

# **Pengaruh Metode *Reward and Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS**

**Navil Alfarisi Abbas<sup>1\*</sup>, Iskandar Syah<sup>2</sup>, Muhammad Basri<sup>3</sup>**

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

*e-mail*: navilalfarisi@gmail.com, HP. 08986405638

*Received: 02 Mei 2017      Accepted: 23 Mei 2017      Online Published: 19 Juni 2017*

***Abstract: Influence of Reward and Punishment Method on Student Motivation of Class XI IPS.*** *The purpose of this research is to know whether there is an Influence or not of Reward Method and Punishment on student history learning motivation. Samples were XI.4 IPS class as an experiment class and XI.2 IPS class as control class from XI IPS class as a population. The method used experimental research method with Posttest-Only Control Group Design. Data collection technique was using Questionnaire. The data that has been collected then analyzed manually used the Theta formula. The result of data analysis showed that there is an increasing in students' learning motivation after using Reward and Punishment method.*

***Keywords: influence, method, motivation to learn, reward and punishment***

**Abstrak: Pengaruh Metode *Reward and Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS.** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh Metode *Reward* dan *Punishment* terhadap motivasi belajar siswa. Sampel yang digunakan yaitu kelas XI.4 IPS sebagai kelas eksperimen dan kelas XI.2 IPS sebagai kelas kontrol dari kelas XI IPS sebagai populasi. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan Angket. Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah secara manual menggunakan rumus *Theta*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar sejarah siswa setelah menggunakan metode *reward and punishment*.

**Kata kunci:** metode, motivasi belajar, pengaruh, *reward and punishment*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan dan manusia memang tidak dapat dipisahkan dalam menjalani kehidupan, baik keluarga, masyarakat maupun bangsa dan negara, karena pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia. Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar menuju kearah kedewasaan. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembali potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail dalam Undang-Undang RI No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I, Pasal (1), yang berbunyi : “pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” Muhibbin Syah (2012:1). Era globalisasi seperti sekarang ini, menuntut setiap negara untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Salah satu upaya

pemerintah melakukan pemerataan dan peningkatan pendidikan agar tujuan Pendidikan Nasional dapat tercapai.

Dalam suatu lembaga pendidikan di sekolah, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional harus ada kerja sama antar anggota, misalnya dalam kegiatan belajar mengajar, antara siswa dan guru harus berkerjasama supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasilnya memuaskan, di dalam pendidikan guru memiliki peranan penting dalam proses belajar di sekolah. Guru memiliki peranan ganda dalam proses pembelajaran yaitu menyampaikan materi dan sebagai manager dalam pengelolaan kelas. Untuk menyampaikan materi di dalam kelas guru tentu sudah tidak kesulitan untuk menyampaikannya karena guru sudah menempuh perguruan tinggi dan membuat perencanaan pembelajaran sebelumnya. Namun untuk menjadi seorang manager atau pengelola kelas yang baik belum tentu semua guru mampu melakukannya.

Guru memiliki peran dalam membentuk jiwa dan watak anak didik, karena guru adalah figur seorang pemimpin. Guru adalah sosok arsitektur yang dapat membentuk jiwa dan watak anak didik. Guru mempunyai kekuasaan untuk membentuk dan membangun kepribadian anak didik menjadi seorang yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa. Guru bertugas mempersiapkan manusia susila yang cakap yang dapat diharapkan membangun dirinya dan membangun bangsa dan negara. Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Seperti yang

disampaikan Djamarah (2014 : 26) “Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak mesti di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di rumah dan sebagainya”.

Hal utama yang harus diperhatikan guru dalam mengatasi gejala-gejala dan suasana yang kurang kondusif karena penurunan motivasi belajar siswa merupakan tantangan bagi seorang guru untuk bisa membangkitkan kembali motivasi belajar siswa agar tercapainya tujuan pendidikan nasional. Motivasi adalah “pendorong” suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar seseorang tersebut tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Pemberian rangsangan dari guru seperti hadiah dan pujian akan sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa yang diharapkan dalam diri siswa akan tumbuh motivasi untuk berubah menjadi yang lebih baik dan mampu berkompetisi dengan siswa lain sehingga semangat dalam menerima pembelajaran, untuk bisa mencapai semua itu dibutuhkan metode yang tepat dalam pembelajaran, semakin tepat metode yang digunakan oleh guru saat mengajar maka akan semakin efisien pula kegiatan pembelajaran sehingga akan memotivasi siswa untuk belajar.

Rendahnya motivasi belajar siswa Kelas XI IPS di SMA N 1 Kalianda dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang bersifat konvensional yang masih berpusat kepada guru sehingga membuat siswa tidak aktif belajar. Proses

pembelajaran yang bersifat konvensional ini biasanya ditandai dengan melakukan pembelajaran dengan ceramah, memberi penjelasan tentang materi yang diajar dan dilanjutkan dengan pemberian tugas.

Guru Mata Pelajaran Sejarah menuturkan siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran, tidak fokus dan saat diberi pertanyaan lebih memilih untuk diam sehingga suasana belajar menjadi tidak kondusif karena tidak ada interaksi antara guru dan murid yang membuat motivasi belajarnya kurang (Hasil wawancara dengan guru Mata Pelajaran Sejarah Ibu Nani, S.Pd. Senin, 17 Oktober 2016).

Di bawah ini adalah hasil pengamatan aktivitas belajar siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda pada tanggal 7 November 2016. Dari 40 siswa di kelas XI IPS 4 hanya 5 siswa yang aktif mengajukan pertanyaan sedangkan sisanya tidak mengajukan pertanyaan sama sekali berarti hanya dari keseluruhan siswa di kelas, kemudian siswa yang mencatat apa yang disampaikan oleh guru adalah sebanyak 15 siswa dari 40 siswa berarti hanya dari keseluruhan siswa di kelas, selain itu siswa yang bertanggung jawab dalam mengerjakan pekerjaan rumah adalah sebanyak 20 siswa dari 40 siswa ini berarti hanya dari keseluruhan siswa di kelas dan dapat dilihat dari daftar hadir siswa bahwa masih adanya siswa yang membolos jam pelajaran.

Hal ini menunjukkan rendahnya aktivitas siswa selama pembelajaran. Rendahnya aktivitas di dalam pembelajaran ini mengindikasikan rendahnya motivasi belajar Sejarah siswa yang membuat siswa merasa kurang tertarik dan menyebabkan kurangnya

motivasi siswa untuk melakukan aktivitas di dalam kelas.

Merosotnya motivasi untuk belajar dikalangan siswa sehingga hal inilah yang menimbulkan permasalahan dikalangan guru seperti timbulnya rasa malas dan keinginan tidak mau belajar, tidak ada komitmen untuk mengerjakan tugas dan hasil belajar siswa menurun, semua ini disebabkan karena tidak adanya motivasi belajar pada diri siswa sehingga muncul rasa acuh yang membuat siswa malas untuk belajar.

Berdasarkan masalah yang ada di sekolah tersebut yaitu rendahnya motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah maka sebagai seorang guru haruslah mampu mengatasinya dengan cara menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif dan efisien dan menyenangkan sehingga terciptalah motivasi dalam peserta didik tentunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran terealisasi dengan baik.

Banyak sekali metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik. Salah satunya ialah metode *Reward and Punishment* atau Hadiah dan Hukuman dapat memperkuat perilaku positif dan memperlemah perilaku negatif. Seperti di dalam bukunya Wasty Soemanto (1983:123) Sebagaimana dalam Teori pembelajaran Behavioristik, menurut teori S-R Bond yang menyatakan bahwa *Reward and Punishment* dapat digunakan untuk memperkuat respon positif atau respon negatif.

Pemberian hukuman sebenarnya merupakan cara lain dalam mendidik anak, jika pendidik

tidak bisa lagi dilakukan dengan cara memberikan nasihat, arahan, kelembutan ataupun suri tauladan, pemberian hukuman dengan cara memukul sangat tidak efektif atau dapat menimbulkan dampak negatif, sehingga tidak sedikit bermunculan kasus yang cukup memprihatinkan, yakni kekerasan dalam proses pembelajaran Hal. ini dikarenakan pemahaman guru tentang hakikat penggunaan metode ini dirasa masih sangat rendah.

Di dalam Metode *Reward and Punishment*, pemberian hukuman bertujuan untuk merubah dan memotivasi peserta didik sehingga peserta didik berlomba lomba untuk menjauhi hukuman yang sudah di tentukan terlebih dahulu. Selain metode hukuman, pemberian hadiah atau *Reward* juga diakui dalam dunia pendidikan. Hadiah merupakan bentuk motivasi sebagai penghargaan atas perilaku yang sesuai. Pemberian hadiah ini bertujuan untuk memberikan penguatan (*Reinforcement*) terhadap perilaku yang baik, sehingga akan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan konsep Metode *Reward and Punishment* di atas menjelaskan bahwa siswa yang aktif belajar akan mendapatkan hadiah, sedangkan siswa yang tidak aktif mengikuti jalannya proses belajar mengajar di kelas dalam arti membuat kegaduhan atau keributan di kelas saat proses belajar mengajar berlangsung maka ia akan mendapatkan hukuman.

Jadi dapat dilihat bahwa pengaruh Metode *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) harus dilakukan dengan benar oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017".

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh metode *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman) terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017".

## **METODE**

Menurut Sugiyono (2012:3) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan metode *eksperimen*. Metode *eksperimen* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2012: 107). Pelaksanaan penelitian ini sendiri bertujuan untuk menyelidiki pengaruh metode pembelajaran *Reward and Punishment* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran *Reward and Punishment* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dapat diketahui melalui muncul atau tidak munculnya perbedaan antara observasi kegiatan belajar mengajar di kelas dan jawaban siswa pada angket motivasi sesudah

dilaksanakan metode pembelajaran *Reward and Punishment*.

Penelitian ini menggunakan desain atau rancangan *True Experimental Design dengan teknik penelitian Posttest-Only Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok lainnya tidak diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok *eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol, kemudian dua kelompok ini diminta mengisi angket untuk melihat peningkatan atau penurunan motivasi belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah adalah Kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017 yang terdistribusi dalam 5 kelas (XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4 serta IPS 5) dengan jumlah keseluruhan sebanyak 200 orang siswa yang terdiri dari 93 orang siswa laki-laki dan 107 orang siswa perempuan.

Sampel dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah Kelas XI IPS 4 (*kelas eksperimen*) sebagai objek penelitian yang mendapat perlakuan dengan diajarkan menggunakan Metode *Reward and Punishment* dan Kelas XI IPS 2 (*kelas kontrol*) yang tidak mendapat perlakuan.

Untuk memahami obyek permasalahan dalam penelitian ini secara jelas, maka diperlukan pendefinisian secara operasional. Definisi operasional variabel adalah definisi yang dioperasikan dan dapat diukur, setiap variabel akan dirumuskan dalam bentuk rumus tertentu. Hal ini berguna untuk

membatasi ruang lingkup yang dimaksud dan memudahkan pengukurannya, agar setiap variabel dalam penelitian ini dapat diukur atau diamati,

Variabel bebas (*Independen*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*Dependen*), variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode *Reward and Punishment*. Variabel terikat (*Dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*Independen*), variabel terikat dalam penelitian ini adalah Motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah.

Motivasi belajar dalam penelitian ini berupa skor yang di peroleh oleh siswa setelah mengerjakan *posttest* berbentuk angket yang telah dibuat oleh peneliti. Maka penelitian variabel yang akan di ukur pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan metode *reward and punishment*.

Berdasarkan hasil angket yang terdiri dari 18 soal dapat diketahui bahwa semua jumlah soal dari 1-18 rhitung lebih dari 0,312 maka menurut kriteria uji semua soal dikatakan valid. Setelah di lakukan uji validitas maka selanjutnya di lakukan uji reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal instrumen yang akan digunakan tersebut reliabel (konsisten) atau tidak. Soal yang diuji reliabilitasnya dalam hal ini hanya soal-soal yang valid. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji reliabilitas soal uraian yaitu dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Perhitungan uji reliabilitas instrumen ini peneliti lakukan dengan cara manual dan dengan bantuan *Excel* Dari penghitungan yang dilakukan dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas instrumen 1 realibilitas hitungnya 0,84 yang berdasarkan kriteria realibilitas berarti Sangat Tinggi.

**Tabel 1 Kriteria Reliabilitas**

Koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ )	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber: *Suharsimi Arikunto 2008:75*

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, teknik dokumentasi, teknik dokumentasi, dan teknik kepustakaan. Teknik pengumpulan data berupa angket adalah serentetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur motivasi yang dimiliki siswa.

Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi menurut Basrowi, (2007:166). merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan – catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data dengan mencatat data yang sudah ada pada sekolah. Dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan data yang sudah ada, seperti: data siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda dan nilai – nilai tes siswa pada Mata Pelajaran Sejarah sebelum menggunakan metode *reward and punishment*.

Teknik kepustakaan ini menurut Hadari Nawawi (1993:133) diartikan sebagai studi penelitian yang dilaksanakan dengan cara mendapatkan sumber-sumber data yang diperoleh di perpustakaan yang melalui buku-buku literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Teknik kepustakaan ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan dalam penelitian ini, seperti: teori yang mendukung, konsep-konsep dalam penelitian, serta data-data yang diambil dari berbagai referensi.

Menurut Margono (2010:155) penelitian memerlukan instrumen penelitian agar mendapatkan data yang valid. Instrument merupakan alat pengumpul data yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Instrument untuk mengukur pengelolaan yaitu pengamatan motivasi, yaitu lembar soal angket. Lembar soal ini berisi pernyataan sebanyak 18 pernyataan.

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas kontruksi yaitu dengan rumus *kolerasi product moment pearson* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Menurut Suharsimi Arikunto (2008:86) reliabilitas adalah ketetapan suatu terdapat ditekankan pada objek yang sama untuk mengetahui ketetapan ini pada dasarnya melihat kesejajaran hasil. Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas yaitu:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Sebelum Teknik analisis data dilakukan, perlu dilakukan uji persyaratan. Adapun uji persyaratannya sebagai berikut : Uji Normalitas untuk menganalisis data dengan menguji kenormalan data. Untuk melihat kenormalan data, peneliti menggunakan *uji chi-kuadrat* Uji Homogenitas data adalah uji persyaratan analisis tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan uji statistik tertentu (Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 289). Uji ini berkaitan dengan penggunaan uji statistik parametrik. Uji yang digunakan ialah menggunakan uji perbandingan dua varians dengan rumus:

$$F_0 = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Pengkategorian Motivasi berguna untuk membantu perhitungan selanjutnya yaitu pada uji hipotesis, dalam Hal. ini peneliti membagi kategori motivasi belajar sejarah berdasarkan tiga tingkatan yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

**Tabel 2 Kategori Pembagian Motivasi**

No	Interval	Kategori
1	$X \geq (\mu + 1. \sigma)$	Tinggi
2	$(\mu - 1. \sigma) \geq X < (\mu + 1. \sigma)$	Sedang
3	$X < (\mu - 1. \sigma)$	Rendah

Sumber : Zainal Arifin, 2009: 237

Setelah data penelitian diperoleh, kemudian dilakukan analisis data untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang positif dan signifikan Metode *Reward and*

*Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui ada pengaruh yang positif dan signifikan Metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah dilakukan dengan menggunakan uji koefisien korelasi *Theta* ( $\theta$ ).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 1 Kalianda merupakan salah satu SMA Negeri yang ada di Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan. SMA Negeri 1 Kalianda didirikan 14 Juli 1981 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Kependidikan dan Kebudayaan dengan Nomor SK No.0219/O/1983. Kegiatan belajar mengajar dimulai tahun 1981 berdasarkan Surat Keputusan Badan Akreditasi Sekolah Propinsi Lampung pada tanggal 11 Agustus 2005.

Pada Tahun Ajaran 2015/2016, SMA Negeri 1 Kalianda menampung 29 rombongan belajar yang terdiri dari 10 Kelas X, 9 Kelas XI dan 10 Kelas XII. Untuk lebih jelas mengenai jumlah siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Kalianda berupaya untuk meningkatkan prestasi belajar dan mutu pendidikan. Adapun pelaksanaan proses belajar dan mengajar untuk hari Senin – Kamis dimulai pukul 07.15 WIB sampai dengan pukul 14.00 WIB, hari Jumat dimulai pukul 07.15 WIB sampai dengan pukul 11.30 WIB dan untuk Sabtu dimulai pukul 07.15 WIB sampai dengan pukul 13.45 WIB.

Penelitian dilaksanakan di SMA N 1 Kalianda, di Kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 yang dijadikan sampel penelitian. Kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Pelaksanaan penelitian ini terbagi dalam dua tahapan, yaitu tahap penelitian pendahuluan dan tahap penelitian. Penelitian pendahuluan dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara.

Tahap inti penelitian dilakukan dengan 2 tahapan penting yaitu, 1) Perlakuan (pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan Metode *Reward and Punishment* dan 2) *Posttest*. Proses pembelajaran berlangsung selama 3 kali pertemuan, yang terdiri dari 45 menit per jam pelajarannya. Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti terlebih dahulu diperkenalkan kepada siswa oleh guru Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 di SMA N 1 Kalianda yaitu Ibu Nani Ritonga S.Pd.

Metode *Reward* (ganjaran) dan *Punishment* (hukuman) merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori behavioristik. Menurut teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar adalah merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respon.

Pada pelaksanaannya Metode *Reward and Punishment* menerapkan pemberian hukuman yang bertujuan untuk merubah dan memotivasi peserta didik sehingga peserta didik

berlomba lomba untuk menjauhi hukuman yang sudah di tentukan terlebih dahulu dan pemberian hadiah atau *Reward* merupakan bentuk motivasi sebagai penghargaan atas perilaku yang sesuai. Pemberian hadiah ini bertujuan untuk memberikan penguatan (*Reinforcement*) terhadap perilaku yang baik, sehingga akan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran seperti ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa akan bersemangat dan termotivasi belajar sehingga diharapkan penguasaan materi pun akan lebih baik dan pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan Metode *Reward and Punishment* dilakukan di Kelas XI IPS 4 SMA N 1 Kalianda sebagai kelas eksperimen, dan pada kelas kontrol dilakukan di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kalianda, namun pada kelas kontrol ditiadakan perlakuan, seperti pada kelas eksperimen jika kelas eksperimen berdiskusi dengan menggunakan Metode *Reward and Punishment*, pada kelas kontrol peneliti menjelaskan pembelajaran kemudian melakukan tanya jawab yang tidak dimengerti. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas (eksperimen maupun kelas kontrol), dan pada setiap akhir pembelajaran akan diambil data atau *posttest* yaitu berupa angket motivasi belajar pada Mata Pelajaran Sejarah, yang kemudian diambil rata-ratanya guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Metode *Reward and Punishment* dilakukan di Kelas XI

IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017.

Angket motivasi sejarah yang digunakan berpedoman pada buku Hamzah B. Uno, yang mencakup enam indikator motivasi belajar yakni 1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4. Adanya penghargaan dalam belajar, 5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Masing-masing indikator ini terwakili dalam tiap-tiap butir pernyataan yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai.

Pengambilan data atau *posttest* dilakukan selama tiga kali berturut-turut baik di Kelas eksperimen yakni pada Tanggal 9 – 16 Januari, kelas kontrol pada tanggal 9 – 16 Januari 2017, dari hasil ketiga *posttest* itu kemudian dirata-ratakan, dari rata-rata tersebut kemudian digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang positif dengan menggunakan koefisien *theta*.

Setelah pengambilan data *posttest* dilakukan selanjutnya dilakukan perhitungan, diketahui bahwa koefisien korelasi *thetanya* memiliki nilai 0,48875. Jika nilai korelasi yang diperoleh di masukan ke dalam tabel koefisien korelasi, maka termasuk pada kategorisasi cukup berarti atau sedang, dengan interpretasi semakin sering Metode *Reward and Punishment* digunakan maka akan semakin berpengaruh terhadap motivasi belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA

Negeri 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017.

Tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *Reward and Punishment* adalah untuk lebih mengembangkan dan mengoptimalkan motivasi yang bersifat intrinsik dari motivasi ekstrinsik, dalam artian siswa melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa itu sendiri dan dengan *Reward* itu, juga diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan siswa, karena *Reward* itu adalah bagian dari pada penjelmaan dari rasa cinta kasih sayang seorang guru kepada siswa.

Maksud dari *reward* itu yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai seorang siswa, tetapi dengan hasil yang dicapai siswa, guru bertujuan membentuk kata hati dan kemauan yang lebih baik dan lebih keras pada siswa dan dengan *punishment* diharapkan untuk membangun tanggungjawab dan tidak mengulang kesalahan untuk menjadi yang lebih baik. Seperti halnya telah disinggung di atas, bahwa *Reward and Punishment* di samping merupakan alat pendidikan represif yang menyenangkan, *reward* juga dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi siswa belajar lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil rata-rata skor motivasi belajar Sejarah, setelah tiga kali pertemuan diperoleh rata-rata skor kelas eksperimen yaitu 73,5 dan kelas kontrol yaitu 54,7 dari hasil ini dapat disimpulkan rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, diperoleh data berdistribusi normal dan homogen, dengan hasil uji normalitas kelas eksperimen yaitu besarnya  $\chi_{hitung}$  (9,42196)  $<$   $\chi_{tabel}$  (11,070) pada taraf nyata 5%, yang menunjukkan bahwa kelompok kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan hasil uji normalitas kelas kontrol yaitu  $\chi_{hitung}$  (8,18)  $<$   $\chi_{tabel}$  (11,070) pada taraf nyata 5%, menunjukkan bahwa kelompok kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Adapun hasil dari uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu,  $F_{hitung} = 1,09 < F_{tabel} = 1,69$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas selanjutnya adalah mengkategorikan data motivasi belajar Sejarah siswa ke dalam beberapa kategori.

Adapun pada penelitian ini peneliti mengkategorikan data motivasi belajar Sejarah siswa ke dalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah, pengkategorian ini dilakukan berdasarkan skor akhir yang diperoleh dari masing-masing kelas hasil dari pengkategorian ini yaitu, hasil pengkategorian kelas eksperimen di atas diperoleh terdapat sebanyak 23 siswa masuk ke dalam kategori tinggi, 13 siswa kategori sedang dan 4 siswa kategori rendah.

Hasil pengkategorian kelas kontrol di atas diperoleh terdapat sebanyak 6 siswa masuk ke dalam kategori tinggi, 20 siswa kategori

sedang dan 14 siswa kategori rendah.

Hasil pengkategorian ini juga untuk membantu dalam uji hipotesis, dimana setelah data dikategorikan maka dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif dari Metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai koefisien korelasi Theta 0,48875, yang mana bila dikonsultasikan pada tabel interval nilai koefisien korelasi maka berada pada interval nilai  $0,40 < KK \leq 0,70$  pada kategori cukup berarti atau sedang.

**Tabel 3 Interval Nilai Koefisien**

No	Interval Nilai	Koefisien Hubungan
1	$KK=0,00$	Tidak ada
2	$0,00 < KK \leq 0,20$	Sangat Rendah atau Lemah Sekali
3	$0,20 < KK \leq 0,40$	Rendah atau Lemah tapi pasti
4	$0,40 < KK \leq 0,70$	Cukup berarti atau Sedang
5	$0,70 < KK \leq 0,90$	Tinggi atau Kuat
6	$0,90 < KK \leq 1,00$	Sangat Tinggi atau Kuat Sekali dapat diandalkan
7	$KK=1,0$	Sempurna

Sumber : Iqbal Hasan, 2013:48

Artinya menunjukkan bahwa Metode *Reward and Punishment* yang digunakan cukup berpengaruh terhadap motivasi belajar Sejarah siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini

menunjukkan pengaruh yang positif, dengan interpretasi bahwa digunakannya Metode *Reward and Punishment* ini di kelas maka dapat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar Sejarah siswa atau dapat dikatakan model pembelajaran ini baik digunakan untuk mempengaruhi atau meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Jasa Mulyawan (2015:73), bahwa salah satu kelebihan Metode *Reward and Punishment* adalah “dapat meningkatkan motivasi belajar siswa”

Dari hasil olah data skor motivasi belajar Sejarah siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol diketahui bahwa motivasi belajar Sejarah siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan motivasi belajar Sejarah siswa kelas kontrol.

Hal ini dikarenakan pada siswa kelas eksperimen dilaksanakan Metode *Reward and Punishment* secara utuh dan intens, sehingga motivasi belajar Sejarahnya lebih baik. Hal ini juga didukung oleh kegiatan yang terdapat di dalam Metode *Reward and Punishment* yang mengajak siswa aktif dalam berbagai kegiatan mulai dari pemberian hadiah sebagai apresiasi, dan hukuman sebagai pemacu agar tidak gagal sehingga membuat motivasi belajar sejarah semakin meningkat.

Berbagai kegiatan yang ada dalam Metode *Reward and Punishment* yang menuntut aktivitas siswa yang membuat munculnya Motivasi Belajar Sejarah siswa sehingga membuat anak menjadi aktif dalam pembelajaran.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis pengaruh metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017 diperoleh kesimpulan “Ada pengaruh yang positif dari metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017”.

Hal ini diperoleh karena didapatkannya hasil nilai koefisien korelasi sebesar 0,48875 dengan menggunakan Rumus *Theta*, apabila dimasukkan ke dalam tabel koefisien korelasi termasuk dalam kategori cukup berarti atau sedang yang artinya memiliki nilai yang positif, nilai positif yang dimaksud yaitu teknik pembelajaran ini baik digunakan untuk mempengaruhi motivasi belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik dalam Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basrowi. 2007. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Psikologi Belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mulyawan, Jasa. 2015. *Ungguh. 45 Model Pembelajaran Spetakuler*. Lampung:AR Ruzz Media.
- Nawawi Hadari. 1993. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah Muhibbin. 2012. *Pisikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wasty, Soemanto. 1983. *Pisikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.