

REWARD PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 21 SURABAYA

BANGUN SUSILO

Program Studi Pendidikan Matematika,
STKIP Al Hikmah Surabaya
bangunsusilo14@gmail.com

Abstrak

Artikel ini menyajikan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) mengenai pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini memiliki dasar pendapat dari beberapa ahli bahwa reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIIIE SMP Negeri 21 Surabaya yang berjumlah 30 siswa. Variabel-variabel dalam penelitian ini yaitu variabel pemberian reward dan punishment serta variabel motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, wawancara dengan siswa dan guru, data kuesioner respon belajar siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan reward dan punishment. Data kuesioner respon belajar siswa kemudian diolah menggunakan skala likert. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah penerapan reward dan punishment dalam kegiatan belajar matematika.

Kata Kunci: *reward dan punishment, motivasi belajar matematika*

Abstract

This article presents the results of classroom action research (PTK) on the effect of reward and punishment on the students' learning motivation. This research has a basic opinion from some experts that reward and punishment have an effect on student's learning motivation. The subjects of this study are all students of class VIIIE SMP Negeri 21 Surabaya, amounting to 30 students. The variables in this research that is variable of reward and punishment and also variable of student's learning motivation. Data collection techniques used in this research is observation, interviews with students and teachers, data of student learning response questionnaire toward learning which implemented by applying reward and punishment Data of student learning response questionnaire then processed using likert scale. Results of data processing showed that students' learning motivation increased after giving reward and punishment in teaching and learning activities.

Keywords: *reward and punishment, motivation to learn math*

1 PENDAHULUAN

Sebagaimana yang telah tercantum pada PP No. 32 Tahun 2013 pasal 19, telah digariskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik psikologi peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, motivasi memiliki peranan utama dalam suksesnya pembelajaran yang dilakukan. Motivasi menjadi syarat mutlak untuk belajar. Koeswara (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 80) mengartikan motivasi belajar sebagai kekuatan

mental yang mendorong terjadinya belajar. Kekuatan mental tersebut berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Sedangkan Sardiman A.M (2007: 75) mengartikan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Pendapat-pendapat tersebut semakin memperkuat artian bahwa motivasi sangatlah diperlukan dalam proses belajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang sebenarnya, sering kali ditemui siswa yang bosan dan malas untuk mengikuti pelajaran. Hal tersebut disebabkan karena tidak adanya stimulasi yang membuat mereka semangat dalam mengikuti pelajaran. Ketidakaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin bertambah ketika mata pelajaran yang diajarkan dianggap sulit oleh siswa. Matematika merupakan mata pelajaran yang kerap kali dianggap sulit oleh siswa. Hal tersebut terbukti dengan adanya survei yang dilakukan oleh Programme for International Student Assessment (PISA) di bawah Organization Economic Cooperation and Development (OECD) pada 65 negara di dunia tahun 2012 lalu. Survei tersebut menyatakan bahwa kemampuan matematika siswa-siswi di Indonesia menduduki peringkat 375. Kurang dari 1 persen siswa di Indonesia yang memiliki kemampuan yang bagus di bidang matematika. Data tersebut membuktikan bahwa minat dan motivasi siswa untuk mempelajari matematika masih sangat kurang. Sehingga berdampak pada nilai yang didapatkan siswa, seperti yang telah diuraikan sebelumnya.

Sumber yang dominan dari permasalahan tersebut adalah karena kurangnya motivasi belajar yang siswa miliki. Hal tersebut menggambarkan bahwa guru masih belum mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran seperti yang telah tercantum pada PP No. 32 Tahun 2013 pasal 19. Maka dibutuhkannya sebuah penguatan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa. Pemberian penguatan akan sangat membantu dalam meningkatkan semangat atau motivasi belajar siswa. Menurut Djamarah (2000:100) untuk mengubah tingkah laku siswa (behavior modification) dapat dilakukan dengan pemberian penguatan. Skinner dalam Susilo (2009:78) menjelaskan bahwa penguatan dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Penguatan positif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (rewarding). Bentuk-bentuk penguatan positif adalah berupa hadiah (permen, kado, makanan, dll), perilaku (senyum, menganggukkan kepala untuk menyetujui, bertepuk tangan, mengacungkan jempol, Pujian), atau penghargaan (nilai A, Juara 1 dsb).
2. Penguatan negatif, adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan). Bentuk-bentuk penguatan negatif antara lain: menunda/tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang (menggeleng, kening berkerut, muka kecewa dll).

Martin dan Pear dalam (Purwanta, 2005: 35) berpendapat bahwa kata positive reinforcement atau penguatan positif sering disamaartikan dengan kata hadiah (reward). Sejalan dengan pendapat di atas, Pidarta (2007: 214) mendefinisikan positive reinforcement ialah setiap stimulus yang dapat memantapkan respon pada pengkondisian instrumental dan setiap hadiah yang dapat memantapkan respon pada pengkondisian perilaku. Dalam dunia pendidikan istilah reward atau ganjaran diberikan kepada mereka (siswa) yang mendapatkan nilai terbaik, mematuhi perintah guru, aktif dalam kegiatan belajar, dsb. Sedangkan punishment atau hukuman diberikan kepada mereka yang sering melakukan penyimpangan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Skinner dalam Susilo (2009:78) bentuk reward berupa perilaku, hadiah, penghargaan. Sedangkan Kauchak dan Merrill (1997) menjelaskan bahwa bentuk reward atau ganjaran dibagi menjadi dua : 1) Ganjaran berupa material (misalnya pemberian hadiah, uang, buku), 2) Ganjaran non-material (misalnya umpan balik, pujian, perhatian, stempel atau tambahan nilai). Masrun (2000) mengutip penelitian dari beberapa ahli seperti Benowitz & Busse, 1976; Hamner, 1968; Klugman, 1942; Lovitt, 1971; Miller & Ester, 1961; Prichard & Campbell, 1977. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kemauan anak untuk belajar tidak semata-mata berasal dari insentif berupa material, melainkan insentif non-material

dengan menggunakan prinsip ganjaran dan hukuman (Reward dan Punishment) juga memiliki andil yang besar dalam meningkatkan kemauan belajar.

Reward dan Punishment memiliki tujuan yang sama, yaitu ingin mengubah tingkah laku seseorang. Dalam teori pembelajaran dikenal dengan istilah Law of effect perilaku yang bersifat menyenangkan cenderung untuk diulang atau dipertahankan, sedangkan perilaku yang menimbulkan efek tidak menyenangkan cenderung untuk ditinggalkan atau tidak diulang Sriyanti, et. al, (2009: 72).

2 METODE

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIIE SMP Negeri 21 Surabaya yang berjumlah 30 siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian dilaksanakan pada semester gasal yaitu pada bulan November 2017. Lincoln dan Guba (1985) menjelaskan bahwa teknik dalam proses pengumpulan data terdapat 4 cara yaitu observasi, dokumen dan catatan/rekaman, interview (wawancara), dan informasi-informasi yang terkumpul selama penelitian dilaksanakan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dengan siswa dan guru, data kuesioner atau angket respon belajar siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan penerapan reward dan punishment.

Data pada penelitian ini berupa kuesioner respon belajar siswa yang didukung dengan hasil observasi serta wawancara secara langsung dengan siswa dan guru. Data kuesioner respon belajar siswa kemudian diolah menggunakan skala likert. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Keberhasilan tindakan dapat diketahui dari aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan reward dan punishment. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila setelah dilakukannya tindakan, respon belajar siswa yang terdapat pada poin-poin kuesioner mengalami peningkatan dengan menggunakan perhitungan skala likert. Selain itu, keberhasilan penelitian dapat diketahui dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan subjek (Siswa SMP Negeri 21 Surabaya).

3 ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Data

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 21 Surabaya tahun ajaran 2017/2018. Data pada penelitian ini berupa angket respon belajar siswa terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan reward dan punishment dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah angket yang digunakan dalam mengukur motivasi belajar siswa.

Tabel 1: Presentase Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan

No	Pertanyaan	Persentase Data	
		Pra-Tindakan	Pasca-Tindakan
1	Memperhatikan dengan sungguh-sungguh materi matematika yang disampaikan oleh guru.	92,5%	95%
2	Bersehat mengerjakan tugas matematika yang diberikan guru.	81,7%	87,5%
3	Senang mendapatkan hadiah atau pujian ketika mendapat nilai bagus.	75,8%	82,5%
4	Bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang belum dimengerti.	90,0%	90,8%

Hasil perhitungan menggunakan skala likert menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami kenaikan. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase poin-poin kuesioner respon belajar

No	Pertanyaan	Persentase Data	
		Pra-Tindakan	Pasca-Tindakan
5	Aktif dalam kegiatan pembelajaran.	84,17%	85,0%
6	Semangat mengerjakan tugas bila guru memberikan reward (hadiah,pujian, atau tambahan nilai).	66,7%	77,5%
7	Mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menyampaikan materi.	78,3%	80,83%
8	Senang berpendapat bila guru selalu memberikan apresiasi.	70,8%	83,3%
9	Senang belajar di lingkungan yang tenang.	92,5%	93,33%
10	Lebih mudah memahami materi bila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.	76,7%	90,0%

siswa yang mengalami peningkatan setelah diterapkannya reward dan punishment dalam proses pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa reward memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 21 Surabaya kelas VIIIE tahun ajaran 2017/2018. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusuf, 2009; Rahmadiyah, 2013; Andriani, 2013 yang menyatakan bahwa penerapan reward dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut diarenakan reward mencakup beberapa aspek yang disukai oleh siswa yaitu adanya penghargaan dari pendidik (guru), tepuk tangan, pujian, senyuman, kata-kata manis dan hadiah. Punishment secara parsial juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Nasrudin (2015) yang menyatakan bahwa punishment memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa reward dan punishment secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. hal ini sejalan dengan pernyataan Purwanto (2006) bahwa reward dan punishment merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

4 SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Reward dan Punishment berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika di SMP Negeri 21 Surabaya kelas VIIIE tahun ajaran 2017/2018. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah diterapkannya reward dan punishment dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

5 SARAN

Berdasarkan simpulan diatas, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi pendidik (guru)
Perlunya seorang pendidik (guru) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pelajaran matematika. Sehingga siswa dapat mencapai hasil maksimal dalam proses belajar mengajar. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menerapkan reward dan punishment dalam proses belajar mengajar. Reward yang diberikan akan menambah stimulus dalam meningkatkan kemauan belajar siswa. Sedangkan penerapan Punishment bertujuan mengontrol perilaku siswa sehingga tidak

melakukan penyimpangan-penyimpangan. Selain itu, minat, cita-cita, peran orang tua, kondisi lingkungan, dan peran pengajar semuanya harus diperhatikan sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa secara maksimal.

2. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti yang bermaksud melakukan penelitian pada bidang pendidikan khususnya meneliti tentang motivasi belajar, diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan mendalam terkait dengan pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan peneliti kepada seluruh sivitas akademika SMP Negeri 21 Surabaya yang terlibat dalam proses penelitian ini. Khususnya kepada Bapak Imam Syafii S.Pd sebagai guru pamong yang mendampingi saya dalam menjalankan proses penelitian hingga selesai sampai saat ini. Ucapan terimakasih selanjutnya disampaikan kepada seluruh siswa-siswi kelas VIIIE SMP Negeri 21 Surabaya yang juga terlibat dalam penelitian ini. Tak lupa ucapan terimakasih disampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah CAR Classroom Action Research yang membimbing dalam proses pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andriani, Susi. (2013). *Penerapan Reward Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III A Di MIN Tempel Ngaglik Sleman*. (diakses pada tanggal 27 Desember 2017).
- [2] Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Djamarah, Bahri Syaiful. 2010. *Guru dan anak didik dalam interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta
- [4] Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara
- [5] Rahmadiyahanti, Gina. 2013. *Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi Dokumen Ke dalam Jurnal Umum*.(diakses pada tanggal 27 Desember 2017).
- [6] Masrun. (2000). *Peran psikologi di Indonesia* .Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [7] Nasrudin, Feri. (2015). *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri di Sekolah Binaan 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes*.(diakses pada tanggal 27 Desember 2017).
- [8] Purwanta, Edi.(2005). *Modifikasi Perilaku*. Jakarta: Departemen Pendidikan tinggi Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- [9] Purwanto, M. Ngalim. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- [10] Susilo, M. Joko .(2009). *Sukses dengan Gaya Belajar*. Yogyakarta:Pinus.
- [11] Pidarta, Made.(2007). *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Jakarta: Rineke Cipta.
- [12] Yusuf, Syamsu. 2009. *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Rizqi Press.