilaku yang tidak diinginkan dalam pembelajaran sehingga akan menimbulkan usaha yang lebih besar dan menjadikan belajar menjadi efektif karena siswa termotivasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.⁷⁸

⁷⁶ Trimanjuniarso, *Teori Belajar Behavioristik*, (Trimanjuniarso.wordpress.com Diakses 14 Mei 2018)

⁷⁷ Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, tt), hlm. 164-165

⁷⁸ Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 137-144

Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan *p-value* $0,000 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $21,868 >$ dari F tabel $3,26$ artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama berpengaruh terhadap motivasi belajar. Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar sebesar $25,6\%$ dan sisanya $74,4\%$ dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $\hat{Y}_1 = 70,404 + 0,146 X_1 + 0,108 X_2$. Dimana harga konstanta (a) sebesar $70,404$ artinya apabila pemberian *reward* dan *punishment* dalam keadaan konstanta atau 0 , maka motivasi belajar nilainya sebesar $70,404$. Harga b (koefisien regresi pemberian *reward*) sebesar $+ 0,146$ artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian *reward* jika nilai variabel pemberian *punishment* 0 , maka nilai variabel motivasi belajar akan naik sebesar $0,146$ tindakan. Harga b (koefisien regresi pemberian *punishment*) sebesar $+ 0,108$ artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian *punishment* jika nilai variabel pemberian *reward* 0 , maka nilai variabel motivasi belajar akan naik sebesar $0,108$ tindakan. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y_1 dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y_1 yang didasarkan pada perubahan variabel X_1 dan X_2 .

Pemberian *reward* dan *punishment* merupakan salah satu strategi dalam dunia pendidikan. Pemberian *reward* dan *punishment* dapat membawa dampak yang positif dan cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Lu, dkk yang mengatakan pemberian *reward* dan *punishment* mampu mempengaruhi secara berbeda pada sebuah proses permasalahan dengan efek-efek yang ditimbulkan dan keduanya tidaklah bersifat tetap tergantung oleh tingkatan kesadaran. Hamalik juga mengemukakan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar.⁷⁹ Pemberian *reward* dan *punishment* yang tepat dan bijak secara otomatis dapat membuat motivasi belajar siswa semakin tinggi. Hal ini sesuai dengan yang diungkap oleh WS. Winkel dalam buku psikologi pengajarannya bahwasannya *reward* dan *punishment* merupakan salah satu cara yang efektif dan sudah banyak dimanfaatkan oleh guru di suatu lembaga pendidikan, pemberian *reward* dan *punishment* sangat penting dalam rangka membangun motivasi belajar siswa.⁸⁰

Kemudian selanjutnya hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan *p-value* $0,006 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $18,911 >$ dari F tabel $4,10$ artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar. Pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar sebesar $15,2\%$ dan sisanya $84,8\%$ dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $\hat{Y}_2 = 78,925 + 0,740 X_1$. Dimana harga konstanta (a) sebesar $78,925$ artinya apabila pemberian *reward* dalam keadaan konstanta atau 0 , maka hasil belajar nilainya sebesar $78,925$. Harga b (koefisien regresi pemberian *reward*) sebesar

⁷⁹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, hlm. 120

⁸⁰ WS. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1991), hlm. 100

+ 0,740 artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian *reward* maka nilai variabel hasil belajar akan naik sebesar 0,740 tindakan. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X1 terhadap variabel Y2 dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y2 yang didasarkan pada perubahan variabel X1. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai variabel pemberian *reward*, maka akan mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa.

Pemberian *reward* merupakan salah satu penguatan positif yang akan menimbulkan motivasi siswa dalam belajar sehingga timbul usaha yang lebih besar dan menjadikan belajar menjadi efektif yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Menurut Dalyono, *reward* merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.⁸¹ Pentingnya pemberian *reward* dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga diungkapkan Purwanto bahwa pemberian *reward* kepada siswa bertujuan supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik.⁸²

Kemudian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *punishment* berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan *p-value* $0,004 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $12,223 >$ dari F tabel 4,10 artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *punishment* berpengaruh terhadap hasil belajar. Pengaruh pemberian *punishment* terhadap hasil belajar sebesar 12,5% dan sisanya 87,5% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak

⁸¹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 55-60

⁸² M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, hlm. 182

dimasukkan dalam penelitian ini. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $\hat{Y}_2 = 89,261 + 0,210 X_2$. Dimana harga konstanta (a) sebesar 89,261 artinya apabila pemberian *punishment* dalam keadaan konstanta atau 0, maka hasil belajar nilainya sebesar 89,261. Harga b (koefisien regresi pemberian *punishment*) sebesar +0,210 artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian *punishment* maka nilai variabel hasil belajar akan naik sebesar 0,210 tindakan. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X2 terhadap variabel Y2 dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y2 yang didasarkan pada perubahan variabel X2. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai variabel pemberian *punishment*, maka akan mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa.

Pemberian *punishment* akan menekan perilaku siswa yang tidak diinginkan dalam pembelajaran sehingga akan menimbulkan motivasi siswa dalam belajar dan timbul usaha yang lebih besar serta menjadikan belajar menjadi efektif yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Menurut Dalyono, *punishment* merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.⁸³ *Punishment* sebagai alat pendidikan, meskipun mengakibatkan penderitaan bagi siswa yang terhukum, namun dapat juga menjadi alat motivasi, alat pendorong untuk mempergiat aktivitas belajar siswa (meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa).⁸⁴

Selanjutnya hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan

⁸³ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 55-60

⁸⁴ Emile Durkheim, Alih Bahasa Lukas Ginting, *Pendidikan Moral Suatu Studi Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga), hlm. 116

p -value $0,012 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $21,576 >$ dari F tabel $3,26$ artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar. Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar sebesar $23,8\%$ dan sisanya $76,2\%$ dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $\hat{Y}_2 = 84,421 + 0,740 X_1 + 0,210 X_2$. Dimana harga konstanta (a) sebesar $84,421$ artinya apabila pemberian *reward* dan *punishment* dalam keadaan konstanta atau 0 , maka hasil belajar nilainya sebesar $84,421$. Harga b (koefisien regresi pemberian *reward*) sebesar $+ 0,740$ artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian *reward* jika nilai variabel *punishment* 0 , maka nilai variabel hasil belajar akan naik sebesar $0,740$ tindakan. Harga b (koefisien regresi pemberian *punishment*) sebesar $+ 0,210$ artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian *punishment* jika nilai variabel pemberian *reward* 0 , maka nilai variabel hasil belajar akan naik sebesar $0,210$ tindakan. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y_2 dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y_2 yang didasarkan pada perubahan variabel X_1 dan X_2 .

Pemberian *reward* dan *punishment* merupakan salah satu metode dan strategi dalam dunia pendidikan. Pemberian *reward* dan *punishment* dapat membawa dampak yang positif dan cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. *Reward* dan *Punishment* merupakan salah satu bentuk motivasi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Dalyono

yang mengatakan bahwa *reward* dan *punishment* yang merupakan salah satu bentuk motivasi adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar.⁸⁵ Siswa yang memiliki motivasi (semangat) dalam belajar akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula artinya semakin tinggi semangatnya, semakin tinggi intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya.

Adanya pemberian *reward* dan *punishment* dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar. Hal ini berarti bahwa adanya pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) IQRA' 2 Kota Bengkulu sebagaimana yang telah dibuktikan dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa setiap variabel independen (X1 dan X2) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Y1 dan Y2) baik secara simultan (bersama-sama) maupun secara parsial (sebagian).

⁸⁵ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 55-60

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 21%.
2. Terdapat pengaruh yang positif pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar sebesar 15,3%.
3. Terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* secara simultan (bersama-sama) sebesar 25,6%.
4. Terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa sebesar 15,2%.
5. Terdapat pengaruh yang positif pemberian *punishment* terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian *punishment* terhadap hasil belajar siswa sebesar 12,5%.

6. Terdapat pengaruh yang positif pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* secara simultan (bersama-sama) sebesar 23,8%.

Sebagaimana dalam teori behavioristik, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuan untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.⁸⁶ Stimulus dalam penelitian ini adalah *reward* dan *punishment*, sedangkan responnya berupa perubahan motivasi belajar dan hasil belajar.

Hasil penelitian dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa untuk menciptakan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, guru dianjurkan menerapkan metode dan strategi *reward* dan *punishment* dalam setiap pembelajarannya dengan baik dan bijaksana sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. selain itu diharapkan memasukkan variabel lain yang belum dimasukkan dalam model penelitian ini.

⁸⁶ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 20

2. Bagi tenaga pendidik

Bagi tenaga pendidik diharapkan dapat memaksimalkan strategi pembelajaran pemberian *reward* dan *punishment* agar siswa lebih termotivasi dalam belajar serta hendaknya betul-betul profesional dalam memberikan *reward* dan terkhusus *punishment* dengan mempertimbangkan berbagai aspek diantaranya kesesuaian, serta psikologis siswa.

3. Bagi siswa

Bagi siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar dan dalam meningkatkan kemampuan belajarnya melalui adanya pemberian *reward* dan *punishment*.

4. Bagi lembaga

Bagi lembaga diharapkan agar tidak salah dalam menentukan kebijakan-kebijakan, terkhusus kebijakan dalam hal pemberian bentuk-bentuk *reward* dan *runishment* untuk para siswa. Selain itu, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi bagi pihak sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh pemberian *reward* dan *punishment*.

5. Bagi orang tua

Bagi orang tua diharapkan dapat menjadi masukan untuk ikut serta dalam membangun motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemberian *reward* dan *punishment*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aitao Lu, 2013. *Effects of Reward and Punishment on Conflict Processing: Same or Different?*. Internatioanl Journal of Psychological Studies. Vol.5, No. 1
- Alisuf. 2000. *Psikologi Pendidikan* Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aritonang, Keke T. 2008. *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Penarbur.
- Dalyono, M. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: Syamil Al-Qur'an
- Depdiknas. t.t. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta Balai Pustaka
- Dewi Yana, Pemberian *Reward* dan Punishmnet Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe. Diakses melalui <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/1799>
- Durkheim, Emile. Alih Bahasa Lukas Ginting. *Pendidikan Moral Suatu Studi Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga
- Hamalik, Oemar. 2009. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hurlock, Elizabeth B. t.t. *Perkembangan Anak*. (terj.) Med Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga
- Indrakusuma, Amir Daien. Tt. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Iqbal, Abu Muhammad. 2013. *Konsep Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan*. Madiun: Jaya Star Nine
- Ittihad Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan, Volume 4 No. 5 April 2016. Diakses melalui <https://scholar.google.co.id/>

- Kusumah, Indra. 2011. *Keajaiban Motivasi: Rahasia Sukses Sang Juara*. Bandung: Salamadani
- Lidwa Pustaka I-Software. *Kitab 9 Imam Hadist*. Bab Keutamaan ulama dan dorongan untuk menuntut ilmu. No hadist: 220
- Mallary M Collins. dan Don H. Fontenelle. 2002. *Mengubah Perilaku Siswa Pendekatan Positif*. Tersedia di www.books.google.com
- Michele Borba, 2010, *The Big Book of Parenting Solutions 101 Jawaban Sekaligus Solusi bagi Kebingungan dan Kekhawatiran Orang Tua dalam Menghadapi Permasalahan Anak Sehari-hari*. Tersedia di www.books.google.com
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : GaungPersada Press
- Mustaqim, Wahid Abdullah. 2003 *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ni Kadek Sujiantari, Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS (Studi Pada SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016), Jurnal Jurusan Pendidikan (JJPE) Vol:7 Nomor: 2 Tahun 2016. Diakses melalui <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/viewFile/7573/5171>
- Nugroho, Bhuono Agung. 2005. *Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2009. *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Purwanto, M Ngalim. 2009. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Saedarmayanti dan Hidayat. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman AM. 2002. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana,
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2008. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: Indeks
- Sudjana, Nana. 2001. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Syaiful Djamarah. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trimanjuniarso. 2018. *Teori Belajar Behavioristik*. <http://Trimanjuniarso.wordpress.com> Diakses 14 Mei 2018
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Woolfolk, Anita. 2009. *Educational Psychology Active Learning Edition*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- WS., Winkel. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo
- Wuryani, Sri Esti. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia