

PENGARUH PENETAPAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SDN 035 TEMBILAHAN

Meilisa Syelviani
meilisasyelviani2@gmail.com

ABSTRACT

This purpose of the research aims to determine the effect of reward and punishment on student learning motivation at SDN 035 Tembilahan. Data analysis using multiple linear regression equation. From the results of research on the effect of reward and punishment determination on student learning motivation at SDN 035 Tembilahan, it is obtained the multiple linear regression equation, namely: $Y = 3.072 + 1.203X_1 + 0.430X_2 + e$. From the results of the coefficient of determination, the value of R Square (R^2) is 68.3%. Reward and punishment have an effect on the learning motivation of SDN 035 Tembilahan students, and the remaining 31.7% is influenced by other variables that are not examined. Based on the partial test, the t value of reward is 7.624 and t count is 2.127 of punishment. With the simultaneous test, the calculated f value is 29.063.

Keywords : Reward, Punishman, Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penetapan reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada SDN 035 Tembilahan. Analisis data menggunakan persamaan regresi linier berganda. Dari hasil penelitian tentang pengaruh penetapan reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada SDN 035 Tembilahan diperoleh persamaan regresi linear berganda yaitu : $Y = 3,072 + 1,203X_1 + 0,430X_2 + e$. Dari hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai R Square (R^2) adalah sebesar 68,3% reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SDN 035 Tembilahan, dan sisanya sebesar 31,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Berdasarkan uji secara parsial bahwa nilai t hitung reward 7,624 dan t hitung punishment 2,127. Dengan uji secara simultan diperoleh nilai f hitung 29,063.

Kata Kunci: Reward dan Punishment, Motivasi Belajar.

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar (SD) merupakan dasar pendidikan pada jenjang pendidikan berikutnya, oleh karena itu pendidikan SD hendaknya dilakukan dengan cara yang tepat agar mampu menjadi landasan yang kuat untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Dalam proses pembelajaran siswa kelas rendah tidak dapat disamakan cara membelajarkan siswa kelas tinggi karena adanya

perbedaan fisik dan psikologisnya. Dalam proses pembelajaran kelas rendah, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak mengarahkan segala kemampuannya. Dengan demikian, bisa dikatakan siswa yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan oleh

kemampuannya yang rendah, tetapi mungkin disebabkan oleh tidak adanya motivasi.

Motivasi merupakan suatu penggerak dari dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai suatu tujuan. (Abdul Majid, 2013).

Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Pada SDN 035 Tembilihan motivasi belajar siswa mengalami kemunduran dapat dilihat dari nilai raport tiap semesternya, dimana ada salah satu siswa yang biasanya masuk juara dan bahkan keluar dari 10 besar, serta ada beberapa siswa yang tidak naik kelas ke jenjang lebih tinggi.

Banyak faktor untuk membuat siswa termotivasi dalam belajar dan berprestasi salah satunya yaitu dengan memberikan penghargaan (reward), yang dalam beberapa keunggulan reward disebutkan bahwa dapat memacu siswa berkompetisi, dan ikatan emosional antara peserta didik dengan guru dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. *Reward* adalah salah satu alat untuk mendidik siswa agar merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. (Ngalim Purwanto, 2011)

Dengan adanya metode yang sudah diterapkan oleh guru dan ditambah pemberian reward diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa agar dapat mencapai prestasi yang lebih baik lagi.

Selain itu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah punishment adalah hukuman atau sanksi yang dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku seseorang yang tidak sesuai dengan peraturan tersebut. (Mubarok, 2012)

Ki Hajar Dewantoro berpendapat bahwa hukuman sebagai alat untuk menginsafkan

atau menyadarkan bukan sebagai alat penyiksaan atau balas dendam. Tindakan hukuman yang terpaksa dan sadar atau sengaja diberikan anak didik sebagai alat pendidikan harus mempunyai arti membimbing yang berdasarkan cinta kasih dan pendidik yakin bahwa penderitaan yang ditanggung itu mempunyai nilai positif dan pengaruh efektif. Artinya benar-benar menyadarkan atau menginsafkan anak didik atas kesalahan yang diperbuatnya. Selain itu kita harus memastikan anak dalam kondisi emosi yang positif. Agar hukuman yang kita tetapkan benar-benar efektif karena anak dalam kondisi relaks, senang, bersemangat dalam suasana otak berfikir aktif. (Seri Bunda Berdaya, 2013).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut diatas, maka dalam penyusunan skripsi ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan mengambil judul **"PENGARUH PENETAPAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SDN 035 TEMBILIHAN."**

Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulisan merumuskan permasalahan sebagai berikut : "Apakah penetapan reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SDN 035 Tembilihan?"

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penetapan reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SDN 035 Tembilihan.

B. TELAHAH PUSTAKA

Penetapan Reward

Reward secara Bahasa berarti hadiah, pujian, upah, ganjaran atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan yang diberikan kepada anak didik melakukan sesuatu yang

baik, atau telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu atau tercapainya sebuah target tertentu. Metode ini dapat mengasosiasikan perbuatan dan tingkah laku peserta didik dengan rasa gembira, senang dan biasanya membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. (Aris Shoimin, 2014).

Dalam dunia pendidikan, istilah penguat (*reinforce*) memang lazim dipahami sebagai hadiah (*reward*), tetapi dalam psikologi istilah ini memiliki makna yang luas. Menurut pandangan behavioral, penguat tidak sebatas hanya hadiah (*reward*), namun lebih luas lagi dilihat dari definisi, macam dan bentuknya. Penguat (*reinforcer*) didefinisikan sebagai setiap konsekuensi yang memperkuat perilaku. Penguat merupakan konsekuensi yang digunakan oleh seorang pendidik untuk memperkuat perilaku positif (yang diinginkan) sehingga diharapkan perilaku tersebut dapat diulangi pada masa mendatang. (Robert E Slavin, 2008).

Indikator-indikator dari pemberian *reward* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- a. Penerimaan siswa terhadap *reward*. Indikator ini memiliki sub indikator yaitu pandangan siswa terhadap *reward*
- b. Persepsi siswa terhadap pemberian *reward*. Indikator ini memiliki sub indikator yaitu persepsi siswa terhadap pemberian *reward*.
- c. Efek psikologis pemberian *reward*. Indikator ini memiliki sub indikator yaitu efek pemberian *reward*.

Punishment

Hukuman (*punishment*) dalam pandangan teori behavioristik adalah konsekuensi yang tidak menyenangkan yang digunakan untuk melemahkan perilaku. Hukuman merupakan konsekuensi yang diberikan guru

dalam rangka memperlemah perilaku negatif peserta didik dengan harapan bahwa perilaku tersebut tidak terulang kembali. Hukuman yang diberikan biasanya berupa stimulus yang tidak menyenangkan. Sebagaimana dengan tindakan penguatan, keefektifan tindakan hukuman tidak dapat diasumsikan tetapi harus diperlihatkan. (H. Djaali, 2012).

Indikator punishment :

- 1) Hukuman harus sesuai dengan kesalahan anak didik, yaitu dalam memberikan hukuman guru harus menyesuaikan dengan kesalahan yang sudah dilakukan peserta didik tidak boleh berlebihan.
- 2) Hukuman harus adil, yaitu hukuman yang diberikan guru harus adil tidak memihak antara satu siswa dengan siswa yang lain.
- 3) Hukuman harus diberikan agar anak didik mengerti benar apa sebabnya ia dihukum dan apa maksud hukuman
- 4) Hukuman yang diberikan harus dalam keadaan tenang
- 5) Hukuman harus disertai dengan penjelasan
- 6) Hukuman harus diakhiri dengan pemberian ampunan
- 7) Hukuman diberikan jika terpaksa atau sebagai alat pendidikan terakhir
- 8) Yang berhak memberikan hukuman hanyalah orang yang cinta pada anak saja, yaitu dalam memberikan hukuman guru melakukannya berdasarkan cinta sehingga anak merasa diperhatikan jika hukuman dilakukan karena marah maka hukuman akan bersifat balas dendam.

Motivasi

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka ia akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan

perasaan tidak suka itu. (Sardiman, 2010).

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam kegiatan belajar Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Indikator motivasi belajar :

- a. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
- b. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
- c. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya
- d. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
- e. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan

Hubungan Metode *Reward and Punishment* Terhadap Motivasi Belajar

Tulus Tu'u mengemukakan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan/keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes/angka nilai yang diberikan oleh guru. Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. Salah satu alternatif yang dapat meningkatkan motivasi adalah dengan menggunakan sebuah metode

didalam sebuah proses pembelajaran.

Metode dalam bidang pendidikan sebagai rentetan kejadian terarah bagi guru yang menyebabkan timbulnya proses belajar pada murid atau proses yang pelaksanaannya yang sempurna menghasilkan proses belajar.

Berdasarkan kajian para ahli tersebut, metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya adalah metode *reward and punishment*. Dengan menggunakan metode ini dapat memacu siswa untuk berkompetisi secara positif yang membuat siswa semangat untuk belajar dan siswa juga dapat memahami materi sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah dan didukung oleh landasan teoritis yang telah dikemukakan, selanjutnya dapat penulis kemukakan dan mengambil hipotesis sementara sebagai berikut, yaitu: "Diduga penetapan reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SDN 035 Tembilihan".

Variabel Penelitian

1. Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *reward* (X_1) dan *punishment* (X_2)
2. Variabel terikat (*Dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi variabel bebas, yang menjadi variabel terikat yaitu motivasi (Y).

C. METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang penulis lakukan adalah pada SDN 035 Tembilihan yang beralamat di Jalan SKB Kelurahan Tembilihan

Hilir, Kabupaten Indragiri Hilir, Riau. Adapun waktu penelitian yaitu diperkirakan pada bulan Juli s/d September 2020.

Jenis dan Sumber Data

Jenis Data

- 1) Data kuantitatif yaitu data berupa angka-angka yang diperoleh dari SDN 035 Tembilahan yang dapat dihitung, seperti jumlah siswa dan data-data lainnya yang menunjang penelitian.
- 2) Data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari SDN 035 Tembilahan yang tidak berbentuk angka, seperti gambaran umum sekolah, hasil kuesioner, dan data-data lain yang menunjang penelitian.

Sumber Data

- 1) Data primer adalah data asli dikumpulkan sendiri oleh peneliti untuk menjawab masalah penelitiannya secara khusus (Isjanto, 2006 dalam buku Sunyoto, 2011: 22).
- 2) Data sekunder adalah data yang bersumber dari catatan yang ada pada SDN 035 Tembilahan dan dari sumber lainnya yaitu dengan mengadakan studi kepustakaan dengan mempelajari buku-buku yang ada hubungannya dengan objek penelitian. (Sunyoto, 2011: 23).

Populasi Dan Sampel

Populasi

Menurut Arikunto, (2010: 173) berpendapat "Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian". Penelitian menggunakan populasi tertentu biasanya dilakukan dengan menggunakan sensus, dimana melibatkan secara keseluruhan data yang dijadikan subyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini yakni siswa SDN 035 Tembilahan.

Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap dapat mewakili populasinya (Subagiyo,

2006: 23). Sampel yang digunakan menggunakan sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dimana menurut Bailey (Tika;2005;30) *simple random sampling* adalah cara mengambil sampel dengan memberikan kesempatan yang sama untuk dipilih bagi setiap individu dalam keseluruhan populasi atau dengan kata lain pengambilan sampel yang dilakukan tanpa pengembalian dimana kerangka sampling ini memuat semua unsur yang menjadi anggota populasi secara keseluruhan. Karena jumlah populasi tidak diketahui berapa jumlahnya, maka dalam penentuan sampel digunakan rumus sebagai berikut :

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

Dimana:

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e = Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolelir atau diinginkan.

Dalam penelitian ini :

N = 300 siswa

e = 10 %

Jadi jumlah minimal yang diambil dalam penelitian ini adalah :

$$n = \frac{300}{1 + 300(0,1)^2}$$

$$n = 75$$

Maka berdasarkan hasil diatas dalam penulisan ini penulis mengambil sampel sebanyak 75 orang.

Metode Pengambilan Data

- a. Daftar pertanyaan (*Kuesioner*)
Daftar pertanyaan (*Kuesioner*) atau angket merupakan daftar pertanyaan yang diajukan telah disiapkan dengan beberapa alternatif jawaban yang telah diarahkan dan disesuaikan

dengan pokok masalah dan tujuan penelitian yang disebarkan kepada orang lain/ responden dengan maksud agar orang yang diberi kuesioner tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan yang diharapkan dan dapat dikembalikan dengan jawaban yang telah diberikan responden pada daftar pertanyaan.

b. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain.

Analisis Data

Dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan untuk melihat bagaimana pengaruh penetapan reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SDN 035 Tembilahan dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 20,0 yang merupakan salah satu aplikasi komputer untuk menganalisis data statistik. Analisa data tersebut diantaranya:

a. Uji Instrument

1) Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2002:178). Menurut Sugiyono instrumen dikatakan reliabel, jika hasil perhitungan memiliki koefisien keandalan (*reliabilitas*) sebesar $\alpha = 0,05$ atau lebih. (Ghozali, 2005:133)

b. Analisis Regresi Linier Berganda

Metode ini untuk meramalkan berapa kuatnya pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Model peramalan regresi linier berganda menurut Sugiyono (2005:250) yang sesuai dengan hipotesis yang diajukan adalah :

$$Y = a + b_1 x_1 + b_2 x_2 + e$$

Dimana :

Y = Variabel terikat yaitu motivasi

a = konstanta

b_1 = koefisien regresi variabel bebas ke-1

X_1 = *Reward*

X_2 = *Punishment*

e = standar error

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dikemukakan diatas dan untuk mengetahui signifikan/ tidaknya pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent. Untuk membuktikan kebenarannya antara lain adalah Uji Determinasi, Uji Parsial (t) dan Uji F

1) Koefisien Determinasi (R^2)
Koefisien determinasi (R^2) di gunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi

adalah antara 0 dan 1. Nilai R^2 yang kecil berarti variabel dependen sangat terbatas (Ghozali:2005). Nilai yang mendekati 1 berarti variabel – variabel independen memberikan semua informasi yang di butuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

- 2) Uji Parsial (Uji t)
Uji t-statistik di maksud untuk menguji pengaruh secara parsial antara variabel bebas terhadap variabel terikat dengan variabel lain di anggap konstan, dengan tingkat keyakinan 95 % ($\alpha = 0,05$). Uji ini dilakukan sekaligus untuk melihat koefisien regresi secara individual variabel penelitian.
- 3) Uji Simultan (uji F)
Digunakan untuk mengetahui apakah secara simultan koefisien variabel bebas mempunyai pengaruh nyata atau tidak terhadap variabel terikat, (Sugiyono, 2005:250)

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Berdasarkan hasil penelitian bahwa semua instrument penelitian dinyatakan valid pada item pertanyaan *reward*, *punishment* dan motivasi. Dimana dapat diketahui bahwa $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dari keseluruhan item pertanyaan. Dimana r_{tabel} sebesar 0,227. Berdasarkan hasil analisa pada tabel validitas diatas bahwa nilai korelasi untuk tiap item pertanyaan lebih besar dari 0,227. Maka dapat ditarik

kesimpulan bahwa item-item pertanyaan tersebut berkorelasi signifikan dengan skor item dan dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas dapat dijelaskan bahwa ketiga variabel tersebut memiliki nilai *cronbach alpha* besar dari 0,227 bahwa seluruh variabel tersebut diatas dinyatakan reliabel (dapat diterima).

2. Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 1
Uji Regresi Linier Berganda
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.072	5.962		.515	.611
Reward	1.203	.158	.861	7.624	.000
Punishment	.430	.202	.240	2.127	.043

a. Dependent Variable: Motivasi

Sumber :Data olahan SPSS, 2020

Berdasarkan dari tabel diatas, persamaan regresi yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + e$$

$$Y = 3,072 + 1,203X_1 + 0,430X_2 + e$$

Dari persamaan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Nilai Konstanta (a) sebesar 3,072, menunjukkan arti bahwa apabila nilai X_1 , X_2 , dinilainya adalah 0, maka motivasi akan tetap sebesar 3,072.
- b. Koefisien regresi $X_1 = 1,203$ artinya apabila terdapat peningkatan variabel reward sebesar satu satuan atau peningkatan sebesar 1% sementara variabel independen lainnya tetap atau konstan,

maka motivasi akan mengalami peningkatan sebesar 1,203.

- c. Koefisien regresi $X_2 = 0,430$ artinya apabila terdapat peningkatan variabel punishment sebesar satu satuan atau peningkatan sebesar 1% sementara variabel independen lainnya tetap atau konstan, maka motivasi akan mengalami peningkatan sebesar 0,430.

3. Uji Hipotesis

a. Koefisien determinasi

Tabel 2
Hasil Koefisien Determinasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.826 ^a	.683	.659	2.40605	1.832

a. Predictors: (Constant), Reward, Punishment

b. Dependent Variable: Motivasi

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa, dapat dilihat hubungan antara variabel reward dan punishment terhadap motivasi yaitu sebesar 0,826 dimana hubungan korelasinya adalah kuat. Adapun nilai R Square (R^2) adalah sebesar 0,683 atau 68,3%. Hal ini berarti, reward dan punishment berpengaruh sebesar 68,3% terhadap motivasi belajar siswa pada SDN 035 Tembilahan, dan sisanya sebesar 31,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

b. Uji Statistik t (uji Parsial)

Tabel 3
Hasil Uji Parsial (Uji t)
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.072	5.962		.515	.611
Reward	1.203	.158	.861	7.624	.000
Punishment	.430	.202	.240	2.127	.043

a. Dependent Variable: Motivasi

Sumber : Data olahan SPSS, 2020

Sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka berdasarkan

tabel diatas secara terperinci dihasilkan pengujian sebagai berikut :

1) Reward

Hasil analisis terdapat nilai sig 0,000. Nilai sig lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05, atau nilai $0,000 < 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Variabel X_1 mempunyai t hitung yakni 7,624 dengan t tabel 1,993. Jadi $t_{hitung} X_1 7,624 > t_{tabel} 1,993$. Hal tersebut membuktikan bahwa variabel reward merupakan variabel yang berpengaruh secara parsial terhadap motivasi belajar siswa pada SDN 035 Tembilahan.

2) Punishment

Hasil analisis terdapat nilai sig 0,043. Nilai sig lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05, atau nilai $0,043 < 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Variabel X_2 mempunyai t hitung yakni 2,127 dengan t tabel 1,993. Jadi $t_{hitung} X_2 2,127 > t_{tabel} 1,993$. Hal tersebut membuktikan bahwa variabel punishment merupakan variabel yang berpengaruh secara parsial terhadap motivasi belajar siswa pada SDN 035 Tembilahan.

c. Uji F (simultan)

Uji F statistik digunakan untuk melihat apakah variabel bebas yang dimasukkan dalam model regresi mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4
Hasil Uji Simultan
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	336.495	2	168.248	29.063	.000 ^a
	Residual	156.305	27	5.789		
	Total	492.800	29			

a. Predictors: (Constant), Reward, Punishment

b. Dependent Variable: Motivasi

Sumber : Data olahan SPSS, 2020

Pengujian hipotesis mengenai reward dan punishment secara simultan pada tabel diatas diperoleh nilai signifikannya sebesar 0,000^b. Dengan demikian dapat dibandingkan bahwa nilai signifikan pada tabel diatas ($0,000^b$) $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, hal

ini berarti variabel lingkungan kerja secara simultan atau bersama-sama berpengaruh terhadap motivasi. Dimana nilai f hitung yang diperoleh yaitu $29,063 > f$ tabel $3,35$. Hal ini berarti terdapat pengaruh secara simultan atau bersama-sama antara reward dan punishment signifikan terhadap motivasi belajar siswa SDN 035 Tembilahan.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah ada, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Hasil persamaan regresi linier berganda diperoleh nilai yaitu $Y = 3,072 + 1,203X_1 + 0,430X_2 + e$.
- b. Dari hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai R Square (R^2) adalah sebesar $68,3\%$ reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SDN 035 Tembilahan, dan sisanya sebesar $31,7\%$ dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.
- c. Berdasarkan pengujian secara parsial bahwa reward terdapat nilai sig $0,000$ dan nilai Variabel X_1 mempunyai t hitung yakni $7,624$ dengan t tabel $1,993$. Jadi $t_{hitung} X_1 7,624 > t_{tabel} 1,993$. Hal tersebut membuktikan bahwa variabel reward merupakan variabel yang berpengaruh secara parsial terhadap motivasi belajar siswa pada SDN 035 Tembilahan. Dan variabel punishment terdapat nilai sig $0,043$ dan nilai Variabel X_2 mempunyai t hitung yakni $2,127$ dengan t tabel $1,993$. Jadi $t_{hitung} X_2 2,127 > t_{tabel} 1,993$. Hal tersebut membuktikan bahwa variabel punishment merupakan variabel yang berpengaruh secara parsial terhadap motivasi belajar siswa pada SDN 035 Tembilahan

- d. Berdasarkan pengujian secara simultan diperoleh nilai f hitung lingkungan kerja yaitu $29,063 > f$ tabel $3,35$. Hal ini berarti terdapat pengaruh secara simultan atau bersama-sama antara reward dan punishment signifikan terhadap motivasi belajar siswa SDN 035 Tembilahan.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan baik bagi peneliti selanjutnya, maupun bagi SDN 035 Tembilahan, yaitu :

- a. Hasil dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu menggunakan regresi linier berganda atau dengan menggunakan 2 variabel, maka itu bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menggunakan variabel bebas lebih dari dua variabel.
- b. Kepala Sekolah dan guru-guru harus lebih memperhatikan reward dan punishment agar meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Adapun dampak yang terjadi bila pemberian *reward* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa maka akan timbul keaktifan, kreatifitas serta percaya diri siswa dalam proses pembelajaran maka hasil belajarnya pun meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *strategi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, Edisi Revisi
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*, Cetakan kedua. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Aris Shoimin. 2014. *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ghozali, Imam. 2005. *Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- H. Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalim Purwanto. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosda karya
- Robert E Slavin. 2008. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*, terjemahan Marianto Samosir. Jakarta: Indeks.
- Ruslan, Rosady. 2008. *Manajemen Public Relations & Media Komunikasi Konsepsi dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Seri Bunda Berdaya. 2013. *Mengatasi Penyakit & Masalah Belajar Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun)*. Jakarta:Gramedia
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Bisnis*, IKAPI, CV. Bandung:Alfabeta.
- Sunyoto, Danang. 2011. *Metodologi Penelitian Ekonomi, Alat Statistik & Analisis Output Komputer untuk Mahasiswa dan Praktisi*. Yogyakarta: CAPS