

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD AND PUNISHMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS TINGGI DI SEKOLAH DASAR

Hani Subakti¹, Kiftian Hady Prasetya²

Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda¹, Universitas Balikpapan²

Pos-el: hanisubakti@uwgm.ac.id¹, kiftian@uniba-bpn.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mulia yaitu untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward and punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar. *Reward* merupakan pemberian penghargaan kepada siswa yang berprestasi dan dilakukan sebagai upaya untuk lebih meningkatkan motivasi belajarnya. Sedangkan *punishment* merupakan pemberian hukuman kepada siswa sebagai timbal balik atas prestasi belajar yang rendah. Akan tetapi pemberian *punishment* di sini dilakukan agar siswa tersebut lebih bersemangat dan termotivasi pada pelajaran berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 015 Samarinda Ulu. Desain penelitian ini menggunakan desain *Ex-postfacto*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VA di SDN 015 Samarinda Ulu. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Adapun teknik pengambilan data melalui angket dan dokumentasi. Hasil penelitian lapangan dan hasil analisis data dapat diketahui dari hasil perhitungan uji hipotesis nilai f_{hitung} lebih besar dari f_{tabel} . Berdasarkan dari hasil uji hipotesis variabel penelitian dapat diketahui bahwa nilai f_{hitung} 92,918 > f_{tabel} 4,38. Sehingga terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari pemberian *reward and punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Khususnya pada siswa kelas VA di SDN 015 Samarinda Ulu.

Kata Kunci: *Reward and Punishment, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia.*

ABSTRACT

This research aims noblely to find out the effect of reward and punishment on the motivation of learning Indonesian high school students in elementary school. Reward is an award to students who excel and is carried out as an effort to further increase their learning motivation. While punishment is the provision of punishment to students as a reciprocity for low learning achievement. However, punishment here is done so that the student is more excited and motivated in the next lesson. This research was conducted at SDN 015 Samarinda Ulu. The design of this research uses Ex-postfacto design. The research population is a VA grader at SDN 015 Samarinda Ulu. Sampling techniques using saturated samples. Data retrieval techniques through questionnaires and documentation. The results of field research and data analysis results can be known from the results of hypothetical test calculations of f_{count} value greater than f_{table} . Based on the test results of the research variable hypothesis, it can be known that the value of f_{count} 92.918 > f_{table} 4.38. So there is a significant influence of reward and punishment on the motivation to learn Indonesian in elementary school. Especially for VA students at SDN 015 Samarinda Ulu.

Keywords: *Reward and Punishment, Motivational Learning, Indonesian Language.*

1. PENDAHULUAN

Hal yang paling pertama dalam kehidupan zaman modern ini yaitu pendidikan. Pendidikan merupakan hal penting bahkan mutlak bagi manusia dalam memajukan keadaan hidupnya agar dapat lebih baik. Tanpa pendidikan mustahil dapat hidup sesuai harapan. Motivasi belajar peserta didik penting untuk diperhatikan.

Menurut Sugihartono dkk. (2012) siswa memiliki giat belajar yang tinggi jika tekun dan pantang menyerah pada setiap usaha guna mendapat keberhasilan walaupun dihadang kesulitan.

Pembelajaran yang kurang inovasi juga sangat berpengaruh pada belajar siswa. Siswa tidak memiliki minat belajar karna kurangnya motivasi belajar siswa. Hal itu membuat tidak maksimalnya proses pembelajaran di kelas. Guru mempunyai peranan sangat penting di dalam kelas yakni mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi pembelajaran. Guru harus mempunyai kompetensi pedagogis dalam dirinya.

Septika dan Prasetya (2020) menyatakan bahwa pemberian dan penanaman moral, akhlak, dan karakter terhadap anak sejak dini dapat dilakukan dengan pelbagai cara. Pembelajaran, pelatihan, maupun pengayoman dari orang tua, lingkungan (keluargaumum), dan pendidik, dapat memberikan sumbangsih besar akan tercapainya karakter mulia pada anak.

Menjaga perasaan hati siswa untuk selalu bersemangat dalam pembelajaran bukan hal gampang. Tetapi motivasi yang besar juga perlu dimunculkan pada pembelajaran. Suatu teknik penguatan yang dapat dijalankan pendidik agar siswa termotivasi bisa dilakukan dalam pembelajaran yakni pemberian *reward and punishment* dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditawarkan alternatif tindakan dengan teknik strategi memberikan

siswa *reward* (penghargaan) yang menarik terhadap hasil atau prestasi siswa dan *punishment* (hukuman) yang berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hadiah yang diberikan sebagai tanda apresiasi perbuatan yang baik yang telah dilakukan siswa. Sedangkan hukuman yakni respons atau suatu hal yang kurang baik yang telah dilakukan siswa tersebut.

Penghargaan yakni teknik yang dipakai guna memberikan penghargaan terhadap siswa yang sudah mengerjakan perbuatan yang benar. Sedangkan hukuman dimaksudkan menjadikan siswa lebih semangat dalam mengerjakan perbuatan yang baik. Hubungannya penghargaan dan hukuman yakni suatu keterampilan dalam pemberian respons untuk memberikan gambaran positif dalam perilaku siswa guna penguatan agar tingkah laku positif terulang kembali.

Reward yaitu pemberian hadiah dalam bentuk kenang-kenangan, penghormatan, penghargaan. *Reward* sebagai alat pendidikan yang diberikan ketika pada saat seorang siswa melakukan sesuatu yang baik, dan telah berhasil mencapai suatu tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target Shoimin, (2014).

Menurut Sardiman, (2011) mengemukakan bahwa *reward* suatu teknik untuk menumbuhkan motivasi pada saat pembelajaran di dalam kelas. *Reward* merupakan suatu cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa Hamalik, (2013).

Menurut Borba (2010) *reward* memiliki beberapa kategori, sebagai berikut:

- a. Kategori materi seperti mainan, permen, dan lain sebagainya yang berbentuk materi.
- b. Kategori tanda seperti bintang, stiker, sertifikat, dan lain sebagainya yang berbentuk tanda.

- c. Kategori pujian seperti bentuk kata-kata yang memberi semangat dari orang dewasa maupun kata-kata yang baik.
- d. Kategori internal seperti sesuatu yang didapat dari melakukan sesuatu, dapat dinikmati karena terasa menyenangkan.

Menurut Wantah, (2009) *reward* memiliki beberapa kegunaan, sebagai berikut:

- a. Penghargaan mempunyai nilai mendidik. Penghargaan yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa perilaku yang dilakukan oleh siswa sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku.
- b. Sebagai motivasi pada siswa untuk mengulangi atau mempertahankan perilaku yang disetujui secara sosial. Pengalaman siswa mendapatkan penghargaan yang menyenangkan akan memperkuat motivasi siswa untuk bertingkah laku baik.
- c. Sebagai dukungan perilaku yang disetujui secara sosial. Jika siswa mempunyai perilaku yang diinginkan secara konsisten maka siswa akan merasa bangga.

Menurut Djamrah (2015) Mengemukakan pedoman dalam pemberian *reward*. Pedoman yang harus dipahami dalam memberikan *reward* yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk memberikan ganjaran yang pedagogis perlu sekali guru mengenal betul-betul siswanya dan tahu bagaimana memperlakukan mereka dengan tepat.
- b. Tidak boleh menimbulkan rasa cemburu dan iri hati bagi siswa lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik, tetapi tidak mendapat *reward*.
- c. Memberi ganjaran tidak boleh dilakukan keseringan, jika terlalu

sering dapat menghilangkan arti ganjaran sebagai alat pendidikan.

- d. *Reward* alangkah baik diberikan setelah siswa menunjukkan prestasi hasil kerjanya. Jika diberikan terlebih dahulu akan mengerjakan tugasnya terburu-buru.
- e. Jangan sampai *reward* yang diberikan kepada peserta didik diterima sebagai “upah” dari hasil jerih payahnya dalam mengerjakan tugas.

Reward pada kegiatan pembelajaran harus diberikan dengan tepat. Artinya jangan sampai salah artian bagi siswa. Bisa jadi siswa hanya melakukan perintah guru apabila perintah yang diberikan mendapatkan hadiah. Hal seperti ini tidak boleh sampai terjadi, karena sifat pemberian *reward* sendiri yakni memancing semangat belajar siswa.

Punishment (hukuman) adalah salah satu bentuk dari *reinforcement* negatif yang menjadi alat motivasi apabila diberikan secara tepat dan benar sesuai dengan prinsip-prinsip pemberian hukuman Sardiman, (2011). *Punishment* adalah salah satu prosedur yang dilakukan untuk memperbaiki tingkah laku yang tidak diinginkan dalam waktu yang singkat dan dilakukan dengan bijaksana Ahmadi dan Widodo, (2013).

Searah dengan pengertian hukuman yang disebutkan, Lengeveld mengemukakan bahwa, Menghukum adalah salah satu perbuatan dengan sadar. Hukuman di sini dapat diberikan oleh pendidik/ guru untuk membimbing dan melindungi. Adapun hukuman yang diberikan dengan maksud agar siswa benar-benar merasakan penderitaan tersebut Sadulloh, (2014).

Bentuk-bentuk *punishment* biasanya diterapkan oleh pendidik dalam suatu pembelajaran yang terbagi menjadi beberapa bentuk. *Punishment* antara lain:

- a. Pemberian stimulus derita, misalnya tugas yang dapat membuat jera siswa tersebut.
- b. Pemberian perlakuan positif, misalnya mengurangi bintang atau nilai.

Punishment ini masih dalam batas kewajaran dan tetap dalam tujuannya untuk mendidik. *Punishment* ini dapat diterapkan apabila tingkah laku siswa sudah melebihi batas kewajaran yang tidak sesuai Chaplin, (2014). Beberapa bentuk hukuman yang dapat diterapkan pada saat pembelajaran, anatara lain yaitu hukuman presentasi, hukuman penghapusan, dan *time out*.

Hukuman presentasi adalah pemberian konsekuensi yang tidak menyenangkan atau yang tidak baik dan tidak disukai. Hukuman penghapusan adalah menghapus penguatan, contohnya siswa dihukum tidak boleh mengikuti jam istirahat, berdiri di depan kelas atau dihilangkan atas hak-haknya di kelas Shoimin, (2014).

Time out adalah hukuman bagi siswa yang tingkah lakunya sudah melanggar tata tertib kelas contohnya menyuruh berdiri di sudut kelas, dengan maksud dan tujuan agar tingkah laku nakal tersebut dapat hilang dan memberi efek jera terhadap siswa tersebut. Beberapa bentuk hukuman tersebut memang sudah cukup efektif untuk memberi efek jera pada siswa dalam meluruskan perilaku yang menyimpang. Namun guru juga harus memperhatikan batasan-batasan dalam pemberian *punishment*.

- a. Pada dasarnya tindakan harus dengan kasih sayang dan tanggung jawab, bukan karena alasan dendam atau pembalasan. Sebabnya jangan menghukum siswa pada saat pendidik sedang tidak stabil emosinya.
- b. Tujuan dalam memberikan hukuman yaitu untuk memperbaiki tingkah laku atau sifat-sifat yang kurang baik pada

siswa, terutama untuk kepentingan peserta didik di masa yang akan datang.

- c. Hukuman yang edukatif akan menimbulkan rasa menyesal pada peserta didik, bukan menimbulkan perasaan yang menyebabkan sakit hati atau dendam.

Guru terkadang memberikan hukuman tanpa memperhitungkan baik buruknya hukuman yang diberikan kepada siswa. Pemberian *punishment* yang tidak tepat dapat berdampak negatif, siswa akan memberontak jika merasa tidak nyaman terhadap hukuman yang diberikan karena merasa berlebihan atau tidak setimpal.

Dampak pemberian *punishment* yang salah akan berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa dan dapat menimbulkan rasa tidak suka terhadap guru tersebut, sehingga siswa malas untuk belajar. Oleh karena itu di dalam dunia pendidikan ada beberapa syarat untuk memberikan hukuman, yaitu;

- a. Hukuman harus sesuai dengan kesalahan anak didik.
- b. Hukuman harus setimpal (adil).
- c. Hukuman harus diberikan agar siswa mengerti apa sebab siswa dihukum dan apa tujuan dari hukuman tersebut.
- d. Hukuman diberikan harus dalam keadaan tenang.
- e. Hukuman harus disertai dengan penjelasan, karena bertujuan untuk memperbaiki akhlak.
- f. Hukuman harus diakhiri dengan ampunan.
- g. Hukuman diberikan jika terpaksa atau sebagai alat pendidikan pilihan terakhir.

Motivasi adalah sesuatu yang paling penting di dalam kehidupan manusia. Motivasi merupakan salah satu dasar seseorang untuk melakukan sesuatu. Ada atau tidaknya motivasi belajar sangat memengaruhi niat

seseorang dalam berusaha. Motivasi merupakan kunci untuk memperoleh suatu kehidupan yang berhasil Kusumah, (2011).

Dalam pendidikan motivasi mempunyai peranan yang sangat penting yaitu agar proses belajar mengajar yang ada di dalam kelas dapat berjalan dengan baik. Motivasi bukan hanya perlu dimiliki oleh siswa saja namun gurupun harus mempunyai motivasi sebagai penggerak dalam kegiatan belajarnya. Hamalik, (2013) menyatakan bahwa Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuannya.

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar dijabarkan berikut ini.

a. Faktor Sikap

Sikap mempunyai pengaruh yang kuat yakni sikap membantu siswa dalam merasakan dunianya dan memberikan pedoman pada perilaku yang dapat membantu dalam menjelaskan dunianya. Kaitannya dengan motivasi belajar yaitu setiap pendidik harus dapat meyakini bahwa sikap mempunyai pengaruh aktif terhadap motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran di kelas Rifa'I, (2011).

b. Kebutuhan

Kebutuhan bertindak sebagai kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya. Semakin kuat seseorang merasakan kebutuhan semakin kuat pula seseorang untuk mengatasi kebutuhannya. Kaitannya dengan motivasi yaitu jika siswa membutuhkan atau memiliki kemauan, maka siswa akan cenderung sangat termotivasi.

c. Rangsangan.

Rangsangan merupakan perubahan dari dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang aktif. Kaitannya dengan motivasi yaitu apabila proses pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar, maka siswa dapat termotivasi untuk belajar.

d. Afeksi

Afeksi sangat berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok pada saat belajar. Kaitannya dengan motivasi belajar yaitu afeksi dapat menjadi sebuah motivator instrinsik. Jika emosi pada saat kegiatan berlangsung maka emosi dapat mendorong siswa mempunyai kemauan untuk belajar lebih keras.

e. Kompetensi

Kompetensi secara alamiah berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara afektif. Kaitannya dengan motivasi belajar yaitu agar menjadi puas siswa secara instrinsik akan termotivasi untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas-tugasnya.

f. Penguatan

Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respons. Kaitannya dengan motivasi belajar yaitu Penguatan akan membuat siswa mempunyai kemauan belajar yang lebih besar karena termotivasi untuk mendapatkan penguatan yang positif dari pendidik

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar sangat berperan penting di dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Subakti, (2019) menjelaskan bahwa bahasa Indonesia mampu menjadi tolok ukur kemampuan berpikir siswa. Hal ini dapat dibiasakan dari siswa tersebut saat proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, khususnya dipendidikan dasar.

Subakti, (2020) memaparkan secara lengkap bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia harus dengan saksama diberikan oleh pendidik agar dapat dipahami secara utuh. Untuk itu proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar harus dilakukan secara berkesinambungan dan sistematis Subakti, (2020).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan merupakan penelitian kuantitatif. Sugiyono, (2015) berpendapat bahwa penelitian kuantitatif merupakan teknik penelitian yang berdasarakan filsafat positivisme. Penelitian ini menggunakan populasi atau sampel. Untuk pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *ex post facto*. Sukardi, (2011) menyebutkan bahwa penelitian tersebut sebagai penelitian *ex post facto* karena peneliti berhubungan dengan variabel yang telah terjadi dan tidak perlu memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Penelitian *ex post facto* yakni penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala dan fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi.

Penelitian ini bertempat di SDN 015 Samarinda Ulu yang terletak di Jalan Anggur No 34 RT 55 Kelurahan Sidodadi, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur 75123. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2020.

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian berupa kelompok atau merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan Sugiyono, (2018). Dalam hal ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VA yang terdiri dari 27 siswa semester genap di SDN 015 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2019/2020.

Sampel yakni bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh

populasi tersebut Sugiyono (2018). Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Adapun sampel untuk penelitian ini yaitu peserta didik kelas VA yang terdiri dari 27 siswa adalah sampel jenuh, karena sampelnya kurang dari 100 maka peneliti mengambil seluruh peserta didik kelas VA.

Instrumen penelitian adalah suatu hal yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Secara spesifik, sebuah fenomena ini disebut *variable* Sugiyono, (2010). Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian instrumen yang akan digunakan untuk penelitian disesuaikan dengan jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan untuk diteliti.

Menurut Sugiyono, (2015) menyatakan bahwa instrumen yang valid sama dengan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan hasil atau data (mengukur) itu valid. Jika valid berarti instrumen tersebut bisa digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji instrumen validitas digunakan validasi. Validitas ini dilakukan melalui proses review oleh ahli (*expert judgement*). Hasil pengujian validitas diisi oleh ahli yang menghasilkan beberapa masukan, di antaranya ada beberapa item yang harus diperbaiki, bahasa yang digunakan simpel sehingga siswa mudah memahami dan tidak boleh bermakna ganda.

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan (kesalihan) suatu instrumen. Instrument dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang hendak diukur. Untuk uji validitas dilakukan di SDN 015 pada kelas VB Samarinda Ulu. Pengujian validitas dengan cara mengorelasikan skor setiap butir soal dengan skor total dengan menggunakan rumus *Product moment* diperoleh r_{tabel} jika

r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka data tersebut dikatakan valid.

Menurut Sugiyono, (2018) uji reliabilitas digunakan untuk menguji keabsahan data, jika objek yang diteliti valid pasti reliable tetapi jika objek reliable belum tentu valid. Variabel yang dinyatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* > 0,6

Menurut Sugiyono, (2013) menyatakan bahwa metode pengumpulan data adalah penelitian lapangan (*Field Research*), dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung pada instansi yang menjadi objek untuk mendapatkan data primer dan sekunder.

Menurut Sujarweni, (2014) Teknik pengumpulan data menggunakan cara yang digunakan penelitian untuk mengungkapkan informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian. Pengumpulan data sangat diperlukan dalam sebuah penelitian, untuk mengumpulkan data penulis menggunakan teknik angket dan dokumentasi.

Angket dijadikan alat untuk memperoleh data tentang pengaruh pemberian *reward and punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk menguatkan dan mendukung data utama penelitian. Sehingga teknik yang digunakan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Menurut Sugiyono, (2018) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini menggunakan tolok ukur skala *likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial Sugiyono, (2015). Dalam angket

skala *Likert* terdapat 5 alternatif jawaban yang tersedia, setiap responden harus memilih satu dari lima jawaban yang tersedia, jawaban itu dapat diberi skor 5, 4, 3, 2, 1. Pernyataan yang diajukan terdiri dari pernyataan positif (+) dan negatif (-). Pemberian skor terhadap pernyataan positif dan negatif berbanding terbalik, sehingga instrumen penelitian menghasilkan total skor bagi setiap responden.

Tabel 1 Skor Penilaian Angket

Bentuk pilihan Jawaban	Skor	
	Positif(+)	Negatif(-)
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-Ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sumber: Sugiyono, (2015)

Dalam penelitian instrument ini menggunakan kuesioner yang mempunyai pilihan jawaban yang berjumlah 30 pernyataan yang hasilnya akan dijadikan data utama dalam penelitian.

Dokumentasi dilakukan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, lengger, agenda, dan sebagainya Arikunto, (2010). Teknik ini biasanya digunakan untuk memperoleh data yang bersifat verbal dan tertulis. Sugiyono (2016) Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental saat penelitian dilaksanakan. Teknik dokumentasi dilakukan untuk menjadi data penguat dan pendukung.

Dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi sebagai bukti dalam mencari data yang diambil berupa catatan guru untuk siswa di kelas. Catatan tersebut penting untuk mengetahui perilaku siswa di kelas dan foto pada saat mengikuti kegiatan belajar di kelas. Ada pula presensi siswa, data tersebut untuk memperlihatkan kedisiplinan siswa, siswa yang tidak disiplin atau jarang turun ke sekolah maka akan terlihat di presensi tersebut.

Nilai yang diperoleh siswa merupakan data penelitian yang merupakan data kuantitatif, data tersebut dianalisis untuk memperoleh kesimpulan. Untuk menganalisis data digunakan program SPSS 16. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik statistik.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Agar mengetahui apakah data berdistribusi normal digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria normalitas yaitu jika $sig > \alpha = 0,05$ dan tidak berdistribusi normal jika $sig < \alpha = 0,05$.

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji linieritas dapat dicari dengan uji F. Terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat apabila nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$ dan tidak Terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat apabila nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$.

Uji hipotesis dapat dicari dengan uji F, uji hipotesis berguna untuk menjawab hasil dari dugaan sementara. Hipotesis dapat diterima apabila nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ dan hipotesis ditolak jika $f_{hitung} < f_{tabel}$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 015 Samarinda Ulu dengan jumlah siswa kelas VA sebanyak 27 siswa. Data yang diperoleh dari angket menjadi data utama dalam penelitian ini. Sedangkan data yang diperoleh dari dokumentasi menjadi data pendukung dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini tidak seluruhnya hasil kerja siswa, karena seperti yang kita ketahui bahwa terjadi pandemi virus corona *covid-19*. Pemerintah dalam hal ini melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah memberikan kebijakan bahwa sekolah diliburkan sehingga peneliti tidak dapat memantau langsung tes tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas VA di SDN 015 Samarinda Ulu Tahun pembelajaran 2019/2020. Kelas VA merupakan subjek penelitian dan kelas VB digunakan untuk uji validasi. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu angket dilakukan uji coba variabel x 30 dan variabel y 25 item yang valid dan yang digunakan untuk penelitian variabel x 20 variabel y 20 item. Hasil yang didapatkan oleh siswa, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil nilai rekapitulasi kelas VA di SDN 015 Samarinda Ulu

Taraf	Variabel X	Variabel Y
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	80	72
Rata-rata	91,2	90,7

Hasil rekapitulasi nilai terhadap motivasi belajar siswa pada kelas VA di SDN 015 samarinda Ulu, kelas penelitian setelah pemberian *reward and punishment* nilai tertinggi variabel x 100 variabel y 100 dan nilai terendah variabel x 80 variabel y 72, dengan nilai rata-rata variabel x 91,2 variabel y 90,7.

Uji Validitas

Berdasarkan hasil analisis data uji coba instrumen yang telah dilakukan. Perhitungan validasi data menggunakan rumus *product moment* melalui aplikasi SPSS 16. Penelitian hasil uji coba instrumen dengan angket berjumlah variabel x 30 variabel y 25 item yang diperoleh hasil uji coba variabel x 30 variabel y 25 item valid, artinya angket variabel x dan y semuanya dinyatakan valid.

Tabel 3 Validasi Angket Variabel x

No. Item	<i>r</i> _{hitung}	<i>r</i> _{tabel} 5%(20)	Sig	Kriteria
1	0,807	0,361	0,000	Valid
2	0,512	0,361	0,006	
3	0,746	0,361	0,000	
4	0,722	0,361	0,000	
5	0,652	0,361	0,000	
6	0,460	0,361	0,016	
7	0,729	0,361	0,000	
8	0,755	0,361	0,000	
9	0,715	0,361	0,000	
10	0,624	0,361	0,001	
11	0,579	0,361	0,002	
12	0,619	0,361	0,001	
13	0,717	0,361	0,000	
14	0,721	0,361	0,000	
15	0,678	0,361	0,000	
16	0,712	0,361	0,000	
17	0,734	0,361	0,000	
18	0,603	0,361	0,001	
19	0,785	0,361	0,000	
20	0,638	0,361	0,000	
21	0,822	0,361	0,000	
22	0,387	0,361	0,046	
23	0,800	0,361	0,000	
24	0,565	0,361	0,002	
25	0,648	0,361	0,000	
26	0,525	0,361	0,005	
27	0,446	0,361	0,020	
28	0,634	0,361	0,000	
29	0,732	0,361	0,000	
30	0,856	0,361	0,000	

Sumber: Data Hasil Penelitian SPSS 16.

Tabel 4 Validasi Angket Variabel y

No. item	<i>r</i> _{hitung}	<i>r</i> _{tabel} 5%(20)	Sig	Kriteria
1	0,630	0,396	0,000	Valid
2	0,651	0,396	0,000	
3	0,651	0,396	0,000	
4	0,853	0,396	0,000	
5	0,679	0,396	0,000	

6	0,659	0,396	0,000	Valid
7	0,821	0,396	0,000	
8	0,832	0,396	0,000	
9	0,853	0,396	0,000	
10	0,784	0,396	0,000	
11	0,736	0,396	0,000	
12	0,805	0,396	0,000	
13	0,665	0,396	0,000	
14	0,616	0,396	0,001	
15	0,585	0,396	0,001	
16	0,701	0,396	0,000	
17	0,745	0,396	0,000	
18	0,579	0,396	0,000	
19	0,784	0,396	0,000	
20	0,729	0,396	0,000	
21	0,780	0,396	0,000	
22	0,627	0,396	0,000	
23	0,808	0,396	0,000	
24	0,758	0,396	0,000	
25	0,724	0,396	0,000	

Sumber: Data Hasil Penelitian SPSS 16.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah serangkaian yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban tetap atau konsisten untuk diujikan kapanpun angket tersebut diberikan. Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan melihat konsistensi angket kapanpun disajikan. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan SPSS dengan teknik analisis *cronbach alpha* > 0,6.

Berdasarkan nilai reliabilitas pada instrumen angket diperoleh nilai variabel x *cronbach alpha* = 0,956 dan variabel y *cronbach alpha* = 0,964. Rumus dari reliabel adalah nilai variabel x *cronbach alpha* 0,6 (0,964 > 0,6). Maka dapat disimpulkan koefisien reliabilitas butir pernyataan uji coba memiliki kriteria pengujian yang reliabel. Sehingga butir-butir angket dapat digunakan. Sedangkan pada variabel y 0,6 (0,964 > 0,6) artinya koefisien reliabilitas butir pernyataan uji coba memiliki kriteria pengujian yang reliabel. Sehingga butir-butir angket dapat digunakan.

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 015 Samarinda Ulu. Dengan metode pengumpulan data melalui instrumen angket, untuk hasil Sampel penelitian dilakukan pada kelas VA yang terdiri dari variabel x 20 item dan variabel y 20 item yang diberikan kepada 27 siswa.

Diperoleh dari hasil pengolahan data melalui SPSS 16 dengan kriteria normalitas yaitu jika $Sig > \alpha = 0,05$ dan tidak berdistribusi normal jika $Sig < \alpha = 0,05$. Berdasarkan dari hasil uji normalitas variabel penelitian dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,838 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi normal dan selanjutnya dapat digunakan untuk uji hipotesis.

Uji Linieritas

Terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat apabila nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$ dan tidak terdapat hubungan yang linier apabila nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$. Berdasarkan dari hasil uji linieritas melalui SPSS 16 dapat diketahui bahwa nilai f_{hitung} 0,608 $< f_{tabel}$ 1,08. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara *reward and punishment* dengan motivasi belajar bahasa Indonesia di kelas tinggi sekolah dasar.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dicari dengan uji F, uji hipotesis berguna untuk menjawab hasil dari dugaan sementara. Setelah melakukan uji normalitas dan uji linieritas, selanjutnya akan dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis. Melalui analisis uji hipotesis bahwa perhitungan yang dilakukan di kelas VA. Hipotesis dapat diterima apabila nilai f_{hitung} lebih besar dari f_{tabel} . Berdasarkan dari hasil uji hipotesis variabel penelitian dapat diketahui bahwa nilai f_{hitung} 92,918 $> f_{tabel}$ 4,38

atau nilai f_{hitung} lebih besar f_{tabel} yang dapat diartikan H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara *reward and punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil analisis berdasarkan kajian teori *reward* sebagai alat pendidikan yang diberikan ketika pada saat seorang anak melakukan sesuatu yang baik dan telah berhasil mencapai suatu tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target Shoimin, (2014). Sedangkan *punishment* (hukuman) adalah salah satu bentuk dari *reinforcement* negatif yang menjadi alat motivasi apabila diberikan secara tepat dan benar sesuai dengan prinsip-prinsip pemberian hukuman Sardiman, (2011).

Motivasi adalah sesuatu yang paling penting di dalam kehidupan manusia. Motivasi merupakan salah satu dasar seseorang untuk melakukan sesuatu. Ada atau tidaknya motivasi belajar sangat memengaruhi niat seseorang dalam berusaha. Motivasi merupakan kunci untuk memperoleh suatu kehidupan yang berhasil Kusumah, (2011). Bahasa Indonesia merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat membentuk karakter, jiwa, dan mental pada siswa kelas tinggi dipendidikan dasar Subakti, (2020).

Reward dan punishment pada siswa dapat meningkatkan semangat dalam menumbuhkan, membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia peserta didik. Efek yang menyenangkan akan membuat mereka ingin mengulang atau mendapatkan penghargaan kembali dari pengaruh pemberian *reward* tersebut. Sementara itu efek *punishment* sendiri dapat memperbaiki tingkah laku yang berlebihan atau tidak sesuai dengan norma-norma. Berdasarkan pemberian *reward and punishment* terhadap

motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di SDN 015 Samarinda Ulu didapatkan hasil yang berpengaruh dan signifikan.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan hasil analisis memperoleh nilai rata-rata variabel x 91,2 variabel y 90,7. Nilai tertinggi variabel x 100 variabel y 100 dan nilai terendah variabel x 80 variabel y 72. Hal ini dapat dilihat juga melalui uji f (independen sample f), dapat diketahui bahwa nilai f_{hitung} 92,918 > f_{tabel} 4,38. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima .

Hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh signifikan pemberian *reward and punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia kelas tinggi di SDN 015 SamarindaUlu. Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa pada hipotesis diterima, maka terdapat pengaruh signifikan.

Selama melaksanakan penelitian terdapat keterbatasan yang ditemui peneliti yaitu dikarenakan pandemi virus corona *covid-19* membuat data penelitian yang tidak maksimal. Adanya peran orang tua ketika menjawab soal pernyataan yang diberikan peneliti dan prosesnya tidak dipantau langsung oleh peneliti. Hal ini dikarenakan angket yang diberikan hanya melalui *google form*.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dan predikat yang tidak jauh berbeda. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan *reward and punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia kelas tinggi di SDN 015 Samarinda Ulu.

Berdasarkan hasil penelitian mendapatkan hasil dengan memperoleh nilai rata-rata variabel x 91,2 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80, dan nilai rata-rata variabel y 90,7 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 72. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.8 hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji f,

nilai f_{hitung} lebih besar dari f_{tabel} . Berdasarkan dari hasil uji hipotesis variabel penelitian pada tabel 4.8 dapat diketahui bahwa nilai f_{hitung} 92,918 > f_{tabel} 4,38.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward and punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di SDN 015 Samarinda Ulu tahun 2020, sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Maka terdapat pengaruh yang signifikan *reward and punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di SDN 015 Samarinda Ulu.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andriani. (2013). *Penerapan Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS kelas III A di MIN Tempel Ngaglik Sleman*. <http://digilib.uin-suka.ac.id/9251/>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaplin, J. P. (2014). *Kamus Psikologi Lengkap*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Djamrah, S. B. (2015) *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, U. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, A. (2010). *Marketing dari Mulut Ke Mulut*. Yogyakarta: Media Presindo.
- Kusumah, Wijaya, dkk. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Priyatno, D. (2010). *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian Dengan SPSS dan Tanya Jawab Ujian Pendadaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina, A. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rosanti. (2012). *Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III MI*

- Ma'arif Klagon Ditinjau Dari Pemberian Reward and Reinforcement*. Diakses melalui <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/9916>.
- Sadulloh. (2014). *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruz Media.
- Septika, H. D., & Prasetya, K. H. (2020). Local Wisdom Folklore for Literary Learning in Elementary School. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 13-24.
- Siswoyo, D. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Subakti, Hani. (2019). *8 Konsep Landasan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Parepare: Kaaffah Learning Center.
- Subakti, Hani. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Menulis Cerita Pendek dengan Model Mind Mapping pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 11 Samarinda Tahun Pembelajaran 2018 2019*. Vol. 2, No. 2, Desember 2019. <https://doi.org/10.36277/basataka.v2i2.67>.
- Subakti, Hani. (2020). *Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Menggunakan Reward Pada Kelas IV SDN 023 Samarinda Utara*. Vol.03 No. 01, 1–9, Juni 2020. <https://doi.org/10.36277/basataka.v3i1.80>.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kalitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukardi. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wantah, J. M. (2009). *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.