

**PENGARUH *REWARD* DAN *PUNISHMENT* TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
DI SMP NEGERI 1 BANGSALSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh :

**DENOK FEBRIANINGRUM**

**NIM. T20199088**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**UIN KIAI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
TAHUN 2023**

**PENGARUH *REWARD* DAN *PUNISHMENT* TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
DI SMP NEGERI 1 BANGSALSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada UIN Kiai Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

DENOK FEBRIANINGRUM  
NIM. T20199088

Disetujui Pembimbing :



Rachma Dini Fitria, S.P., M.Si  
NIDN. 199403022020122005

**PENGARUH REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
DI SMP NEGERI 1 BANGSALSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Senin  
Tanggal : 26 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua,



Depict Pristine Adi, M.Pd.  
NIP. 199211052019032006

Sekretaris,



Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199003012019032007

Anggota

1. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I.
2. Rachma Dini Fitria, M.Si.


Mengetahui,



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.  
NIP. 1964051119990322001

## MOTTO

إِنَّ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أُولَٰئِكَ هُمْ خَيْرُ الْبَرِيَّةِ ﴿٧﴾ جَزَاؤُهُمْ عِنْدَ رَبِّهِمْ  
جَنَّاتُ عَدْنٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا أَبَدًا رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمْ وَرَضُوا عَنْهُ ذَٰلِكَ  
لِمَنْ خَشِيَ رَبَّهُ ﴿٨﴾

Artinya : (7) Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan mengajarkan amal saleh, mereka itu adalah sebaik-baik makhluk. (8) Balasan mereka di sisi Tuhan mereka ialah surga 'Adn yang mengalir di bawahnya sungai-sungai: mereka kekal di dalamnya selama-lamanya. Allah ridha terhadap mereka dan merekapun ridha kepadanya. Yang demikian itu adalah (balasan) bagi orang yang takut kepada Tuhannya. (Q.S Al-Bayannah : 7-8).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Muhammad Hanif Rahman. Tafsir Surat Al-Bayyinah Ayat 7 dan 8: Kriteria Penghuni Surga 'Adn, Januari 5, 2023.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas rasa syukur dan ketulusan hati tak lupa terima kasih kepada Sang Maha Pencipta Allah SWT atas petunjuk dan rahmat yang telah di curahkan-Nya. Penulis ingin mempersembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Kedua orangtuaku yang tercinta dan tersayang Bapak Wahono dan Ibu Anik Istiana, sebagai wujud atas kepercayaan yang diamanatkan kepadaku, serta atas kesabaran dan kukungannya. Terimakasih atas pengorbanan dan doa yang tiada henti engkau berikan untukku.
2. Semua keluargaku yang senantiasa mendukung serta memberikan motivasi, dan doa yang telah dipanjatkan untukku.
3. Guru-guru saya mulai dari SD, SMP, SMA dan Bapak Ibu Dosen UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah mendidik dan membimbing saya.
4. Almater tercinta, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang menjadi kampus tempat saya menimba ilmu.
5. Sahabat tercinta, Reta, Ella, Risma, dan Putri yang senantiasa menemani serta mendukungku.
6. Teman dekatku dan teman seperjuanganku mahasiswa Prodi Tadris IPS 2019 yang menemani selama masa perkuliahan.
7. Terimakasih seluruh Bapak/Ibu Dosen serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum, wr.wb*

Sege nap puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang maha pengasih dan Maha Penyayang. Sholawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita umat islam ke jalan yang benar yaitu *addinul islam*.

Skripsi ini disusun penulis dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penulis menyadari dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini sangat membutuhkan bantuan, bimbingan dan arahan dari segala pihak. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE,MM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember beserta staf rektornya yang selalu memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah bersedia memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Sains di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah bersedia untuk menguji skripsi ini.
4. Ibu Musyarofah, M.Pd., selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) UIN KHAS Jember yang telah memberikan wadah kepada kami untuk menggali pengalaman dan pengetahuan.

5. Ibu Rachma Dini Fitria, S.P., M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan sepuh hati memberikan banyak arahan, bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Semua Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Budi Utomo, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bangsalsari yang telah membantu dalam penelitian ini.
8. Bapak Ahmad Efendi, S.Pd. selaku guru IPS kelas VII SMP Negeri 1 Bangsalsari yang juga banyak membantu dalam penelitian ini.

Tiada kata yang bisa diucapkan selain doa dan ucapan terimakasih. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun agar lebih baik lagi kedepannya. Dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember, 24 Mei 2023

Denok Febriangrum  
NIM.T20199088

## ABSTRAK

**Denok Febrianingrum, 2023:** Pengaruh *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

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

*Reward* dan *punishment* selain sebagai alat pendidikan juga sebagai motivasi bagi siswa dalam mencapai prestasi belajar yang setinggi-tingginya. Guru harus selalu memperhatikan setiap tingkah laku dalam belajar siswa di sekolah, memodifikasi tingkah laku siswa dalam belajar dengan memberikan *reward* atau *punishment*, sebagai *reinforcement* (penguatan) positif dan negatif, dan penerapan prinsip pembelajaran individual terhadap pembelajaran klasikal.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah bagaimana pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember tahun pelajaran 2022/2023? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember tahun pelajaran 2022/2023.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen, karena penelitian quasi eksperimen merupakan penelitian untuk menguji pengaruh suatu subjek. Quasi eksperimen adalah eksperimen yang dalam mengontrol situasi penelitian tidak terlalu ketat atau menggunakan rancangan tertentu dan/atau menunjukkan subjek penelitian secara tidak acak untuk mendapatkan salah satu dari berbagai tingkat faktor penelitian.

Penelitian ini sampai pada simpulan bahwa 1) Data hasil analisis dan penyajian hipotesis adalah sebesar 0.00 yang dapat di artikan hasil tersebut kurang dari 0.05 dapat di artikan bahwa hasil uji parsial (T) dan simultan (F) di artikan variabel independent yaitu *reward* dan *punishment* berpengaruh signifikan terhadap variabel dependent yaitu motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Bangsalsari tahu pelajaran 2022/2023. 2) Dapat di lihat di tabel R square di dapat angka 0.819 yang di artikan bahwa variabel X1 dan X2 yaitu *reward* dan *punishment* berpengaruh secara signifikan sebesar 80% terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar peserta didik.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>7</b>
<b>C. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>D. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>E. Ruang Lingkup Penelitian .....</b>	<b>8</b>
1. Variabel Penelitian.....	8
2. Indikator Penelitian.....	9
<b>F. Definisi Operasional .....</b>	<b>12</b>
<b>G. Asumsi Penelitian.....</b>	<b>13</b>
<b>H. Hipotesis.....</b>	<b>15</b>
<b>I. Sistematika Pembahasan .....</b>	<b>16</b>

## **BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN**

- A. Penelitian Terdahulu .....17**
- B. Kajian Teori .....24**

## **BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....45**
- B. Populasi dan Sampel .....45**
- C. Teknik Pengumpulan Data .....47**
- D. Uji Coba Instrumen .....48**
- E. Teknik Analisis Data.....53**
- F. Hipotesis Statistik .....54**

## **BAB VI PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

- A. Gambaran Objek Penelitian .....56**
- B. Penyajian Data .....59**
- C. Analisis dan Pengujian Hipotesis .....69**
- D. Pembahasan .....75**

## **BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan .....80**
- B. Saran .....81**

**DAFTAR PUSTAKA.....82**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Persamaan dan Perbedaan.....	21
Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bangsalsari .....	47
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Angket .....	49
Tabel 4.1 Data Siswa Dalam 3 (tiga) Tahun Terakhir .....	55
Tabel 4.2 Data Ruangan di SMP Negeri 1 Bangsalsari .....	56
Tabel 4.3 Data Kependidikan .....	56
Tabel 4.4 Karakteristik Jawaban Responden (X1) Kelas Kontrol .....	60
Tabel 4.5 Karakteristik Jawaban Responden (X2) Kelas Kontrol .....	61
Tabel 4.6 Karakteristik Jawaban Responden (Y) Kelas Kontrol .....	62
Tabel 4.7 Karakteristik Jawaban Responden (XI) Kelas Eksperimen .....	63
Tabel 4.8 Karakteristik Jawaban Responden (X2) Kelas Eksperimen .....	65
Tabel 4.9 Karakteristik Jawaban Responden (Y) Kelas Eksperimen .....	66
Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen .....	71
Tabel 4.11 Bentuk <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	74

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan .....	85
Lampiran 2 Matriks Penelitian.....	86
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	88
Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian .....	89
Lampiran 5 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	90
Lampiran 6 Data Hasil Penelitian .....	91
Lampiran 7 Hasil Uji Multikolinearitas, Heterokedastisitas, dan Normalitas .....	94
Lampiran 8 Hasil Uji Linearitas .....	95
Lampiran 9 Hasil Uji Regresi Berganda.....	96
Lampiran 10 Hasil Uji Reliabilitas .....	97
Lampiran 11 Hasil Uji Angket Motivasi Belajar.....	98
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	106
Lampiran 13 Data Nama Siswa Dalam Penelitian.....	115
Lampiran 14 Dokumentasi.....	116
Lampiran 15 Biodata Penulis .....	119

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Hal ini karena dengan pendidikan, manusia diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri, dan dapat membentuk pribadi yang bertanggung jawab, cerdas, dan kreatif. Secara umum pendidikan bertujuan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang dapat memanfaatkan ilmu dan keahliannya dimasa depan, sedangkan secara khusus yang diatur dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan: “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk waktu serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangannya potensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”<sup>1</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana berbagai pengalaman diberikan dan dialami oleh siswa sehingga menghasilkan perubahan yang relative permanen pada tingkah laku baru yang nampak, melainkan ada perubahan dalam segi kognitif maupun afektif yang belum atau tidak muncul

---

<sup>1</sup> Presiden Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3.

pada tingkah laku nyata.<sup>2</sup> Dengan mendukung adanya pendidikan dan proses pembelajaran agar tercapai tujuan pendidikan, dibutuhkan motivasi yang tinggi untuk siswa. Motivasi adalah kesiapan untuk belajar. Motivasi anak-anak untuk belajar terletak pada pencapaian sukses di dalam sekolah. Karena kemajuan teknologi yang pesat, basis pengetahuan yang selalu berubah dan kebutuhan tempat kerja yang bergeser, motivasi terus-menerus untuk belajar menjadi ciri dari prestasi individu sepanjang hayat mereka.<sup>3</sup> Motivasi belajar timbul karena faktor ekstrinsik dan intrinsik. Motivasi ekstrinsik, motivasi yang timbul karena ada rangsangan dari luar, sementara motivasi intrinsik, dorongannya dari individu itu sendiri tanpa ada dorongan dari luar.

Pendapat diatas mengisyaratkan betapa sangat pentingnya motivasi dalam proses belajar mengajar, begitu pula pembelajaran mata pelajaran IPS perlu adanya dorongan agar siswa tekun untuk belajar, sehingga terampil dalam melakukan pekerjaan yang berkenan dengan kehidupan kesehariannya. Oleh karena itu motivasi perlu ditanamkan terhadap siswa, diharapkan agar dapat memberikan energi positif siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Menurut Febrianti,<sup>4</sup> *reward* dan *punishment* ini sangatlah penting dalam memotivasi siswa, karena melalui *reward* dan *punishment* siswa akan menjadi lebih percaya diri dan bertanggung jawab dengan tugas yang telah diberikan. *Reward* dan *punishment* adalah dua kata yang saling bertolak belakang tetapi

---

<sup>2</sup> Fadhilah Suralaga, DKK, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah, 2010), h. 94.

<sup>3</sup> Paul Eggen, DKK, *Strategi dan Model Pembelajaran*, Terj. Hermawan, (Jakarta: PT Indeks, 2021), h. 67.

<sup>4</sup> Febrianti. *Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, *Journal of Elementary Education*, No. 2 (Februari 2018): 83.

kedua hal tersebut saling berkaitan, keduanya hanya memacu siswa untuk meningkatkan kualitas kerjanya. Upaya peningkatan kualitas kerja siswa tidak lepas dari peran seorang guru yang merupakan pusat pembelajaran. Setiap media, metode dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, baik hasil belajar dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Di sekolah yang dikenal sebagai komunitas belajar (*learning community*), guru adalah orang yang bertanggung jawab penuh atas perkembangan perilaku dan prestasi siswanya. Baik dan buruknya perilaku dan prestasi seorang anak pun ditentukan dari bagaimana kesungguhan seorang guru dalam mendidik siswanya dan kemampuannya untuk mengelola kelas agar suasana pembelajaran di kelas menjadi kondusif.

Guru harus selalu memperhatikan setiap tingkah laku dalam belajar siswa di sekolah, memodifikasi tingkah laku siswa dalam belajar dengan memberikan *reward* atau *punishment*, sebagai *reinforcement* (penguatan) positif dan negatif, dan penerapan prinsip pembelajaran individual terhadap pembelajaran klasikal. *Reward* (ganjaran) dan *punishment* (hukuman) adalah sebagai salah satu alat pendidikan yang berguna mempergiat usaha siswa untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah atau akan dicapai. *Reward* adalah hadiah, pembalas jasa, alat pendidikan yang diberikan kepada siswa yang telah mencapai prestasi baik.<sup>5</sup> Sedangkan *Punishment* merupakan

---

<sup>5</sup> Ilham Wahyu Pratama. *Pengertian reward terhadap penilaian kinerja siswa*, Jurnal STEI Ekonomi, Vol. 30, No. 02 (Desember 2021): 69-70.

hukuman yang telah diberikan oleh seseorang karena telah melakukan perilaku yang negatif.<sup>6</sup>

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa *reward* dan *punishment* selain sebagai alat pendidikan juga sebagai motivasi bagi siswa dalam mencapai prestasi belajar yang setinggi-tingginya. Dengan itu maka diperlukan adanya pemberian *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran di setiap sekolah agar siswa merasa senang dalam usaha belajarnya sehingga pantas untuk mendapatkan penghargaan. Mengingat pentingnya pemberian *reward* dan *punishment* ini dalam mengelola suasana kelas agar menjadi lebih kondusif, untuk itu peneliti bermaksud melakukan penelitian sejauh mana pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Adapun hasil penelitian terdahulu yang membahas tentang pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa yaitu: 1). Pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa SD Kelas 1V, yang ditulis oleh Afifatun Nafsiyah. Berpengaruh positif yang signifikan antara *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa, 2). Pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar fiqih siswa Mts Islamiyah Ciputat, yang ditulis oleh Ari Noer Khoiriyah. Pelaksanaan dan pemberian *reward* dan *punishment* sangatlah efektif sehingga bisa berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, 3). Penerapan *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar PAI Pada Siswa SMAN 1 Lubuk Ingin Jaya

---

<sup>6</sup> Muchlisin Riadi, "Punishment atau Hukuman," April 22, 2020.



Aceh Besar, yang ditulis oleh Nabila Mulyanda. Pelaksanaan *reward* dan *punishment* sudah menunjukkan hasil yang signifikan terhadap motivasi belajar, 4). Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik, yang ditulis oleh Intan Pubi Arbain. Berpengaruh signifikan terhadap pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa kelas V, 5). Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas V di SMP Nurul Huda Kapongan Situbondo, yang ditulis oleh Lailatus Syamsiyah. Terdapat variabel yang paling dominan mempengaruhi minat belajar siswa yaitu pemberian *reward* bila dibandingkan dengan pemberian *punishment*. Dapat di simpulkan dari beberapa penelitian terdahulu diatas bahwa pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa sangat berpengaruh signifikan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS pada sejumlah SMP di Kabupaten Jember masih cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas serta hafalan karena metode tersebut masih merupakan pilihan alternatif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup> Dalam proses pembelajaran di kelas siswa sering tidak aktif dalam memperhatikan penjelasan dari guru, siswa hanya mendengar, sedikit literasi, menghafal dan mengerjakan tugas yang diberikan guru bidang studi tanpa diberikan kesempatan untuk berdiskusi atau bertukar ide dengan temannya. Selain itu minat siswa dalam belajar masih tergolong sangat minim,

---

<sup>7</sup> M. Rozin, dkk. *Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Ceramah*, Jurnal Factor M, Vol. 02, 2018. h. 02.

contoh kecilnya seperti: saat guru menerangkan materi pembelajaran siswa asik mengobrol dengan teman sebangkunya. Adapun pendapat dari guru SMP 1 Bangsalsari yang bernama Bapak Ahmad Efendi,<sup>8</sup> mengatakan bahwa saat pembelajaran dimulai siswa masih enggan dan malas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, ini dapat disebabkan karena kurangnya pengelolaan pembelajaran dan kreatifitas guru dalam mengajar sehingga para siswa merasa jenuh dan menganggap sebagian pelajaran tersebut tidak penting dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga ini berdampak pada kurangnya kreatifitas dan minat mereka dalam proses pembelajaran dan tentunya sangat berpengaruh pada rendahnya prestasi belajar siswa. Peran guru dalam menghadapi siswa yang kurang semangat dalam proses belajarnya adalah memberikan permainan yang bisa menjawab mendapatkan hadiah dan jika tidak bisa menjawab akan mendapat hukuman. Sistem ini sudah sangat sering sekali di gunakan oleh guru untuk menangani siswa yang kurang semangat dalam belajarnya. Guru melakukan tindakan tersebut agar siswa memiliki kreatifitas dan minat belajar melalui hasil belajarnya, dengan melihat minat dan bakat peserta didik maka akan mengetahui kemampuan yang mereka miliki. Misalnya seperti: berolahraga, membuat prakarya, bernyanyi, dan lain sebagainya. Hal ini sangat berpengaruh terhadap nilai siswa SMP 1 Bangsalsari yang masih tergolong cukup sesuai dengan rata-rata yaitu 75.

Dengan memberikan *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu bentuk alternatif untuk mengembalikan motivasi belajar

---

<sup>8</sup> Ahmad Efendi, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 6 April 2023.

siswa di SMPN 1 Bangsalsari Kabupaten Jember. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas menjadi alasan kuat peneliti dan tertarik untuk melanjutkan penelitian dengan judul **“PENGARUH *REWARD* DAN *PUNISHMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS Di SMP NEGERI 1 BANGSALSARI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023.”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Bagaimana pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember tahun pelajaran 2022/2023?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka tujuan penelitian ini adalah:

Menganalisis pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember tahun pelajaran 2022/2023.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, baik bagi peneliti, sekolah, maupun bagi peneliti lain yang melakukan penelitian serupa.

a. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan khususnya yang terkait dengan penggunaan alat belajar *reward* dan *punishment*, sehingga dapat menjadi bekal bagi peneliti ketika sudah terjun secara langsung dalam dunia pendidikan.

b. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan informasi bagi pembenahan sistem belajar IPS guna meningkatkan motivasi belajar siswa, profesionalisme guru dan pada akhirnya kualitas sekolah

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil belajar ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau referensi bagi peneliti lain yang sedang melakukan penelitian serupa, sehingga memudahkan peneliti lain dalam melakukan proses penelitian.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian meliputi:

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulan.

a. Variabel Independen (X)

Variabel Independen atau yang disebut variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).<sup>9</sup> Variabel independen dalam penelitian ini adalah pengaruh *reward* dan *punishment*.

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel Dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.<sup>10</sup> Variabel dependen dalam penelitian ini berupa motivasi belajar.

2. Variabel Independen

a. Indikator Independen ( $X_1$ )

Indikator independen dalam pengaruh *reward* yaitu :

1. Guru menyampaikan materi yang akan di sajikan dalam KD yang ingin di capai
2. Memberikan angket motivasi kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangsalsari pada mata pelajaran IPS
3. Guru memberikan peserta didik pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan
4. Guru memberikan *reward* kepada peserta didik yang telah benar menjawab pertanyaan

<sup>9</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Variabel Terikat (Dependent Variable)," February 17, 2019), hal. 36.

<sup>10</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Variabel Bebas (Independent Variable)," February 17, 2019), hal. 37.

b. Indikator Independen ( $X_2$ )

Indikator Independen dalam pengaruh *punishment* yaitu:

1. Guru menyampaikan materi yang akan di sajikan dalam KD yang ingin di capai
2. Memberikan angket motivasi kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangsalsari pada mata pelajaran IPS
3. Guru memberikan peserta didik pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan
4. Guru memberikan *punishment* terhadap peserta didik apabila peserta didik salah dalam menjawab pertanyaan.

c. Variabel Dependen (Y)

Indikator Dependen dalam motivasi belajar siswa yaitu :

- a. Adanya keinginan dalam proses pembelajaran
- b. Adanya dorongan dalam belajar
- c. Adanya hal yang menarik dalam proses belajar mengajar

Motivasi adalah kesiapan untuk belajar. motif dan motivasi itu tidak dapat dipisahkan. Motif merupakan suatu tenaga potensial untuk teradinya perilaku atau tindakan, sedangkan motivasi merupakan proses pengarah dan penguatan motif itu untuk diaktualisasikan

dalam perbuatan nyata. Dalam kaitannya dengan perilaku maka motif dan motivasi ini tidak dapat dipisahkan.<sup>11</sup>

Motivasi menurut para ahli pendidikan tentunya berbeda-beda, berikut pengertian motivasi dijelaskan:

- 1) Menurut Zakiah Darajat, yang dikemukakan oleh S. Nasution, “*To Motivate a child to arrange condition so that the wants to do what he is capable doing*”.<sup>12</sup> Memotivasi murid adalah menciptakan apa yang dapat dilakukan.
- 2) Menurut Salahuddin, yang dikemukakan oleh Hasan Langgulung, “Motivasi adalah kekuatan psikologis yang merangsang dan memberikan arah aktivitas manusia. Motivasi itulah yang menggerakannya dan membimbing ke arah tujuan dan aktivitas-aktivitas seseorang”.<sup>13</sup>
- 3) Menurut Salahuddin, yang dikemukakan oleh M. Utman Najati, “Motivasi adalah kekuatan penggerak yang membangkitkan kegiatan dalam diri makhluk hidup memotori tingkah laku serta mengarahkannya pada suatu tujuan atau berbagai tujuan”.

Dari berbagai penjelasan di atas mengenai pengertian motivasi, sebagai seorang guru senantiasa mampu mempelajari bagaimana melaksanakan motivasi secara efektif. Tentunya sebagai seorang guru

<sup>11</sup> Hamzah, B. Uno, “*Teori Motivasi dan Pengukurannya*,” (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), h. 27.

<sup>12</sup> Zakiah Darajat, “*Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*,” (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h. 140.

<sup>13</sup> Anas Salahuddin, dan Irawanto Alkrienciehie, “*Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya)*,” (Jakarta: Pustaka Setia, 2020), hal. 330.

memotivasi murid dengan kesabarannya, pemahaman bagaimana motivasi murid, dan memotivasi dengan ketulusan hati. Tidak hanya guru saja orang tua juga harus berperan banyak untuk memberi panduan kepada anak, bahwa motivasi dalam pendidikan Islam dapat membangun peradaban dan kehidupan semua makhluk.

#### F. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian dalam penelitian, maka perlu dibuat definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik berupa orang atau benda yang ikut membentuk watak, perilaku kepercayaan dan perbuatan seseorang. Pengaruh merupakan sesuatu yang telah memberikan perubahan sebagai akibat dari perlakuan yang sudah diberikan kepada suatu objek tanpa ada unsur pemaksaan.
2. *Reward* adalah suatu penghargaan atau hadiah untuk peserta didik karena sudah berusaha dan bekerja keras dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga *reward* diadakan untuk penguatan yang positif agar peserta didik dapat memperkuat usahanya sehingga dapat mempertahankan dan meningkatkan prestasi yang dicapai. *Reward* bertujuan untuk memotivasi anak agar supaya lebih giat dalam belajar dan juga dapat mempertahankan prestasi yang telah dicapainya. Peserta didik akan merasa senang karena perbuatannya itu membuahkan hasil yaitu dengan mendapatkan penghargaan tersebut.



3. *Punishment* (hukuman) yaitu sebuah pelajaran bagi anak yang suka melanggar aturan di sekolah, contoh kecilnya seperti: terlambat berangkat ke sekolah, tidak mengerjakan tugas yang guru berikan, tidak mendengarkan penjelasan guru, dan lain-lain. Hukuman ini ada tingkatannya yaitu ringan dan berat, tingkat hukuman peserta didik sesuai dengan ulah yang mereka lakukan. *Punishment* ini bertujuan agar peserta didik jera akan kelakuan yang telah mereka buat dan tidak akan mengulangnya lagi.
4. Motivasi Belajar artinya dorongan dari dalam diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, misalnya pemahaman materi atau pengembangan belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan senantiasa semangat dalam meningkatkan proses belajarnya tanpa ada kata paksaan dari pihak manapun. Motivasi juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik.

Jadi bisa disimpulkan bahwa *reward* dan *punishment* sangat berpengaruh bagi proses pembelajaran siswa. Meningkatkan hasil belajar perlu adanya motivasi yang baik dari pendidik agar siswa mendapatkan nilai yang maksimal. Dengan memberikan *reward* dan *punishment* terhadap siswa, dapat meningkatkan motivasi belajarnya untuk lebih giat lagi dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.

#### **G. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar yang tidak perlu diadakan uji lagi kebenarannya (fakta). Asumsi yang menjadi pangkat dalil yang dianggap

benar tanpa perlu adanya pembuktian dalam pelaksanaan penelitian.<sup>14</sup> Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi experimental*, *quasi experimental* merupakan satu eksperimen yang menempatkan unit terkecil eksperimen ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan menggunakan sampel secara sengaja (*purposive sampling*).<sup>15</sup> *Quasi experimental* ini memiliki perlakuan dan ukuran dampak, sehingga dalam penelitian quasi eksperimen terdapat dua kelompok, yaitu kelompok yang mendapat perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan atau menjadi pembanding atas perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen (kelompok kontrol).

Dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran yang menyenangkan, fleksibel, menarik, menggunakan model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara intens antara pengajar dan murid. Penggunaan model pembelajaran tersebut mempermudah peserta didik untuk menerima informasi dan dapat memahami apa yang telah diterangkan/diajarkan oleh guru. Guru tentunya tidak cukup hanya dengan strategi pembelajaran konvensional biasa, guru harus memikirkan bagaimana cara meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa agar supaya siswa aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Tentunya untuk mewujudkan hal tersebut guru perlu menggunakan media atau metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ketika

---

<sup>14</sup> Hengki Wijaya, “Metode Penelitian Pendidikan Administrasi”, Alfabeta Pres, 2021, hal. 58-59.

<sup>15</sup> T Dicky Hastjarjo, “Rancangan Eksperimen-Kuasi”, Buletin Psikologi, February 27, 2019, hal. 187 <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>.

mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka dari itu penggunaan reward dan punishment dirasa dapat memberikan pengaruh baik terhadap motivasi belajar siswa sehingga dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran dan juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

## H. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang telah diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris.<sup>16</sup>

Hipotesis disini diperlukan untuk memperjelas masalah yang diteliti. Pada penelitian yang akan di laksanakan terdapat dua hipotesis, yaitu hipotesis alternatif dan hipotesis nol, berikut penjelasannya:

1.  $H_0$  Tidak terdapat pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari.
2.  $H_a$  Terdapat pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari.

## I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bagian awal hingga bagian penutup. Adapun sistematika

---

<sup>16</sup> Ade Heryana, "Hipotesis Penelitian," June 4, 2020, 1-3.

pembahasan skripsi ini dimulai dari bagian inti sampai bagian akhir, diantaranya sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN, pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian yang terdiri dari variabel penelitian dan indikator variabel, kemudian definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, kajian pustaka meliputi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dan kajian teori yang berisi teori-teori tentang pengaruh reward dan punishment dalam motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

BAB III METODE PENELITIAN, metode penelitian ini meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrument pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV PENYAJIAN DATA, penyajian ini meliputi: gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis, dan juga pembahasan.

BAB V PENUTUP, penutup ini meliputi: kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan dan dilanjutkan dengan saran-saran dan perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang ada.



## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Peneliti akan mendeskripsikan beberapa karya yang mempunyai relevansi dengan judul skripsi ini. Adapun karya-karya tersebut adalah sebagai berikut:

**Pertama**, Judul skripsi tentang “Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa SD Kelas IV”, yang ditulis oleh Aniatul Khoirul Ummah, mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), tahun 2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa SDN 2 Ringin. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode survei. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif yang signifikan antara *reward* dan *punishment* (XI) terhadap Motivasi Belajar Siswa (Y) SDN 2 Ringin. Hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien regresi melalui bantuan SPSS Versi Windows 25.0. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Metode *Reward* (XI) berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa (Y).<sup>17</sup>

**Kedua**, Judul skripsi tentang “Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Fiqih Siswa Mts Islamiyah Ciputat”, yang ditulis oleh Ari Noer Khoiriyah, NIM. 111400110000063, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, tahun

---

<sup>17</sup> Aniatul Khoirul Ummah, “Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa SD Kelas IV”, (Skripsi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022).

2018. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar fiqih siswa Mts Ciputat. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah koesioner (angket). Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan dan pemberian *reward* dan *punishment* yang dilakukan di MTs Islamiyah Ciputat, sangatlah efektif. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mendapatkan korelasi berganda antara *reward* dan *punishment* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sebesar 54,4%.<sup>18</sup>

**Ketiga**, Judul skripsi ini tentang “Penerapan *Reward* dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Pada Siswa SMAN 1 Lubuk Ingin Jaya Aceh Besar”, yang ditulis oleh Nabila Mulyanda, NIM. 160201111, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, tahun 2021. Tujuan penelitian untuk melihat bentuk *reward* dan *punishment* dan proses memotivasi siswa melalui *reward* dan *punishment* tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode wawancara. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *reward* dan *punishment* yang dilaksanakan di SMAN 1 Lubuk Ingin Jaya sudah menunjukkan hasil terhadap motivasi belajar Pendidikan

---

<sup>18</sup> Ari Noer Khoiriyah, “Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Fiqih Siswa Mts Islamiyah Ciputat”, (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2018).

Agama Islam yang meliputi perubahan sikap, aktif dan menghargai guru dan siswa lain dalam belajar.<sup>19</sup>

**Keempat**, Judul skripsi ini tentang “Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”, yang ditulis oleh Intan Puri Arbain, Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1). Pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar, 2). Pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar, 3). Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap motivasi belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional dengan metode yang digunakan adalah angket. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V Gugus Rayon III Tegineneng ditunjukkan dengan korelasi sebesar 49,61 pada kriteria yang cukup kuat.<sup>20</sup>

**Kelima**, Judul skripsi ini tentang “Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di SMP Nurul Huda Kapongan Situbondo”, yang ditulis oleh Lailatus Syamsiyah, Mahasiswa STKIP PGRI Situbondo, tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan

---

<sup>19</sup> Nabila Mulyanda, “Penerapan *Reward* dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Pada Siswa SMAN 1 Lubuk Ingin Jaya Aceh Besar”, (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, 2021).

<sup>20</sup> Intan Puri Arbain, “Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”, (Skripsi Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2019).



*punishment* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VII SMP Nurul Huda Kapongan Situbondo. Penelitian ini menggunakan penelitian *Ex Post Facto* dengan metode pengumpulan data berupa observasi, angket, dan dokumentasi kemudian dianalisis dengan Uji *Chi Square*. Berdasarkan analisis data tersebut terdapat variabel yang paling dominan mempengaruhi minat belajar siswa yaitu pemberian *reward* bila dibandingkan dengan pemberian *punishment*. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis yang menggunakan rumus koefisien kontigensi (KK) diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,74 bila dibandingkan dengan pemberian *punishment* hanya menunjukkan korelasi sebesar 0,44.<sup>21</sup>

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu dengan Penelitian yang akan Dilakukan**

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Afifatun Nafsiyah	Pengaruh <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa SD Kelas IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama meneliti tentang <i>reward</i> dan <i>punishment</i> apakah keduanya berpengaruh secara signifikan</li> <li>• Sama-sama tentang motivasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objek, waktu dan tempat penelitian yang berbeda.</li> <li>• Penelitian ini meneliti di tingkat SMP sedangkan peneliti sebelumnya meneliti di tingkat SD</li> <li>• Peneliti sekarang mencantumkan mata pelajaran</li> </ul>

<sup>21</sup> Lailatus Syamsiyah, "Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di SMP Nurul Huda Kapongan Situbondo", (Skripsi Jurusan STKIP PGRI Situbondo, 2021).

			<p>belajar siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama memberikan nilai yang efisien terhadap hasil belajar siswa</li> </ul>	<p>IPS sedangkan peneliti terdahulu tidak mencantumkan mata pelajaran siswa.</p>
2.	Ari Noer Khoiriyah	<p>Pengaruh <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> Terhadap Motivasi Belajar Fiqih Siswa MTs Islamiyah Ciputat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama meneliti tentang <i>reward</i> dan <i>punishment</i> apakah keduanya berpengaruh secara signifikan</li> <li>• Sama-sama tentang motivasi belajar siswa</li> <li>• Sama-sama menggunakan angket dalam penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi, objek, dan waktu penelitian berbeda</li> <li>• Peneliti terdahulu membahas tentang mata pelajaran Fiqih sedangkan di penelitian yang sekarang membahas tentang mata pelajaran IPS</li> </ul>
3.	Nabila Mulyanda	<p>Penerapan <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> dalam meningkatkan motivasi belajar PAI pada siswa SMAN 1 Lubuk Ingin</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama meneliti tentang <i>reward</i> dan <i>punishment</i> apakah keduanya berpengaruh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi, objek, dan waktu penelitian berbeda</li> <li>• Penelitian ini meneliti di tingkat SMP sedangkan peneliti sebelumnya</li> </ul>

		Jaya Aceh Besar	<p>h secara signifikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama tentang motivasi belajar siswa</li> <li>• Sama-sama memberikan nilai yang efisien terhadap hasil belajar siswa</li> </ul>	<p>meneliti di tingkat SMA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti terdahulu membahas tentang mata pelajaran PAI sedangkan di penelitian yang sekarang membahas tentang mata pelajaran IPS</li> </ul>
4.	Intan Puri Arbain	Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Dan <i>Punishment</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama meneliti tentang <i>reward</i> dan <i>punishment</i> apakah keduanya berpengaruh secara signifikan</li> <li>• Sama-sama tentang motivasi belajar siswa</li> <li>• Sama-sama memberikan nilai yang efisien terhadap hasil belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi, objek dan waktu penelitian berbeda</li> <li>• Tidak tercantumnya mata pelajaran di peneliti terdahulu, sedangkan di penelitian yang sekarang mencantumkan mata pelajaran IPS</li> <li>• Penelitian ini meneliti di tingkat SMP sedangkan peneliti sebelumnya meneliti di tingkat SD</li> </ul>

5.	Lailatus Syamsiyah	Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Dan <i>Punishment</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di SMP Nurul Huda Kapongan Situbondo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama meneliti di lembaga tingkat SMP</li> <li>• Sama-sama membahas tentang mata pelajaran IPS yang akan diteliti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi, objek, dan waktu penelitian berbeda</li> <li>• Peneliti sebelumnya membahas tentang pengaruh pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap minat belajar siswa, sedangkan peneliti sekarang membahas tentang pengaruh <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap motivasi belajar</li> </ul>
----	--------------------	--	---	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Kesimpulan dari persamaan dan perbedaan diatas yaitu: sama sama memberikan nilai yang efisien terhadap hasil belajar siswa, sama-sama membahas mata pelajaran IPS yang akan diteliti, sama-sama meneliti tentang pengaruh *reward* dan *punishment* apakah keduanya berpengaruh secara signifikan, dan sama-sama meneliti tentang motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu: lokasi, objek dan waktu penelitiannya berbeda, adanya perbedaan mata pelajaran antara peneliti terdahulu dan sekarang, peneliti terdahulu kebetulan meneliti di tingkat SD sedangkan peneliti sekarang meneliti di tingkat SMP, dan tidak samanya peneliti terdahulu yang membahas tentang pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa

sedangkan peneliti sekarang membahas tentang pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa.

## B. Kajian Teori

### 1. Tinjauan Tentang *Reward*

#### a. Pengertian *Reward*

Menurut Kawulur, dkk “*Reward* adalah sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena telah melakukan sesuatu”.<sup>22</sup> *Reward* juga dapat diartikan sebagai alat pendidikan represif yang menyenangkan, *reward* disini diberikan kepada anak-anak yang menunjukkan prestasi baik dalam prestasi belajarnya maupun prestasi kepribadiannya seperti tingkah laku yang baik, kerajinannya, dan sebagainya.

Menurut Ngalim Purwanto, “*Reward* merupakan alat pendidikan represif yang menyenangkan dan bisa diberikan pada anak yang mempunyai prestasi tertentu dalam psikologi pendidikan, menunjukkan kemajua dan juga tingkah laku yang baik sehingga bisa dijadikan contoh oleh teman-temannya”.<sup>23</sup> Umumnya anak mengetahui bahwa pekerjaan dan perbuatannya yang menyebabkan ia mendapatkan *reward* tersebut anak lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dapat dicapainya. Dengan kata lain anak menjadi lebih keras kemampuannya untuk bekerja atau berbuat baik lagi.

---

<sup>22</sup> Kawulur, dkk. *Pengaruh Reward and Punishment*, 6 (2), 68-76.

<sup>23</sup> Ngalim Purwanto, *Ilmu Psikologi* (Jakarta: PT Indeks, 2018), 188.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *reward* adalah sesuatu yang berupa penghargaan yang sangat menyenangkan yang diberikan oleh peserta didik dari hasil pekerjaannya dalam pendidikan dengan tujuan agar peserta didik selalu menjadi yang terbaik dan lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Jadi penghargaan disini yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai oleh siswa melainkan bertujuan untuk membentuk kemauan yang tinggi serta kerja keras yang lebih dari hasil yang dicapai oleh peserta didik. Begitu juga bagi guru *reward* dapat mengajarkan seorang guru berbuat kebaikan kepada siswa, menyayangi siswa, dan melatih siswa agar senantiasa selalu berbuat baik kepada guru dan juga orang tua.

#### **b. Jenis-jenis *Reward***

*Reward* tidak hanya diberikan hanya untuk kesenangan semata, pengajar harus bisa untuk memilih manakah *reward* yang baik untuk diberikan kepada peserta didik. Sebagai alat pendidikan banyak sekali macam-macam *reward*, Rini Andayani menjelaskan macam-macam *reward* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Guru mengangguk-angguk tanda senang dan membenarkan suatu jawaban yang diberikan oleh peserta didik.
- 2) Guru memberikan kata berupa pujian seperti “Tulisanmu sudah baik dan benar nak, jika terus di latih tentu akan lebih baik lagi”.

- 3) Pekerjaan juga merupakan reward, misalnya ketika murid diberikan tugas dan mereka mampu menjawabnya dengan benar maka akan diberikan soal tambahan yang lebih sukar.
- 4) *Reward* tidak hanya perorangan bisa diberikan kepada seluruh kelas, dengan memperbolehkan mereka bernyanyi di dalam kelas bersama atau pergi bertamasya bersama.
- 5) Reward yang satu ini sering diberikan kepada murid berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi murid, misalnya alat tulis sekolah (ATK), makanan ringan, atau benda-benda lain yang disukai siswa.<sup>24</sup>

Dari berbagai macam-macam *reward* diatas, pendidik dapat menggunakan *reward* dalam penerapan proses pembelajaran

dikelas agar dapat memancing motivasi murid dan dapat memberi penghargaan terhadap murid, sebelum memberikan *reward* pendidik harus mengerti sifat dan juga karakter yang dimiliki oleh siswa tersebut, agar tidak terjalin kesalahpahaman antara satu sama lain. Selain menggunakan berbagai macam dalam memberikan *reward*, ada juga hal-hal penting saat memberikan *reward* yakni syarat-syarat dalam memberikan *reward*, yaitu:

### c. Syarat-syarat *Reward*

Ngalim Purwanto dalam bukunya Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis memberikan beberapa syarat yang harus diperhatikan oleh

---

<sup>24</sup> Rini Andayani. *Reward Sederhana untuk Murid yang Berprestasi di Kelas*. Januari 14, 2022.

pendidik dalam memberikan reward, pendidik harus lebih memperhatikan beberapa syarat di bawah ini saat memberikan *reward*:

- 1) Saat memberikan *reward* pendidik harus mengenal betul murid-muridnya dan tahu cara menghargai dengan tepat, sebab *reward* dan penghargaan yang salah atau tidak tepat dapat mengakibatkan hal-hal yang tidak diinginkan misalnya, kecemburuan sosial
- 2) *Reward* yang diberikan kepada siswa tidak menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi murid yang lain
- 3) Memberi *reward* hendaknya sesekali saja, terlalu sering memberikan reward atau penghargaan akan menimbulkan hilang arti *reward* itu sebagai alat pendidikan
- 4) Ketika memberikan *reward*, jangan menjanjikan apapun terlebih dahulu terhadap siswa sebab akan membuat siswa bersaing dalam bekerja dan akan membawa kesukaran bagi siswa yang kurang pandai
- 5) Penghargaan berupa perhatian. Alternatif bentuk hadiah yang terbaik bukanlah berupa materi, tetapi berupa perhatian, baik verbal maupun fisik. Perhatian verbal bisa berupa komentar-komentar pujian seperti “Subhanallah”, “Alhamdulillah”, dan lain sebagainya.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Ngalim Purwanto. *Syarat-syarat Pemberian Reward*. (November 2016).



Agar *reward* dapat berjalan dengan semestinya, maka hendaklah *reward* yang diberikan guru harus memenuhi syarat yang telah dipaparkan diatas. Berdasarkan persyaratan diatas, dalam memberikan *reward* pendidik dan pihak sekolah harusnya mengetahui siapa yang berhak diberi *reward*, *reward* disini diberikan oleh guru atau pihak sekolah dengan cara yang bijaksana agar supaya tidak timbul iri hati atau kecemburuan sosial terhadap siswa yang lain, yang tidak mendapatkan *reward*.

#### d. Tujuan Pemberian *Reward*

Tujuan diberikannya *reward* adalah sebagai berikut:

Menurut Alisuf Sabri *Reward* bertujuan untuk mendidik siswa agar supaya lebih senang atas perbuatannya mendapatkan penghargaan, kemudian dengan adanya *reward* siswa akan lebih giat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, memperbaiki atau mempertinggi prestasinya yang telah diraih. *Reward* juga akan memberikan peserta didik lebih keras lagi atas kemauanya untuk berbuat yang lebih baik, sehingga terbentuklah kata hati dari kemauan yang baik dan lebih keras terhadap siswa tersebut.<sup>26</sup> Kemudian *reward* dapat diartikan sebagai penghargaan terhadap usaha atau kerja keras atas prestasi yang telah diraih olehnya, selain itu *reward* diadakan untuk penguatan positif agar peserta

---

<sup>26</sup> Alisuf Sabri, Pengantar Ilmu Pendidikan (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2019), 182.

didik dapat memperkuat usahanya sehingga dapat mempertahankan dan meningkatkan prestasi yang telah diraihinya.

## 2. Tinjauan Tentang *Punishment*

### a. Pengertian *Punishment*

Menurut Tatang. S, “*Punishment* dapat diartikan menetapkan sanksi hukum yang bersifat mendidik bagi semua murid yang melanggar peraturan, baik dalam keluarga, sekolah maupun lingkungan sekitarnya”.<sup>27</sup> Hukuman merupakan alat pendidikan terakhir yang dilakukan apabila teguran dan peringatan sudah tidak mampu lagi untuk mencegah terjadinya pelanggaran, hukuman dilakukan secara sengaja dan sadar kepala maka murid yang melakukan suatu kesalahan akan diberi sanksi, agar anak tersebut menyadari akan kesalahan yang telah diperbuatnya dan harus berjanji dalam lubuk hatinya untuk tidak mengulanginya.

Didalam dunia pendidikan Islam melarang keras adanya hukuman yang bersifat keras dan kekasaran terhadap subjek didik, karena paksaan terhadap fisik di dalam upaya pendidikan sangat membahayakan subjek didik, terutama anak-anak yang masih kecil. Hukuman diberikan oleh siswa sesuai dengan peraturan yang telah dibuat jadi tidak akan ada pemberian hukuman dengan semena-mena sebab semua itu telah diawasi oleh Undang-Undang maupun

---

<sup>27</sup> Tatang, Ilmu Pendidikan (Bandung: Pustaka Setia, 2021), 97.

masyarakat, belum lagi di zaman sekarang banyak orang tua yang tidak terima dengan hukuman yang diberikan oleh pihak sekolah.

#### **b. Macam-macam *Punishment***

Sebaiknya dalam memberikan sanksi ataupun hukuman tidak diperbolehkan menggunakan hukuman badan dan juga hukuman perasaan sebab dapat mengganggu hubungan kasih sayang antara pendidik dan peserta didik. Bahkan juga sering terjadi jika hukuman perasaan dan hukuman badan dilakukan dapat mengganggu hubungan baik antara pendidik dan wali murid. Disamping itu menurut Rousseau,<sup>28</sup> hukuman dapat dibedakan menjadi dua macam yakni:

##### 1) Hukuman alam

Yang menyebabkan tingkah laku anak itu kurang baik adalah masyarakat dan manusia itu sendiri. Maka dari itu peserta didik biarlah alam yang menghukumnya. Seperti halnya anak bermain sepeda lalu kemudian terjatuh karena menabrak kayu, dan anak yang bermain layangan kemudian tangannya terkena benang layangannya. Dapat ditinjau secara pedagogis bahwa hukum alam ini sebenarnya tidak mendidik, karena tidak dapat mengetahui norma-norma etika. Anak juga tidak dapat berkembang kearah cita-cita dan tujuan pendidikan. Hukuman alam sangat membahayakan bagi dunia pendidikan bahkan dapat juga membinasakan.

---

<sup>28</sup> J. J. Rousseau. *Macam-macam Punishment*. April 22, 2020.

## 2) Hukuman yang disengaja

Hukuman ini lawan dari hukuman alam, hukuman tersebut dilakukan secara sengaja dan bertujuan agar anak-anak tidak mengulangi kesalahannya lagi. Seperti contohnya hukuman yang dilakukan oleh pengajar terhadap peserta didik.

### c. Syarat-syarat *Punishment* yang Pedagogis

Al Fikri menjelaskan tentang beberapa syarat hukuman yang pedagogis yaitu:

- a) Hukuman hendaknya dapat dipertanggungjawabkan, berarti hukuman tersebut tidak boleh dilakukan dengan semena-mena harus sesuai dengan norma yang sudah berlaku. Agar guru dan orang tua bebas menetapkan hukuman yang diberikan kepada anak didiknya, tetapi juga harus pada batasannya saja yang ditentukan oleh pendapat umum.
- b) Hukuman diberikan agar peserta didik memperbaiki sifat buruknya selama dilingkungan sekolah
- c) Hukuman tidak boleh bersifat ancaman atau sebagai ajang balas dendam karena dengan begitu bisa merusak hubungan antara guru dan murid
- d) Kesanggupan memberi maaf dari guru, agar dapat terhindar dari perasaan kesal dan sakit hati pada peserta didik.
- e) Menghukum tanpa emosi. Kesalahan yang paling sering dilakukan orang tua dan pendidik adalah saat mereka menghukum anak

disertai dengan emosi kemarahan. Tujuan sebenarnya dari pemberian hukuman yang menginginkan anaknya tidak melakukan kesalahan lagi menjadi tidak efektif.<sup>29</sup>

#### **d. Tujuan Pemberian *Punishment***

*Punishment* atau hukuman perlu dilakukan sesuai dengan syarat dan ketentuan hukuman dalam dunia pendidikan. Semua tidak semata-mata dilakukan, ada beberapa dasar dan tujuan mengenai pentingnya pemberian hukuman. Maksud dan tujuan seseorang dalam memberikan hukuman itu berbeda-beda, hal ini berkaitan erat dengan pendapat orang tentang teori-teori hukuman dibawah ini:

- 1) Teori pembiasaan, teori ini muncul paling tertua, ia mnjelaskan bahwa diadakannya hukuman yaitu sebagai pembalasan dendam terhadap keterburukan dan pelanggaran yang telah dilakukan oleh peserta didik. Teori ini di dalam dunia pendidikan di sekolah sangat dilarang atau tidak diperbolehkan.
- 2) Teori perbaikan, teori ini membahas tentang hukuman yang dilakukan untuk membasmi kejahatan. Untuk memperbaiki yang terhukum agar tidak mengulangi kesalahan yang sama. Teori ini bersifat pedagogis karena bermaksud untuk memperbaiki, baik lahiriyah maupun batiniyah.

---

<sup>29</sup> Al-Fikri. *Menjelaskan Prinsip-Pinsip Reward atau Penghargaan*, Kompri (2019: 300).

- 3) Teori perlindungan, teori ini membahas tentang diadakannya hukuman untuk melindungi masyarakat dan peserta didik dari kejahatan-kejahatan dan perbuatan-perbuatan yang tak wajar.
- 4) Teori ganti kerugian, teori ini dilakukan dalam masyarakat dan pemerintahan, sebab hukuman ini ada untuk mengganti kerugian yang telah diderita akibat dari kejahatan atau pelanggaran. Dalam dunia pendidikan teori ini masih belum cukup, sebab dengan hukuman ganti rugi anak merasa tidak bersalah karena kesalahannya itu sudah terbayar.
- 5) Teori menakut-nakuti, teori ini diadakan untuk menimbulkan rasa takut kepada si pelanggar, sehingga dia akan merasa takut untuk melakukan perbuatan yang merugikan dan mau meninggalkannya.

Teori ini masih membutuhkan perbaikan, sebab anak meninggalkan keburukan dikarenakan takut bukan dari kesadaran diri sendiri atau keinsafan.<sup>30</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik memberikan hukuman dengan tujuan yang berbeda-beda, tujuan tersebut tentu mengarahkan kepada kebaikan anak didiknya agar selalu berbuat baik dan meninggalkan hal-hal yang buruk supaya tujuan pembelajarannya tercapai. Dan pada teori-teori diatas masih belum lengkap karena hanya mencakup satu aspek saja, teori diatas masih saling membutuhkan kelengkapan dari teori-teori yang lain.

---

<sup>30</sup> Ngalim Purwanto, Ilmu Psikologi. (Jakarta: PT Indeks, 2018), h. 188.

Dengan singkat, dapat dikatakan bahwa tujuan pedagogis dari pemberian hukuman yaitu untuk memperbaiki tabiat serta tingkah laku peserta didik untuk menjadikan anak kea rah yang lebih baik lagi.

### 3. **Persamaan dan Perbedaan *Reward* dan *Punishment***

#### a. **Persamaan *Reward* dan *Punishment***

*Reward* dan *punishment* mempunyai tujuan yang sama yaitu ingin mengubah tingkah laku peserta didik. Respon positif seperti halnya *reward* bertujuan agar tingkah laku yang sudah baik (belajar, berprestasi, bekerja dan memberi) itu frekuensinya akan berulang dan akan terus bertambah. Sedangkan respon yang negatif seperti halnya dengan hukuman bertujuan agar supaya perilaku yang kurang baik frekuensinya berkurang dan hilang dalam diri siswa.<sup>31</sup>

#### b. **Perbedaan *Reward* dan *Punishment***

Perbedaan *reward* dan *punishment* adalah *reward* merupakan salah satu cara guru dalam mengapresiasi kemampuan siswa yang patut dipuji, dengan begitu siswa akan lebih semangat lagi dalam melakukan kegiatan pembelajarannya dan akan meningkatkan kinerja yang telah dicapainya. *Reward* dalam proses belajar mengajar memerlukan hadiah sebagai bentuk menghargai hasil pekerjaan siswa, pemberian penghargaan psikologis akan berpengaruh terhadap tingkah laku peserta didik. Sedangkan *punishment* yaitu menghadirkan sebuah

---

<sup>31</sup> Alfatory Rheza Syahrul. *Reward and Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa IPS Terpadu Kls VIII MTsN Punggasan, *Jurnal Curricula*, Vol. 2, 2017, h. 3.

situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang sangat ingin dihindari untuk menurunkan tingkah laku yang berpengaruh mengubah perilaku seorang anak. *Punishment* diberikan karena anak telah melanggar sebuah aturan seperti halnya mencuri, tidak mengerjakan tugas, datang terlambat dan lain sebagainya, yang akan berpengaruh terhadap orang yang menerima hukuman.<sup>32</sup>

#### 4. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

##### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah kesiapan untuk proses pembelajaran. Motif dan motivasi tidak dapat dipisahkan. Motif merupakan suatu tenaga potensial untuk mengembangkan terjadinya perilaku atau tindakan, sedangkan motivasi merupakan proses pengarahan dan penguatan motif untuk diaktualisasikan dalam perbuatan yang nyata. Dalam kaitannya dengan perilaku maka motif dan motivasi tidak dapat dipisahkan.<sup>33</sup> Motivasi menurut para ahli pendidikan tentunya berbeda-beda, berikut pengertian motivasi dijelaskan:

- 1) Menurut Zakiah Darajat, yang dikemukakan oleh S. Nasution, “*To Motivate a child to arrange condition so that the wants to do what he is capable doing*”.<sup>34</sup> Motivasi siswa yaitu cukup menciptakan

<sup>32</sup> Alfatory Rheza Syahrul. *Reward and Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa IPS Terpadu Kls VIII MTsN Punggasan, *Jurnal Curricula*, Vol. 2, 2017, h. 3.

<sup>33</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), h. 27.

<sup>34</sup> Zakiah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), Cet. I, h. 140.



kondisi yang sedemikian rupa sehingga siswa mau melakukan apa yang bisa dilakukan.

- 2) Menurut Salahudin, yaitu dikemukakan oleh Hasan Langgulung, “motivasi adalah keadaan dimana psikologis yang merangsang dan memberikan arah terhadap aktivitas manusia. motivasi itulah yang menggerakkan dan membimbing ke arah tujuan dan aktivitas-aktivitas seseorang”.<sup>35</sup>
- 3) Menurut Salahudin yang dikemukakan oleh M. Uman Najaati, “motivasi yaitu kekuatan penggerak dalam membangkitkan kegiatan dalam diri manusia yang memotori tingkah laku serta mengarahkannya pada suatu tujuan atau berbagai tujuan”.<sup>36</sup>

Dari berbagai penjelasan menurut para ahli diatas mengenai pengertian motivasi, maka sebagai seorang pendidik senantiasa mampu mempelajari bagaimana melaksanakan motivasi secara efektif. Sebagai pendidik memotivasi siswa dengan kesabarannya merupakan salah satu bentuk terpuji bagi pendidik tersebut, merupakan suatu pemahaman bagaimana cara memotivasi siswa dengan ketulusan hati. Tidak hanya di sekolah tetapi juga berlaku di rumah, orang tua berhak memberi panduan terhadap anak-anaknya, memotivasi diri dalam Islam dapat membangun peradaban dan kehidupan semua makhluk merupakan wawasan yang rahmatan lil ‘alamin, yaitu memberikan kemaslahatan

<sup>35</sup> Anas Salahudin, dan Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya)*, (Jakarta: Pustaka Setia, 2018), h. 330.

<sup>36</sup> Anas Salahudin, dan Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya)*, (Jakarta: Pustaka Setia, 2018), h. 330.

bagi kehidupan dan juga memberikan penerangan terhadap jalan yang ia berikan bagi seluruh makhluk ciptaan Allah dan tidak ada makhluk yang tersakiti dari kreativitas yang siswa kembangkan.

Menurut Ernest R. Hilgard “belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan yang keadaanya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya”.<sup>37</sup> Belajar merupakan suatu komponen ilmu pendidikan yang berkenan dengan tujuan dan sebagai bahan acuan interaksi baik yang bersifat nyata maupun tersembunyi, dalam proses pembelajaran peserta didik dapat menggunakan kemampuan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan yang berkenan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesi, dan evaluasi dalam dunia pendidikan.

Jadi motivasi belajar yaitu dorongan dari diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, misalnya pemahaman materi atau pengembangan belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Dalam usahanya untuk giat dalam belajar maka akan tercapai semua kinerja mereka. Cara menumbuhkan motivasi belajar tentu bukan perkara mudah karena setiap siswa memiliki karakter dan keinginan yang berbeda-beda. Hal ini tentu tidak sepenuhnya menjadi kewajiban tanggung jawab dari seorang guru, melainkan orang tua juga tetap memegang peranan penting didalamnya.

---

<sup>37</sup> Ernest R. Hilgard. *Apa Itu Belajar?*, (Surabaya: Siti Ma’rifah Setiawati, 2018), 31.

## b. Jenis-jenis Motivasi

1) Menurut G. R. Terry,<sup>38</sup> pengertian motivasi adalah sebuah keinginan yang ada pada diri seseorang. Jenis-jenis motivasi berdasarkan fungsinya:

a) Motif intrinsik, yaitu motif yang muncul tanpa adanya *reward* atau perbuatan dan tidak perlu ada hukuman jika tidak melakukannya. Misalnya siswa giat belajar karena sadar akan pentingnya belajar. Motif ini tanpa perlu adanya rangsangan dari luar. Macam-macam motifasi intrinsik terdiri dari aspek perasaan, aspek minat, aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek kepuasan.

b) Motif ekstrinsik, yaitu motif yang menyebabkan perilaku itu seakan-akan dari luar, sifat tersebut timbul karena adanya *reward* atas perbuatannya, menguatkan motif yang melatarbelakangi perbuatan itu, sedangkan hukuman memperlemahnya. Contoh dari motif ini ialah anak didik akan lebih tekun belajar karena adanya hadiah dan akan mematuhi peraturan sekolah karena takut adanya hukuman.

2) Jenis motivasi berdasarkan pembentukannya

a) Motif pribadi, yaitu motif yang datang dari kepribadian manusia itu sendiri. Perilaku tersebut muncul dari dalam diri manusia yang bersangkutan

---

<sup>38</sup> G. R. Terry. *Jenis-jenis Motivasi Berdasarkan Fungsinya*. Juni 30, 2018.

b) Motif lingkungan, yaitu motif yang digunakan untuk belajar dengan baik dan tekun, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau dirubah melalui kegiatan belajar dan latihan tugas-tugas, dengan kata lain melalui pengaruh dari lingkungan tersebut.<sup>39</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi terdiri dari dua yaitu motivasi intrinsik dan juga motivasi ekstrinsik. Motif intrinsik yaitu motif tanpa adanya rangsangan dari luar ia datang dengan sendirinya dari dalam diri anak itu sendiri. Berbeda dengan motif ekstrinsik yang menjelaskan seakan-akan perilaku itu datang dari luar. Siswa giat belajar karena adanya reward. Tapi pada dasarnya motif intrinsik selalu berkaitan dengan motif ekstrinsik sebab pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi atau tindakan muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk dari pengaruh lingkungan. Oleh karena itu, motif individu melakukan sesuatu bisa dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui kegiatan belajar dan latihan dengan melalui pengaruh dari luar atau dari lingkungan.

### c. Cara Membangkitkan Motivasi

- 1) Melalui pernyataan penghargaan secara verbal. Pernyataan seperti “Keren Sekali” “Pintar” “Hebat”. Pernyataan tersebut bisa membuat perasaan siswa menjadi gembira apalagi kalau

---

<sup>39</sup> Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.

pernyataan tersebut diberikan saat berada di depan orang-orang banyak.

- 2) Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik.
- 3) Menimbulkan rasa ingin tahu. Menimbulkan konflik secara konseptual yang bertujuan membuat siswa merasa penasaran dengan sendirinya akan menyebabkan siswa tersebut berupaya keras untuk memecahkannya.
- 4) Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar, sesuatu yang dikenal siswa dapat diingat dan diterima dengan mudah.
- 5) Menggunakan stimulasi dan permainan. Suasana belajar yang sangat menarik dan menyenangkan dapat menyebabkan proses kegiatan belajar menjadi lebih bermakna secara efektif dan emosional bagi siswa.
- 6) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai. Makin jelas juga tujuan yang akan dicapai dan semakin terarah upaya untuk mencapainya.<sup>40</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk membangkitkan motivasi belajar siswa guru harus memahami berbagai metode-metode pendekatan, mengerti kondisi lingkungan siswa, guru

---

<sup>40</sup> Zakiah Daradjat, *Cara Membangkitkan Motivasi*. h. 143-144.

harus membangkitkan motif anak sesuai dengan tujuan yang telah dicapai.

#### **d. Fungsi Motivasi dalam Belajar**

Adapun fungsi motivasi dalam belajar sebagai berikut:

- 1) Memberikan semangat dan mengaktifkan siswa agar tetap berminat dan siaga.
- 2) Memusatkan perhatian anak pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan belajar.
- 3) Membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan juga jangka panjang.<sup>41</sup>

#### **5. Hubungan *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan suatu proses untuk menggiatkan motif menjadi perbuatan atau tingkah laku dalam memenuhi kebutuhan agar dapat mencapai tujuan tertentu. Dalam belajar diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar guna meningkatkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tugas seorang pendidik yaitu membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga mereka mau melakukan kegiatan pembelajaran. Motivasi siswa muncul dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dapat timbul dari luar diri siswa (motivasi ekstrinsik).

Menurut Febrianti,<sup>42</sup> *Reward* dan *punishment* sangat penting dalam memotivasi siswa, karena melalui reward dan punishment siswa akan lebih

---

<sup>41</sup> Zakiah Daradjat, *Fungsi Motivasi dalam Belajar*. h. 141.

percaya diri dan bertanggung jawab atas tugas yang telah pendidik berikan. *Reward* dan *punishment* adalah dua kata yang saling bertolak belakang tetapi keduanya saling berkaitan, keduanya memacu siswa untuk meningkatkan kualitas belajar. Seorang pendidik harus mempunyai strategi dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Strategi itu sendiri yaitu dengan cara memberikan *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran IPS. Selain itu juga perlu diperhatikan bagaimana cara menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang komunikatif dan interaktif dengan melibatkan siswa di dalam setiap proses pembelajaran, sehingga siswa bukan hanya penerima melainkan pembelajaran yang menjadikan guru sebagai fasilitator dalam mengembangkan pengetahuan siswa saat proses pembelajaran. Pembelajaran IPS akan lebih menarik jika seorang guru memberikan suatu apresiasi dengan cara memberikan *reward* dan *punishment* pada saat pembelajaran di kelas, hal itu akan membuat motivasi belajar siswa semakin meningkat.

## 6. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

### a) Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Trianto, ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.<sup>42</sup> Menurut Djahiri dalam Ahmad Susanto IPS merupakan harapan untuk bisa membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai

---

<sup>42</sup> Febrianti, Hubungan antara *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, 2018.

<sup>43</sup> Trianto, Pengertian IPS. *Jurnal Mitra Pendidikan*. Vol. 3, No. 3 (Maret 27, 2019): 446.

insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.<sup>44</sup>

Dari berbagai pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi berbagai aspek yakni sejarah, sosiologi, geografi, ekonomi, politik, antropologi, dan filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan program perguruan tinggi. IPS juga mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat dan bertanggung jawab.<sup>45</sup>

b) Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara umum dikemukakan oleh Fenton adalah mempersiapkan peserta menjadi warga Negara yang baik, mengajar peserta didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.<sup>46</sup> Peserta didik diharapkan dapat menjadi penerus bangsa yang produktif, berpartisipasi aktif dalam kegiatan masyarakat, memiliki rasa tanggung jawab, tolong menolong dengan sesama dan dapat mengembangkan nilai-nilai dan ide-ide dari masyarakat.

Dari kesimpulan diatas bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar jeli terhadap masalah sosial yang sering terjadi di masyarakat, memiliki sikap

---

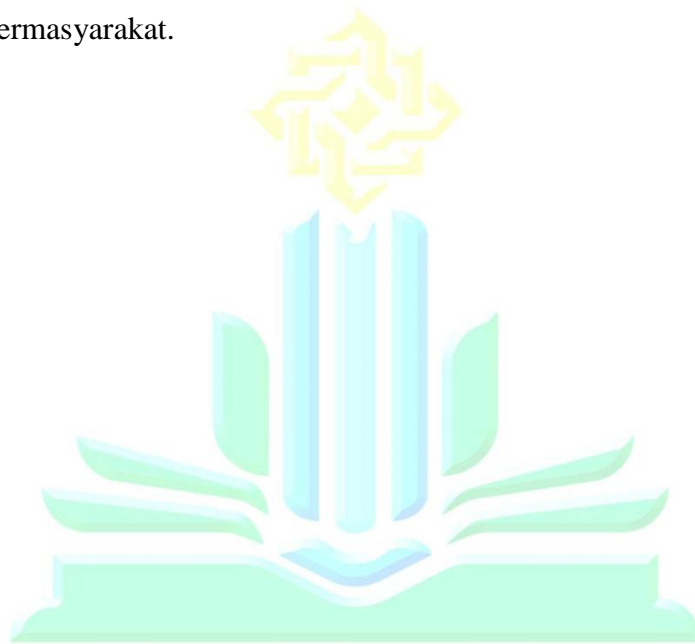
<sup>44</sup> Djahiri, Pengertian IPS. *Jurnal Mitra Pendidikan*. Vol. 3, No. 3 (Maret 27, 2019): 446.

<sup>45</sup> Diani Ayu Pratiwi, dkk, Konsep Dasar IPS, (Aceh: Yayasan penerbit Muhammad Zaini, 2021) hal. 1, Diakses 2 Januari 2023 [Konsep Dasar IPS – Google Books](#)

<sup>46</sup> Fenton. *Tujuan Ruang Lingkup IPS*. (September 2022).



mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik masalah pribadi maupun bermasyarakat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

##### 1. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Penelitian kuantitatif melalui metode survey digunakan untuk mendapatkan data-data tentang hal yang telah menjadi subjek sasaran peneliti untuk memecahkan suatu masalah. Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mencari dan menganalisis hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel bebas yaitu *reward* dan *punishment* dan satu variabel terikat yaitu motivasi belajar.

##### a. Jenis penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimental design*, desain ini memiliki kelompok kontrol yang tidak dapat berfungsi sepenuhnya dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian *quasi eksperimental* ini merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *Treatment* (perlakuan) tertentu. Sesuai dengan tujuan peneliti, yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari.

Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah *Non Equivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama persis dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada penelitian ini, menggunakan dua kelompok, yakni kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan reward dan *punishment* yang akan dilaksanakan di kelas 7D sedangkan pada kelas kontrol akan diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi yang bersifat monoton dilaksanakan di kelas 7C.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Bangsalsari yang berjumlah 224 siswa, jumlah tersebut terdiri dari kelas VII A, B, C, D, E, F, dan G. Pemilihan tempat sesuai dengan pengalaman dan pengamatan.

**Tabel 3.1**

**Jumlah Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Bangsalsari**

Kelas	Jumlah Kelas
VII A	32
VII B	32
VII C	32
VII D	32
VII E	32
VII F	32
VII G	32
Jumlah	224

## 2. Sampel

Peneliti mengambil sampel menggunakan metode *purposive sampling* (pengambilan sampel secara sengaja). *Purposive sampling* adalah metode sampling di mana peneliti memilih sampel berdasarkan pengetahuan penelitian tentang sampel yang akan di pilih. Metode ini dapat digunakan pada banyak populasi, tetapi lebih efektif dengan ukuran sampel yang lebih kecil dan populasi yang lebih homogen. Dalam penelitian ini terdapat kelas kontrol yang berjumlah 32 siswa dan kelas eksperimen berjumlah 32 siswa, jadi total keseluruhannya ada 64 siswa yang di uji sampel.

## C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

### 1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan studi lapangan untuk mengemukakan gejala permasalahan yang harus di teliti dengan melakukan observasi di SMP Negeri 1 Bangsalsari. Tahap observasi ini dilakukan untuk memberikan tes atau pertanyaan terhadap siswa agar supaya pendidik mengetahui hasil belajar siswa.

## 2. Angket/Kursioner

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini yang dilakukan peneliti membuat pernyataan dan pernyataan yang akan diberikan kepada sampel penelitian yaitu kelas VII C dan VII D di SMP Negeri 1 Bangsalsari.

### D. Uji Coba Instrumen

Sebelum angket disebar, angket harus diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui apakah angket tersebut memenuhi persyaratan validitas dan reabilitas atau tidak.

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana hasil bisa mengukur dengan benar apa yang seharusnya diukur. Untuk mengukur kevalidan butir pernyataan, analisis yang digunakan untuk menguji validitas butir angket adalah *korelasi product moment*. Perhitungan korelasi dibantu dengan program *SPSS 20*, item dikatakan valid membandingkan dengan *r* tabel. Jika *r* hitung > *r* tabel, maka valid dalam perhitungan secara *SPSS 20*

**Tabel 3.2**

#### **Hasil uji validitas angket variabel X1,X2 dan Y**

Nomor soal	R hitung	Koefisien validitas	Status
1	0,383	0,254	Valid
2	0,651	0,254	Valid
3	0,649	0,254	Valid

4	0,510	0,254	Valid
5	0,611	0,254	Valid
6	0,563	0,254	Valid
7	0,467	0,254	Valid
8	0,315	0,254	Valid
9	0,446	0,254	Valid
10	0,386	0,254	Valid
11	0,499	0,254	Valid
12	0,586	0,254	Valid
13	0,227	0,254	Tidak Valid
14	0,654	0,254	Valid
15	0,566	0,254	Valid
16	0,202	0,254	Tidak Valid
17	0,437	0,254	Valid
18	0,526	0,254	Valid
19	0,364	0,254	Valid
20	0,418	0,254	Valid
21	0,543	0,254	Valid
22	0,439	0,254	Valid
23	0,301	0,254	Valid
24	0,512	0,254	Valid
25	0,428	0,254	Valid
26	0,377	0,254	Valid
27	0,437	0,254	Valid
28	0,240	0,254	Tidak Valid
29	0,470	0,254	Valid
30	0,386	0,254	Valid

Berdasarkan hasil di atas bahwa uji validitas menunjukkan bahwa

Variabel X2 dan Y masih ada yang “Tidak Valid” maka seluruh soal sudah

bisa di gunakan kecuali yang “Tidak Valid”. Maka harus mencari soal

pengganti untuk di uji ulang kevalidannya dan supaya bisa di sebarakan kepada siswa.

Uji validitas yang kedua ini dibuat untuk mengganti soal pernyataan angket yang “Tidak Valid”, ini digunakan agar semua soal pernyataan angket bisa di sebarakan kepada siswa.

**Tabel 3.3**

**Hasil uji validitas angket variabel X1,X2 dan Y**

Nomor soal	R hitung	Koefisien validitas	Status
1	0,383	0,254	Valid
2	0,651	0,254	Valid
3	0,649	0,254	Valid
4	0,510	0,254	Valid
5	0,611	0,254	Valid
6	0,563	0,254	Valid
7	0,467	0,254	Valid
8	0,315	0,254	Valid
9	0,446	0,254	Valid
10	0,386	0,254	Valid
11	0,499	0,254	Valid
12	0,586	0,254	Valid
13	0,327	0,254	Valid
14	0,654	0,254	Valid
15	0,566	0,254	Valid
16	0,502	0,254	Valid
17	0,437	0,254	Valid
18	0,526	0,254	Valid
19	0,364	0,254	Valid
20	0,418	0,254	Valid

21	0,543	0,254	Valid
22	0,439	0,254	Valid
23	0,301	0,254	Valid
24	0,512	0,254	Valid
25	0,428	0,254	Valid
26	0,377	0,254	Valid
27	0,437	0,254	Valid
28	0,440	0,254	Valid
29	0,470	0,254	Valid
30	0,386	0,254	Valid

Berdasarkan hasil diatas bahwa uji validitas menunjukkan bahwa R hitung lebih besar dari koefisien validitas sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh soal variabel X1, X2, dan Y dinyatakan valid dan bisa disebarakan pada kelas VII C dan VII D siswa SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember.

## 2. Uji Reliabelitas

Uji Reliabelitas ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana hasil yang sama bisa diulangi jika menggunakan kondisi yang sama. reliabelitas dipakai untuk memeriksa konsistensi hasil sepanjang waktu penelitian, diberbagai tempat dan peneliti dan di seluruh bagian dari uji itu sendiri. Instrument dikatakan reable jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Untuk mengetahui bahwa instrument cukup dapat dipercaya digunakan uji realibilitas dengan aplikasi SPSS Versi 20



### **Hasil uji Reabilitas angket variabel *Reward***

Berdasarkan dari hasil uji reliabelitas nilai *alpha Cronbach's* menunjukkan 0.453, nilai tersebut lebih besar dari 0,7. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel X1 (*Reward*) reliabel dan dapat di terima serta dapat digunakan untuk analisis selanjutnya. (lihat lampiran).

### **Hasil uji Reabilitas angket variabel *Punishment***

Berdasarkan dari hasil uji reliabelitas nilai *alpha Cronbach's* menunjukkan 0.441, nilai tersebut lebih besar dari 0,7. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel X2 (*Punishment*) reliabel dan dapat di terima serta dapat digunakan untuk analisis selanjutnya. (lihat lampiran)

### **Hasil uji Reabilitas angket variabel Motivasi Belajar**

Berdasarkan dari hasil uji reliabelitas nilai *alpha Cronbach's* menunjukkan 0.704, nilai tersebut lebih besar dari 0,7. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel Y (Motivasi Belajar) reliabel dan dapat di terima serta dapat digunakan untuk analisis selanjutnya. (lihat lampiran)

Dapat disimpulkan bahwa hasil uji reabilitas angket variabel *reward* bisa dikatakan reliabel dengan nilai *alpha cronbach's* menunjukkan 0.453, selanjutnya angket variabel *punishment* bisa dikatakan reliabel dengan nilai *alpha cronbach's* menunjukkan 0.441, dan angket variabel motivasi belajar juga bisa dikatakan reliabel dengan nilai *alpha cronbach's* menunjukkan 0.704. Jadi variabel X1, X2, dan Y dapat dikatakan reliabel karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

## E. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya yaitu menganalisis data dalam penelitian ini digunakan teknik statistik parametrik dengan menggunakan analisis *regresi linier* berganda. Sebelum melakukan uji analisis *regresi linier* langkah awal adalah menguji asumsi klasik untuk mengetahui layak tidaknya data yang didapatkan untuk dianalisis dengan metode *regresi linier* berganda.

### 1. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas berarti adanya hubungan linier yang sempurna antara beberapa atau semua variabel yang menjelaskan model regresi. Ada atau tidaknya multikolinearitas dapat diketahui dari koefisien korelasi dari masing-masing variabel independen.

#### b. Uji Heterokedastisitas

Pengujian heterokedastisitas dilakukan dengan melakukan uji glejser dengan cara meregresikan variabel-variabel bebas terhadap nilai absolut residualnya.

#### c. Uji Normalitas

Uji normalitas di gunakan untuk menentukan apakah hasil yang di jadikan sebagai bukti khas atau tidak. Menggunakan SPSS Versi 20 untuk menguji normalitas data adapun uji yang di lakukan untuk menguji normalittas data adalah uji kolmogrof-smirnov yang di gunakan untuk menganalisis data. Data penelitian di anggap normal

jika nilai signifikan (sig) lebih dari 0.05. data yang dikatakan abnormal

jika nilai signifikan (sig) kurang dari 0.05.

## 2. Uji Regresi Berganda

Regresi linier berganda ini dapat digunakan oleh peneliti bila peneliti bermaksud meneliti dengan menggunakan variabel independen yang diteliti berjumlah minimal dua. Rumus regresi linier berganda sebagai berikut:

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

Keterangan:

Y = Variabel terikat (Motivasi belajar)

X<sub>1</sub>, X<sub>2</sub> = Variabel bebas (Pengaruh Reward Dan Punishment)

a = Konstanta

b<sub>1</sub>, b<sub>2</sub> = Koefisien regresi

Pengujian analisis regresi linier berganda ini dilakukan dengan *software* SPSS 20

## F. Hipotesis Statistik

### 1. Uji hipotesis parsial (terpisah)

Membuat hipotesis dalam kalimat

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial (terpisah)

antara reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SMP

Negeri 1 Bangsalsari.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial (terpisah) antara reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Bangsalsari.

2. Uji hipotesis simultan (bersama-sama)

Membuat hipotesis dalam kalimat

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan (bersama-sama) antara *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Bangsalsari.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan (bersama-sama) antara *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Bangsalsari.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambar Obyek Penelitian

Pada pembahasan ini menjelaskan keberadaan tempat penelitian dan data lainnya, akan tetapi tidak seluruh obyek akan diamati, melainkan hanya sebagian atau yang paling terpenting yang berkaitan dengan judul skripsi ini, berikut adalah penjelasan.

1. Alamat penelitian berlangsung di SMP Negeri 1 Bangsalsari yang beralamatkan di Jl. Sukorejo 107, Bangsalsari, Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur 68154. Sekolah yang berdiri pada tanggal 29 Oktober 2015. Kepala Sekolah saat ini adalah Budi Utomo, S.Pd. dengan NIP. 196908062008011008, Status Akreditasi sekolah (A).
2. Data Siswa dalam 3 (tiga) Tahun Terakhir

Tabel 4.1

Tahun Ajaran	Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX	Jumlah Siswa kelas VII+VIII+IX
	Jumlah	Jumlah	Jumlah	
Tahun 2019/2020	217	242	242	701
Tahun 2020/2021	224	217	241	682
Tahun 2021/2022	209	216	214	639

Sumber : Tata Usaha SMP Negeri 1 Bangsalsari

### 3. Data Ruangan

**Tabel 4.2**

<b>Jenis Ruangan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Ukuran</b>
Ruang Kelas	21	7 x 9
Perpustakaan	1	7 x 15
Lab. IPA	2	8 x 8
Lab. Komputer	3	8 x 8
Ruang Serbaguna	1	28 x 9
Ruang UKS	1	8 x 2,5
Ruang Ibadah	1	10 x 9

### 4. Data Pendidik

Guru di SMP Negeri 1 Bangsalsari berjumlah 41 orang, yang terdiri dari guru laki-laki berjumlah 19 orang dan guru perempuan berjumlah 22 orang. Guru yang berstatus honorer berjumlah 14 orang, yang berstatus PPPK berjumlah 12 orang, dan guru yang berstatus PNS berjumlah 15 orang. Pendidik yang ada di SMP 1 Bangsalsari merupakan pendidik yang hebat dan sangat disiplin dalam mendidik murid SMP Negeri 1 Bangsalsari. agar prestasinya lebih meningkat.

### 5. Tenaga Kependidikan

Tenaga kependidikan di SMP Negeri 1 Bangsalsari ada tujuh (7) orang yang pertama yaitu:

- a. Asmad dan Wahyudi. Status kepegawaian sebagai tenaga honor sekolah yang berprofesi sebagai tukang kebun.

- b. David Datul, Hairrurrozi, Mutmainah, dan Syaiful Hadi. Status kepegawaian sebagai tenaga honor sekolah yang berprofesi sebagai tenaga administrasi sekolah.
- c. Yusuf Amirullah. Status sebagai tenaga honor sekolah yang berprofesi sebagai penjaga sekolah.

#### 6. Visi

Terciptanya budaya sekolah yang religius, berprestasi, berkarakter, dan berwawasan lingkungan berdasarkan Imtaq dan Iptek

#### 7. Misi

- a. Melaksanakan pengelolaan sekolah yang efektif, efisien, akuntabel dan transparan.
- b. Mewujudkan pengembangan profesionalismetenaga pendidik dan tenaga kependidikan.
- c. Mengoptimalkan pengembangan sumber dana dan pendayagunaan potensi sekolah.
- d. Menciptakan suasana dan lingkungan pendidikan yang nyaman, aman dan kondusif.
- e. Menanamkan budaya religius dan menjunjung tinggi nilai Iman dan Taqwa.
- f. Mengembangkan proses pembelajaran yang kolaboratif, eksploratif, dengan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- g. Mengembangkan bakat dan cara berpikir positif pada diri peserta didik.

- h. Menanamkan karakter peserta didik yang bertanggung jawab terhadap keluarga, sekolah dan lingkungannya, bangsa dan negaranya serta peduli terhadap alam dan sesama.
- i. Mewujudkan peningkatan mutu kelembagaan dan manajemen sekolah.
- j. Mewujudkan kegiatan sekolah yang menjunjung tinggi kearifan budaya lokal dan nasional.
- k. Mengoptimalkan kerjasama antara sekolah, orang tua dan masyarakat dalam proses perkembangan peserta didik.

SMP Negeri 1 Bangsalsari ini berlokasi di Desa Sukorejo, Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember. Sekolah yang berdiri sejak tahun 2015 ini merupakan sekolah terbaik yang ada di Desa Sukorejo. Sekolah tersebut sudah sangat maju dan banyak peminatnya, apalagi letaknya yang cukup strategis berada diantara pedesaan dan juga perkotaan. SMP 1 Bangsalsari merupakan tempat untuk menimba ilmu bagi anak yang ingin mengasah pola pikir serta menambah wawasan ilmu yang luas. Peran orang tua untuk menyekolahkan anak hingga tinggi adalah hal yang sangat wajib dilakukan, bertujuan agar anak-anak mempunyai akhlak yang mulia serta ilmu yang bermanfaat.

## **B. Penyajian Data**

Sesuai dengan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan kuesioner (angket) dan observasi, maka peneliti akan menyajikan data dari hasil lapangan yang berkaitan dengan metode tersebut. Penelitian ini akan menyajikan hasil kuesioner (angket)



tentang *reward*, *punishment*, serta motivasi belajar yang didapatkan dari pembelajaran di kelas oleh guru mata pelajaran IPS dari 60 sampel. Data hasil kuesioner (angket) dan observasi berupa nilai akan peneliti sajikan dalam bentuk tabel yang ada pada halaman .

Berdasarkan pengamatan dan observasi awal menurut pendapat guru yang mengajar pada suatu mata pelajaran IPS bahwa siswa pada saat proses pembelajaran memang kurang kondusif, ini disebabkan karena kurang menarik pembelajaran tersebut. Peneliti melakukan cara agar siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran melalui *reward* dan *punishment* dalam mencapai pembelajaran yang bertujuan siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dan berkualitas. Peneliti melakukan pengujian angket terhadap siswa agar mengetahui sebagaimana pengetahuan siswa saat diberikan soal pernyataan. Dibawah ini merupakan bentuk tabel yang menggambarkan hasil pengujian angket:

1. Karakteristik jawaban responden reward (XI) uji angket kelas kontrol

Variabel (XI) terdiri dari beberapa indikator yang menjadi komponen dari koesioner. Indikator tersebut di bagi 4 yaitu:

- a). Guru menyampaikan materi yang akan disajikan dalam KD yang ingin dicapai (X1.1, X1.2, X1.3).
- b). Memberikan angket motivasi kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangsalsari pada mata pelajaran IPS (X1.4, X1.5, X1.6).
- c). Guru memberikan peserta didik pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan (X1.7, X1.8).

- d). Guru memberikan *reward* terhadap peserta didik apabila peserta didik salah dalam menjawab pertanyaan (X1.9, X1.10).

Berikut skor rata-rata yang di hasilkan :

**Tabel 4.4**  
**Karakteristik jawaban responden *reward* (X1) kelas kontrol**

Indikator	STS	TS	R	S	SS	Rata-rata
X1.1	0	1	0	23	5	5.8
X1.2	0	0	9	9	12	6
X1.3	0	0	9	18	3	6
X1.4	0	1	5	13	13	5.4
X1.5	0	0	5	9	15	5.2
X1.6	0	1	5	16	3	5.2
X1.7	0	2	10	8	10	5.2
X1.8	0	4	7	5	13	5.8
X1.9	0	4	3	17	5	5.8
X1.10	0	4	8	5	13	6
<i>X1 Reward</i>						5.78

Sumber: Microsoft Excel 2010

Dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata responden *reward* (X1) pada kelas kontrol menjawab sangat setuju dibuktikan pada nilai rata rata yang cukup tinggi yaitu, 5.68, karena responden menyetujui adanya *reward* dalam kegiatan pembelajaran supaya lebih efektif.

- Karakteristik jawaban responden punishment (X2) uji angket kelas kontrol Variabel (X2) terdiri dari beberapa indikator yang menjadi komponen dari koesioner. Indikator tersebut di bagi menjadi 4 yaitu:

- a). Guru menyampaikan materi yang akan disajikan dalam KD yang ingin dicapai (X2.1, X2.2, X2.3).
- b). Memberikan angket motivasi kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangsalsari pada mata pelajaran IPS (X2.4, X2.5, X2.6).
- c). Guru memberikan peserta didik pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan (X2.7, X2.8).
- d). Guru memberikan punishment terhadap peserta didik apabila peserta didik salah dalam menjawab pertanyaan (X2.9, X2.10).

Berikut skor rata-rata yang di hasilkan :

**Tabel 4.5**

**Karakteristik jawaban responden *punishment* (X2) kelas kontrol**

Indikator	STS	TS	R	S	SS	Rata-rata
X2.1	2	6	10	4	6	5.6
X2.2	3	9	15	1	0	5.6
X2.3	3	4	10	12	1	6
X2.4	1	0	7	7	16	6.2
X2.5	7	12	5	1	3	5.6
X2.6	0	8	5	11	6	6
X2.7	1	2	2	10	4	4.6
X2.8	5	12	10	1	2	6
X2.9	3	7	15	4	1	6
X2.10	4	3	5	15	2	5.8
<i>X2 Punishment</i>						5.74

Dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata responden *punishment* (X2) pada kelas kontrol menjawab sangat setuju dibuktikan pada nilai rata rata

yang cukup tinggi yaitu, 5.74, karena responden menyetujui adanya *punishment* dalam kegiatan pembelajaran supaya lebih efektif.

3. Karakteristik jawaban responden motivasi belajar (Y) uji angket kelas kontrol Variabel (Y) terdiri dari beberapa indikator yang menjadi komponen dari koesioner. Indikator tersebut di bagi menjadi 3 yaitu:
  - a). Adanya keinginan dalam proses pembelajaran (Y.1, Y.2, Y.3, Y.4).
  - b). Adanya dorongan dalam belajar (Y.5, Y.6, Y.7).
  - c). Adanya hal menarik dalam proses belajar mengajar (Y.8, Y.9, Y.10).

Berikut skor rata-rata yang di hasilkan :

**Tabel 4.6**

**Karakteristik jawaban responden Motivasi Belajar (Y) kelas kontrol**

Indikator	STS	TS	R	S	SS	Rata-rata
Y.1	2	0	9	15	4	6
Y.2	1	2	7	14	6	6
Y.3	1	1	6	12	10	6
Y.4	1	2	4	16	3	5.2
Y.5	1	0	1	10	16	5.6
Y.6	1	2	3	12	10	5.6
Y.7	0	4	9	8	6	5.4
Y.8	1	1	4	14	7	5.4
Y.9	0	4	8	10	5	5.4
Y.10	0	1	3	12	12	5.6
Y Motivasi Belajar						5.62

Dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata responden motivasi belajar (Y) pada kelas kontrol menjawab sangat setuju dibuktikan pada nilai rata

rata yang cukup tinggi yaitu, 5.62, karena responden harus mempunyai motivasi saat pembelajaran akan dimulai.

4. Karakteristik jawaban responden reward (XI) uji angket kelas eksperimen Variabel (XI) terdiri dari beberapa indikator yang menjadi komponen dari koesioner. Indikator tersebut di bagi menjadi 4 yaitu:
  - a). Guru menyampaikan materi yang akan disajikan dalam KD yang ingin dicapai (X1.1, X1.2, X1.3).
  - b). Memberikan angket motivasi kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangsalsari pada mata pelajaran IPS (X1.4, X1.5).
  - c). Guru memberikan peserta didik pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan (X1.6, X1.7).
  - d). Guru memberikan *reward* kepada peserta didik yang telah benar menjawab pertanyaan (X1.8, X1.9, X1.10).

Berikut skor rata-rata yang di hasilkan :

**Tabel 4.7**  
**Karakteristik jawaban responden *Reward* (XI) kelas eksperimen**

Indikator	STS	TS	R	S	SS	Rata-rata
XI.1	0	0	0	16	14	6
XI.2	0	0	1	22	7	6
XI.3	0	0	12	14	4	6
XI.4	2	2	1	10	14	5.8
XI.5	2	0	1	14	12	5.8
XI.6	0	1	1	15	14	6.2
XI.7	0	0	5	14	10	5.8
XI.8	0	0	2	10	17	5.8

XI.9	0	1	0	19	10	6
XI.10	1	1	2	11	15	6
<i>XI Reward</i>						5.94

Dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata responden *reward* (X1) pada kelas eksperimen menjawab sangat setuju dibuktikan pada nilai rata rata yang cukup tinggi yaitu, 5.94, karena responden menyetujui adanya *reward* dalam kegiatan pembelajaran supaya lebih efektif.

5. Karakteristik jawaban responden *punishment* (X2) uji angket kelas eksperimen Variabel (X2) terdiri dari beberapa indikator yang menjadi komponen dari koesioner. Indikator tersebut di bagi menjadi 4 yaitu:
  - a). Guru menyampaikan materi yang akan disajikan dalam KD yang ingin dicapai (X2.1, X2.2, X2.3).
  - b). Memberikan angket motivasi kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangsalsari pada mata pelajaran IPS (X2.4, X2.5, X2.6).
  - c). Guru memberikan peserta didik pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan (X2.7, X2.8).
  - d). Guru memberikan punishment terhadap peserta didik apabila peserta didik salah dalam menjawab pertanyaan (X2.9, X2.10).

Berikut skor rata-rata yang di hasilkan :

**Tabel 4.8**

**Karakteristik jawaban responden *Punishment* (X2) kelas eksperimen**

Indikator	STS	TS	R	S	SS	Rata-rata
X2.1	3	5	10	8	4	6
X2.2	8	11	7	3	1	6

X2.3	5	12	5	7	1	6
X2.4	4	1	1	11	12	5.8
X2.5	10	14	3	0	3	6
X2.6	1	2	5	17	5	6
X2.7	2	1	5	12	10	6
X2.8	12	7	6	3	1	5.8
X2.9	4	5	6	10	5	6
X2.10	1	2	3	21	3	6
<i>X2 Punishment</i>						5.96

Dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata responden *punishment* (X2) pada kelas eksperimen menjawab sangat setuju dibuktikan pada nilai rata-rata yang cukup tinggi yaitu, 5.96, karena responden menyetujui adanya *punishment* dalam kegiatan pembelajaran supaya lebih efektif.

6. Karakteristik jawaban responden motivasi belajar (Y) uji angket kelas eksperimen Variabel (Y) terdiri dari beberapa indikator yang menjadi komponen dari koesioner. Indikator tersebut di bagi menjadi 3 yaitu:
- Adanya keinginan dalam proses pembelajaran (Y.1, Y.2, Y.3, Y.4).
  - Adanya dorongan dalam belajar (Y.5, Y.6, Y.7).
  - Adanya hal menarik dalam proses belajar mengajar (Y.8, Y.9, Y.10).

Berikut skor rata-rata yang di hasilkan :

**Tabel 4.9**

**Karakteristik jawaban responden Motivasi Belajar (Y) kelas eksperimen**

Indikator	STS	TS	R	S	SS	Rata-rata
Y.1	3	3	6	11	6	5.8
Y.2	1	0	2	12	14	5.8
Y.3	1	0	2	10	17	6

Y.4	0	0	2	16	11	5.8
Y.5	0	0	2	8	21	6.2
Y.6	0	1	2	16	11	6
Y.7	1	2	10	10	7	6
Y.8	1	0	3	14	11	5.8
Y.9	0	0	1	20	10	6.2
Y.10	0	0	2	12	14	5.6
Y Motivasi Belajar						5.92

Dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata responden motivasi belajar (Y) pada kelas eksperimen menjawab sangat setuju dibuktikan pada nilai rata rata yang cukup tinggi yaitu, 5.92, karena responden harus mempunyai motivasi saat pembelajaran akan dimulai.

#### 7. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada proses pertemuan pertama pembelajaran menggunakan metode pemberian reward membuktikan pembelajaran berjalan cukup baik karena memang di awal di sampaikan oleh guru akan dilaksanakan pembelajaran dengan metode pemberian *reward* berupa pengujian angket sehingga siswa lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Guru menyampaikan bahwa salah satu *reward* yang diberikan yaitu berupa skor tinggi dan hadiah yang lainnya seperti makanan ringan, sehingga siswa terlihat akan lebih bersemangat dalam memulai pembelajaran tidak di pungkiri bahwa siswa sangat antusias karena rata-rata siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai tinggi agar menjadi juara di kelas itu akan membuat sangat



menarik bagi siswa.<sup>47</sup> Hal ini akan membuat siswa lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajarannya dan akan lebih aktif lagi untuk proses belajar di kelas. Penggunaan metode *reward* ini juga sangat baik bagi siswa yang sebelumnya cenderung malas dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran karena ketika ada siswa yang maju di depan untuk mengerjakan soal maka siswa di sekitarnya dan siswa yang lain akan cenderung mengikuti karena siswa lain juga ingin mendapatkan *reward* yang sudah di siapkan oleh bapak/ibu guru. Jika masih ada siswa yang tidak aktif atau malas guru sudah menyiapkan hukuman berupa pengurangan skor nilai tugas di kelas, hal itu di berikan agar semua murid SMP 1 Negeri 1 Bangsalsari aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi di kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional didapatkan bahwa ketika siswa hendak akan memulai pembelajaran masih ada yang bermain dan berbicara sendiri maka guru akan menunggu sampai siap untuk memulai pembelajaran, setelah itu baru guru menyampaikan bahwa akan ada kuis dengan pemberian reward berupa nilai yang biasa di berikan guru oleh siswa yang cenderung takut untuk di tunjuk maju ke depan bahkan ada siswa yang berbicara sendiri bersama teman sebangkunya karena takut jika ditunjuk ke depan oleh guru. Karena memang ketika siswa tidak mau maju maka akan diberi hukuman berupa berdiri di kelas. Metode pembelajaran konvensional sudah cukup baik dalam menyampaikan materi dan di selingi dengan permainan atau kata-kata yang

---

<sup>47</sup> Ahmad Efendi, Diwawancarai oleh Penulis. Jember, 6 April 2023.

sedikit lucu agar siswa tidak tegang dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini akan membuat memotivasi semangat belajar siswa lebih meningkat. Hasil observasi di kelas eksperimen lebih menggunakan metode pembelajaran yang kelas tinggi, bertujuan agar semua nilai siswa bagus dalam pembelajaran. Setiap pembelajaran menggunakan kuis yang di tunjuk ke depan bisa menjawab dengan benar maka akan mendapatkan reward berupa nilai tinggi dan juga hadiah tambahan, rata-rata di kelas eksperimen siswanya lebih aktif dan cepat untuk menangkap materi pembelajaran yang sudah di sampaikan oleh guru. Kelas ekperiment sangat memotivasi siswa-siswa kelas lain yang masih ragu dan tidak percaya diri dalam proses pembelajaran di kelas.

### **C. Analisis Dan Pengujian Hipotesis**

SPSS Versi 20 di gunakan untuk menganalisis dan pengujian ini untuk menganalisis data pengujian hipotesis. Sebelum di mulainya pengujian hipotesis harus dilakukan uji normalitas dan uji linearitas untuk mengetahui data yang diuji berdistribusi normal dan linier. Di bawah ini adalah hasil uji normalitas dan linieritas.

#### **1. Uji Multikolinearitas**

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi interkorelasi (hubungan yang kuat) antar variabel independent. Model regresi yang baik ditandai dengan tidak terjadi interkorelasi antar variabel independent (tidak terjadi gejala multikolinearitas). Salah satu cara yang paling akurat untuk mendeteksi ada atau tidaknya gejala multikolinearitas

ini adalah dengan menggunakan metode Tolerance dan VIF (*Variance Inflation Factor*).

Dasar pengambilan uji multikolinearitas dengan melihat nilai Tolerance dan VIF. Jika nilai Tolerance lebih besar dari  $> 0.10$  maka artinya tidak terjadi Multikolinearitas, dan jika nilai VIF lebih kecil dari  $< 10.0$  maka artinya tidak terjadi Multikolinearitas.

Uji Multikolinearitas dapat di tarik kesimpulan yaitu, model regresi pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar tidak terjadi gejala Multikolinearitas. Karena nilai Tolerance  $0.995 >$  dari  $0.10$  dan nilai VIF  $1.005 <$   $10.0$ . (lihat lampiran)

## 2. Hasil Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas merupakan salah satu faktor yang menyebabkan model regresi linier tidak efisien dan akurat, salah satu cara yang paling akurat untuk mendeteksi heteroskedastisitas adalah dengan menggunakan uji glejser. Uji glejser dilakukan dengan cara meregresikan variabel independent (bebas) dengan nilai absolut residualnya.

Jika nilai signifikan (sig.) antara variabel independent dengan absolut residual lebih besar dari  $0.05$  maka tidak terjadi masalah Heterokedastisitas.

Uji Heterokedastisitas menggunakan Uji Glejser dapat disimpulkan bahwa model regresi yakni pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar tidak terjadi masalah Heteroskedastisitas, dibuktikan dengan nilai (sig.) yaitu  $0.280^b >$  dari  $0.05$ . (lihat lampiran)

### 3. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas di gunakan untuk menentukan apakah hasil yang di jadikan sebagai bukti khas atau tidak. Menggunakan SPSS Versi 20 untuk menguji normalitas data adapun uji yang di lakukan untuk menguji normalitas data adalah uji kolmogrov-smirnov yang di gunakan untuk menganalisis data.

Data penelitian di anggap normal jika nilai signifikan (sig) lebih dari 0.05. data yang dikatakan abnormal jika nilai signifikan (sig) kurang dari 0.05. Uji kenormalan ini dilakukan di SPSS Versi 20 adapun hasil dari uji kenormalan di tampilkan di bawah ini :

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan one sampel kolmogrov-smirnov dan hasilnya adalah menunjukkan bahwa skor uji angket pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui nilai signifikan  $0.294 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing pernyataan angket pada variabel X1 dan X2 (*Reward* dan *Punishment*) dan variabel Y (Motivasi Belajar) adalah nilai residualnya berdistribusi normal. (lihat lampiran)

### 4. Hasil Uji Linearitas

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji linearitas untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dua atau lebih variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Jika nilai sig. linearty  $> 0.05$ , maka berkesimpulan bahwa terdapat hubungan linier antara variabel independent dengan dependen.

Uji Linearitas pada kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. *Linearty* sebesar  $1.000 > 0.05$ , maka berkesimpulan bahwa variabel independent atau kedua independent yaitu *reward* dan *punishment* (X1 dan X2) memiliki hubungan yang linier terhadap variabel dependent atau variabel motivasi belajar (Y). (lihat lampiran)

Uji Linearitas pada kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. *Linearty* sebesar  $1.000 > 0.05$ , maka bereksimpulan bahwa variabel independent atau kedua independent yaitu *reward* dan *punishment* (X1 dan X2) memiliki hubungan yang linier terhadap variabel dependent atau variabel motivasi belajar (Y). (lihat lampiran)

**Tabel 4.10**

**Hasil Uji Linearitas kelas kontrol dan kelas eksperiment**

Kelas	Probabilitas	Signifikan	Tingkat Hubungan
Kontrol	0.756	0.05	Linier
Eksperimen	0.995	0.05	Linier

5. Uji Regresi Berganda

a. Uji Parsial (t) dan Simultan (f) kelas kontrol

Uji Parsial (t)

1. Jika nilai sig  $< 0.05$ , atau t hitung  $> t$  tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
2. Jika nilai sig  $> 0.05$ , atau t hitung  $< t$  tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

$$t \text{ tabel} = t (a/2 : n-k-1) = t (0,025 : 27) = 2.052$$

Uji Simultan (f)

1. Jika nilai sig < 0.05, atau F hitung > F tabel maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.
2. Jika nilai sig > 0.05, atau F hitung < F tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

$$F \text{ tabel} = F (k:n-k) = F (2 : 28) = 3.340$$

### Uji Parsial (T) And Simultan (F) Kelas Kontrol

Pengujian Hipotesis Pertama (H<sub>1</sub>)

0.264 > 0.05 dan nilai t hitung 1.141 < 2.052 sehingga dapat disimpulkan bahwa H<sub>1</sub> di tolak yang berarti tidak terdapat pengaruh XI terhadap Y.

Pengujian Hipotesis Kedua (H<sub>2</sub>)

0.003 < 0.05 dan nilai t hitung 3.332 > 2.052 sehingga dapat disimpulkan bahwa H<sub>2</sub> di terima yang berarti terdapat pengaruh X2 terhadap Y. (lihat lampiran)

b. Uji Parsial (t) dan Simultan (f) kelas eksperiment

Uji Parsial (t)

1. Jika nilai sig < 0.05, atau t hitung > t tabel maka terdapat pengaruh varaiabel X terhadap variabel Y.
2. Jika nilai sig > 0.05, atau t hitung < t tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

$$t \text{ tabel} = t (a/2 : n-k-1) = t (0,025 : 27) = 2.052$$

Uji Simultan (f)

1. Jika nilai sig < 0.05, atau F hitung > F tabel maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.
2. Jika nilai sig > 0.05, atau F hitung < F tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

$$F \text{ tabel} = F (k:n-k) = F (2 : 28) = 3.340$$

#### Uji Parsial (T) And Simultan (F) Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil tersebut hasil uji t dan f kelas kontrol dan eksperimen ditemukan nilai yang signifikan  $0.000 < 0.05$  yang artinya terdapat pengaruh antara X1, X2 terhadap Y. (lihat lampiran)

#### 6. Uji Hipotesis

Hasil uji asumsi klasik dan uji regresi linier berganda menentukan sebuah data bisa dikatakan normal dan dua variabel tersebut memiliki hubungan yang linier. Uji normalitas dan linier merupakan syarat untuk menganalisis data, macam macam bentuk pengujian hipotesis yaitu uji multikolinearitas, uji heterokedastisitas, uji normalitas dan uji linearitas.

Hasil dari uji multikolinearitas yaitu nilai tolerance  $0.995 > 0.10$  dan nilai VIF  $1.005 < 10.0$  maka tidak terjadi gejala multikolinearitas akibat pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar. Hasil dari uji heterokedastisitas yaitu  $0.280^b > 0.05$ , maka pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar tidak terjadi masalah

heterokedastisitas. Jika pengujian multikolinearitas dan heterokedastisitas sudah dilakukan maka selanjutnya melakukan uji normalitas dan uji linearitas. Hasil uji normalitas skor uji angket pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui nilai signifikan  $0.294 > 0.05$ , maka masing masing angket ini bisa diketahui nilai residualnya berdistribusi normal. Pada pengujian lineritas pada kelas kontrol nilai Sig. sebesar  $1.000 > 0.05$ , sedangkan pada kelas eksperimen nilai Sig. sebesar  $1.000 > 0.05$ . Maka dapat di simpulkan bahwa uji linearitas kelas kontrol dan kelas eksperimen keduanya memiliki hubungan yang linier.

Jika uji asumsi klasik dan uji regresi linier berganda berhasil maka dapat digunakan untuk pengisian selanjutnya yaitu uji Parsial (T) dan uji Simultan (f) yang bisa untuk menguji hipotesis dan menentukan apakah variabel  $X_1$  dan  $X_2$  (*Reward* dan *Punishment*) berpengaruh terhadap variabel Y (Motivasi Belajar).

Berdasarkan hasil tersebut hasil uji t dan f kelas kontrol dan eksperimen ditemukan nilai yang signifikan  $0.000 < 0.05$  yang artinya terdapat pengaruh antara  $X_1$ ,  $X_2$  terhadap Y. Hal tersebut menunjukkan bahwa untuk tahun ajaran 2022/2023, metode penggunaan *reward* dan *punishment* di SMP Negeri 1 Bangsalsari berdampak dan berpengaruh pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

#### **D. Pembahasan.**

*Reward* sebagai alat pendidikan di berikan ketika peserta didik melakukan suatu hal yang baik. *Reward* yang diberikan juga bermacam-macam sesuai apa



yang menjadi keinginan oleh pemberi *reward* di dalam proses pembelajaran *reward* yang biasa di gunakan di SMP Negeri 1 Bangsalsari yaitu berupa skor penambahan nilai yang kurang menarik bagi peserta didik. Sehingga peneliti menggunakan *reward* lain berupa *reward* verbal dan non verbal untuk mengetahui pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik. Bahan *reward* yang di gunakan di kelas eksperimen adalah *reward* verbal dan non verbal adapun *reward* verbal berupa pujian, penambahan nilai tambahan dan non verbal berupa alat tulis, makanan ringan. Sedangkan di kelas kontrol *reward* di gunakan hanya menggunakan nilai tambahan saja. Pemberian *reward* berupa verbal dan non verbal di harapkan akan berpengaruh kepada motivasi belajar siswa sehingga lebih meningkat dari kelas biasa.

*Punishment* sebagai salah satu cara untuk mengarahkan sebuah tingkah laku siswa agar sesuai dengan tingkan laku yang berlaku secara umum. Hukuman diberikan ketika siswa telah melanggar aturan guru seperti contohnya tidak mengerjakan tugas, terlambat masuk kelas dan mencontek. Diberikan hukuman agar siswa merasakan efek jera dan tidak akan melakukan perilaku negatif lagi. Rasa takut yang timbul dari dalam diri siswa atas hukuman yang diberikan memiliki pengaruh yang bermanfaat untuk menghambat keinginan yang bersifat negatif, jika perilaku negatif terulang kembali maka hukuman yang sama akan di terima.

Motivasi belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi pendorong bagi siswa dalam mendayagunakan potensi didalam dan diluar diri untuk mewujudkan tujuan belajar. Siswa yang punya motivasi belajar tinggi tampak

terlihat dalam proses belajar, aktif bertanya, mengemukakan pendapat, menyimpulkan pelajaran, menyimak, mencatat, mengerjakan soal latihan dan melakukan evaluasi sesuai tuntutan pembelajaran.<sup>48</sup> Hasil belajar terhadap *reward* dan *punishment* yang punya motivasi rendah yang diajarkan pada kelas kontrol ini menggunakan metode konvensional (kelas biasa) lebih rendah dari hasil belajar terhadap *reward* dan *punishment* yang diajarkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode berdiferensiasi (kelas tingkat tinggi) yang telah teruji oleh data.

Pada pertemuan pembelajaran pertama kelas eksperimen siswa terlihat mulai antusias mengikuti pembelajaran karena guru juga menyampaikan pada pembukaan pembelajaran mengenai pemberian *reward* dan *punishment* secara verbal dan non verbal. Siswa yang berani maju ke depan untuk menjawab pertanyaan atau kuis yang diberikan oleh guru mulai bertambah. Sedangkan di kelas kontrol masih seperti biasa yang maju masih sama saja dan yang berani masih siswa yang sama saja. Di pertemuan kedua di kelas ke dua di kelas eksperimen siswa yang awalnya tidak aktif bahkan tidak pernah maju dan tidak pernah menjawab pertanyaan dari guru mulai berani maju dan menjawab pertanyaan dari guru meskipun jawaban yang di paparkan oleh siswa masih cenderung salah jal ini karena memang *reward* dan *punishment* begitu menarik bagi siswa. Sedangkan di kelas kontrol pembelajaran masih sama seperti sebelumnya. Di pertemuan ketiga siswa di kelas eksperimen sudah terbiasa dan hampir seluruh siswa berani untuk menjawab pertanyaan

---

<sup>48</sup>Muhammad Harly. *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar*. Jurnal Penelitian dan Penelitian Pendidikan (JPPP), Vol. 02, 2017.

dan kuis yang diberikan oleh guru bahkan siswa-siswa yang tidak aktif sudah mulai bisa menyaingi siswa-siswa yang memang terbiasa aktif di kelas meskipun jawaban yang dipaparkan oleh beberapa siswa masih cenderung kurang tepat dan ada pula yang bisa menjawab dengan tepat hal ini di rasa sangat bagus karena siswa menunjukkan suatu motivasi belajar dalam diri siswa tersebut sudah meningkat dengan baik tanpa adanya paksaan oleh siapapun. Sedangkan di kelas kontrol ada beberapa siswa yang berani maju di karenakan memang di tunjuk oleh guru namun kebanyakan meski sudah di tunjuk guru masih cenderung untuk menundukkan kepala takut untuk di tunjuk oleh guru tetapi beberapa siswa sudah terlihat bagus karena sudah berani maju dan menjawab pertanyaan yang telah diberikah oleh guru.

Dalam penelitian ini fokusnya adalah untuk menyelidiki pengaruh penggunaan *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan temuan penelitian yang sekarang ini memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa hubungan antara dua variabel adalah linier artinya jumlah skor dalam penelitian ini sudah memenuhi syarat untuk dilakukan uji selanjutnya yaitu pengujian parsial (T) dan simultan (F) untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *reward* dan *punishment*.

Uji parsial (T) dan simultan (F) di gunakan untuk menganalisis dan menguji hipotesis data dalam penelitian ini, dan hasilnya angka signifikansi dari pengujian parsial (T) dan simultan (F) ini muncul 0.00 yang artinya kurang dari 0.05 berdasarkan ketentuan daru uji parsial (T) dan simultan (F) yaitu jika nilai signifikansi  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  di tolak jika nilai

signifikansi  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari hasil perhitungan bahwa uji parsial (T) dan simultan (F) pada kelas kontrol tidak terdapat adanya pengaruh bisa dibuktikan pada nilai  $0.264 > 0.05$  dan nilai t hitung  $1.141 < 2.052$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  ditolak. Sedangkan pada kelas eksperimen hasil uji t dan uji f ditemukan nilai yang signifikan yaitu,  $0.000 < 0.05$  yang artinya terdapat pengaruh antara  $X_1$ ,  $X_2$ , dan Y.

Untuk memperkuat penelitian ini terdapat peneliti terdahulu yang sama yaitu oleh Ari Noer Khoiriyah yang berjudul “Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Fiqih Siswa Mts Islamiyah Ciputat” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar fiqih siswa Mts Ciputat. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah koesioner (angket). Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan dan pemberian *reward* dan *punishment* yang dilakukan di MTs Islamiyah Ciputat, sangatlah efektif. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mendapatkan korelasi berganda antara *reward* dan *punishment* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sebesar 54,4%.<sup>49</sup> Dapat diartikan bahwa hasil uji parsial (T) dan simultan (F) adalah variabel independent yaitu *reward* dan *punishment* berpengaruh signifikan terhadap variabel dependent yaitu motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember tahun pelajaran 2022/2023.

---

<sup>49</sup> Ari Noer Khoiriyah, “Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Fiqih Siswa Mts Islamiyah Ciputat”, (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2018).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis dan pengujian hipotesis peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember tahun pelajaran 2022/2023.

Hasil yang diperoleh dari uji independent sampel T-test menunjukkan bahwa nilai sig. hasil analisis dan penyajian hipotesis adalah sebesar 0.000 yang dapat di artikan bahwa hasil tersebut kurang dari 0.05, maka hasil uji parsial (T) dan simultan (F) variabel independent yaitu penggunaan *reward* dan *punishment* berpengaruh signifikan terhadap variabel dependent yaitu motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember tahun pelajaran 2022/2023.

Dengan ditolaknya  $H_0$  dan diterimanya  $H_a$  maka penelitian ini dapat membuktikan kebenaran dari pengujian hipotesis yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember tahun pelajaran 2022/2023.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, perlu di uraikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, pihak sekolah sebaiknya meningkatkan kualitas pendidikan yang diselenggarakan dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pemberian *reward* dan *punishment*, sehingga guru termotivasi untuk menerapkan pemberian *reward* dan *punishment*.
2. Bagi guru, sebaiknya guru menerapkan pemberain *reward* dan *punishment* dengan intensitas teratur dan bertujuan serta diatur dengan baik dan benar sehingga diharapkan motivasi belajar siswa dapat tumbuh dan meningkat, siswa lebih giat, semangat dan antusias dalam pembelajaran. Dengan sikap tersebut siswa memiliki kemampuan dan kesiapan untuk menerima pembelajaran.
3. Orang tua, sebaiknya menyadari akan pentingnya pemberian *reward* dan *punishment* yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini dilanjutkan dengan peran aktif orang tua dalam menerapkan pemberian *reward* dan *punishment* dalam lingkungan keluarga walaupun dalam taraf yang masih dasar sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, di harapkan bisa menjalankan penelitian dengan lingkup mata pelajaran yang lebih luas dan tentunya lebih maju dan modern.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Rini. Reward Sederhana untuk Murid yang Berprestasi di Kelas. Januari 14, 2022.
- Arbain, Puri Intan, Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Skripsi Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2019.
- Darajat, Zakiah. Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Darma, B. Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji f). Guepedia..diakses pada tanggal 24 Maret 2021.
- Diana Ayu Pratiwi, dkk, Konsep Dasar IPS, Konsep Dasar Ips – Google Books Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023, hal 1, Diakses pada 2 Januari 2023.
- Efendi, Ahmad. Diwawancarai oleh Penulis. Jember, 6 April 2023.
- Eggen, Paul. Strategi dan Model Pembelajaran. Terj. Hermawan. Jakarta: PT Indeks, 2021.
- Emda, Amma. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” Jurnal Lantanida, Vol. 5 No. 2. Desember 8, 2022.
- Febiani, Yopi Nisa, “Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif.” Jurnal Pendidikan Ekonomi. Vol 6, NO. 2: 93, 2018.
- Febrianti. Hubungan antara Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar. Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 2, No. 2, 2018.
- Fenton. Tujuan Ruang Lingkup IPS. (September 2022).
- Hakim, Lukman, Guru di Samping Meninggal Setelah dipukul Siswanya. Sindo News. Surabaya: 2 Februari 2018.
- Hanif, M Rahman, Tafsir Surah Al-Bayyinah Ayat 7 dan 8: Kriteria Penghuni Surga ‘Adn. Januari 5, 2023.
- Hastjarjo, T Dicky, Rancangan Eksperimen-Kuasi. Buletin Psikologi. February 27, 2019. Hal. 187 <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>.

- Heryana, Ade, Hipotesis Penelitian. June 4, 2020.
- Huda, Sholikhul. Terjemahan Al-Quran Surat Al-An'am Ayat 160, Bondowoso, 18 September 2021, 11:15 WIB.
- Kawulur, T. K., Areros, W. A., & Pio, R, Pengaruh Reward and Punishment, 2018, 68-76.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemah Untuk Wanita*. Bandung: Oasis Terrace Resident, 2021.
- Khoiriyah, Ari Noer, Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Fiqih Siswa MTs. Islamiyah Ciputat. Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2018.
- Kompri, Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019.
- Maulida, Siti, Pengaruh suasana Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Intensitas Belajar Serta Dampaknya Pada Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IX MTs. Negeri 6 Pasuruan. Skripsi: Universitas Negeri K.H.A.S Jember, 2022.
- Mulyanda, Nabila, Penerapan *Reward* dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Pada Siswa SMAN 1 Lubuk Ingin Jaya Aceh Besar. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, 2021.
- Nafsiyah, Afifatun, Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Kelas IV. Skripsi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022.
- Oktavia, Nita. Dampak Hukuman dan Reward Untuk Siswa Dalam Pembelajaran, 2022.
- Presiden Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Purwanto, Ngalm. Ilmu Psikologi. Jakarta: PT Indeks, 2018.
- Rheza, S Alfatory. "Reward, Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa IPS Terpadu Kls VIII MTsN Punggasan." *Jurnal Curricula*. 2. 2017.
- Rhozin, M. dkk. (2018). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Ceramah Di Sekolah Dasar Islam Banjar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. *Jurnal Factor M*. Volume 2, Nomor 2, Tahun 2018.



- Riadi, Muchlisin. "Punishment atau Hukuman." April 22, 2020.
- Rikawati. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif." *Jurnal Pendidikan*, Vol 2, No. 2. 2020.
- Rousseau, J. J. *Macam-macam Punishment*. April 22, 2020.
- Sabri, Alisuf. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: UIN Jakarta Press, 2019.
- Salahuddin, Anas. *Pendidikan Karakter Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya*. Jakarta: Pustaka Setia, 2018.
- Setiawati, M Siti. Telaah Teoritis: "Apa Itu Belajar." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*. Vol. 35, No. 1, 2018.
- Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Variabel Bebas (Independent Variable)*. February 17, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Variabel Terikat (Dependent Variable)*. February 17, 2019.
- Sukamadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Uno, H., B. 2018. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suralaga, Fadhilah. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah, 2020.
- Syaifurrahman, *Manajemen dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks, 2019.
- Syamsiyah, Lailatus, *Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di SMP Nurul Huda Kapongan Situbondo*. Skripsi Jurusan STKIP PGRI Situbondo, 2021.
- Tatang. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2021.
- Terry, R. G. *Jenis-jenis Motivasi Berdasarkan Fungsinya*. Juni 30, 2018.
- Tim Penyusun, "Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember" Jember: Press, 2021.

## Lampiran 1

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Denok Febriningrum  
NIM : T20199088  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq  
Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 24 Mei 2023

Saya yang menyatakan



Denok Febriningrum  
NIM. T20199088

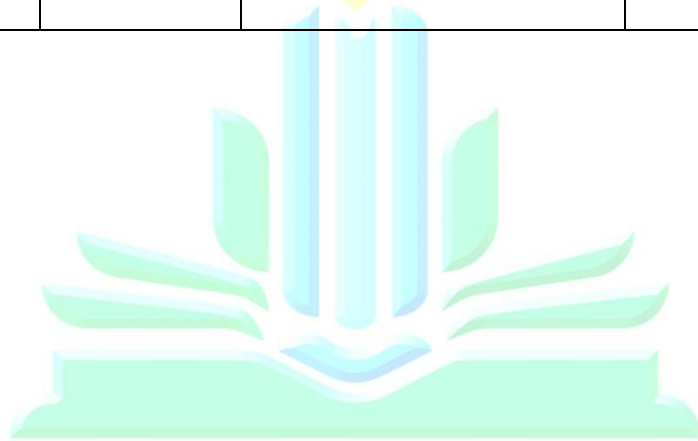


## Lampiran 2

## Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
PENGARUH REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 BANGSALSARI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023	1. Pengaruh Reward Dan Punishment 2. Motivasi Belajar	1. Guru menyampaikan materi yang akan di sajikan dalam KD yang ingin di capai 2. Memberikan angket motivasi kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangsalsari 3. Guru memberikan peserta didik pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan kemudian memberikan reward kepada peserta didik yang benar menjawab pertanyaan 4. Guru memberikan punishment terhadap peserta didik apabila peserta didik salah dalam menjawab	1. Observasi 2. Angket/Kursioner	1. Pendekatan penelitian : Kuantitatif 2. Jenis penelitian : Quasi Eksperimental 3. Populasi dan Sampel 1. Populasi : Siswa Kelas VII C Dan VII D SMP Negeri 1 Bangsalsari 2. Sampel : Menggunakan metode purposive sampling (pengambilan sampel secara	Bagaimana pengaruh <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap motivasi belajar di SMP Negeri 1 Bangsalsari pada mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2022/2023?

		<p>pertanyaan</p> <p>5. Motivasi Belajar</p> <p>a. Adanya keinginan dalam proses pembelajaran</p> <p>b. Adanya dorongan dalam belajar</p> <p>c. Adanya hal yang menarik dalam proses belajar mengajar</p>		<p>sengaja)</p> <p>4. Metode Pengumpulan Data :</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Angket/Kursioner</p> <p>5. Teknik Analisis Data : Uji Asumsi Klasik dan Uji Regresi Berganda.</p>	
--	--	---	--	---	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-1418/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Bangsalsari

JL. Sukorejo 107, Kabupaten Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20199088  
 Nama : DENOK FEBRIANINGRUM  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Budi Utomo. S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 Maret 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

## Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian


**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPTD SATUAN PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 1 BANGSALSARI**  
 Jalan Sukorejo 107 Telp. (0331) 711621 Bangsalsari Kode Pos 68154

---

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**  
 Nomor : 243.1/86/87.18.20523893/2023

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BUDI UTOMO, S.Pd  
 NIP : 19690806 200801 1 008  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Sekolah : SMPN 1 Bangsalsari  
 Alamat : Jl. Sukorejo 107 Bangsalsari - Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas :

Nama : DENOK FEBRIANINGRUM  
 NIM : T20199088  
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS )  
 Universitas : UIN Achmad Siddiq Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pengetahuan  
 Alamat : Jl. Mataram No.1 Mangli - Jember

Telah selesai melakukan penelitian di SMPN 1 Bangsalsari tahun pelajaran 2022/ 2023 selama 30 hari dengan No. Surat : B-1418/In.20/3.a/PP.009/03/2023 tentang : “ Mengenai & Quot Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Bangsalsari”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Bangsalsari, 12 April 2023  
 Kepala Sekolah,  
  
**BUDI UTOMO, S.Pd**  
 NIP. 19690806 200801 1 008



CS Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 5 Jurnal Kegiatan Penelitian

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

NO	Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian	TTD
1.	27 Maret 2023	Mengajukan surat izin penelitian di SMP Negeri 1 Bangsalsari	
2.	29 Maret 2023	Observasi lapangan bersama Bapak Ahmad Efendi, S.Pd selaku guru IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari	
3.	3 April 2023	Menyebarkan soal angket motivasi belajar di kelas VII C sebagai kelas kontrol	
4.	5 April 2023	Menyebarkan soal angket motivasi belajar di kelas VII D sebagai kelas eksperimen	
5.	6 April 2023	Mengikuti pembelajaran konvensional biasa kelas VII C kelas kontrol materi tentang interaksi sosial	
6.	10 April 2023	Mengikuti pembelajaran konvensional kelas tinggi di kelas VII D kelas eksperimen materi tentang interaksi sosial	
7.	10 April 2023	Melengkapi data dokumentasi di kelas VII C dan VII D	
8.	12 April 2023	Pemberian hadiah kepada siswa yang sudah benar menjawab pertanyaan-pertanyaan HOTS	
9.	12 April 2023	Selesai penelitian sekaligus meminta surat selesai penelitian	

Jember, 12 April 2023

Mengenal

Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bangsalsari



H. IDRIS TOMO, S.Pd  
NIP.19690806 200801 1 008

Peneliti



Denok Febrianingrum  
NIM.T20199088

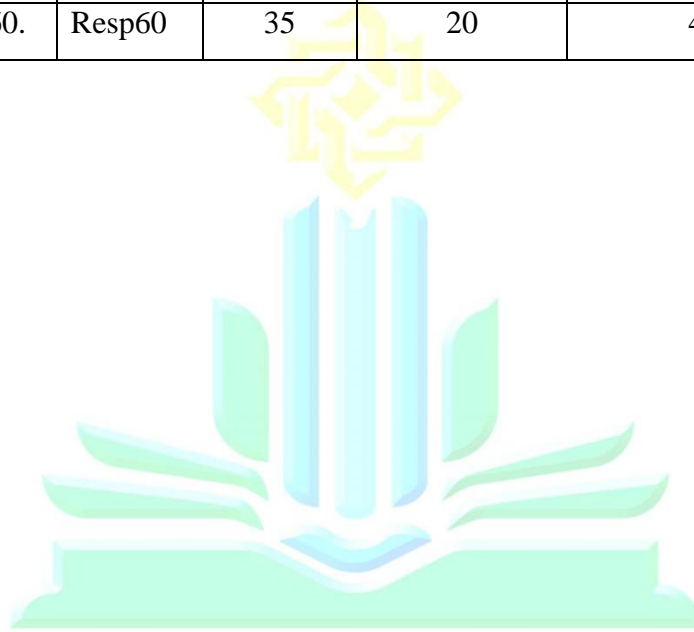


## Lampiran 6 Data Hasil Penelitian

No	Kode Sampel	Skor Reward (X <sub>1</sub> )	Skor Punishment (X <sub>2</sub> )	Skor Motivasi Belajar (Y)
1	2	3	4	5
1.	Resp1	50	23	29
2.	Resp2	39	28	38
3.	Resp3	34	29	37
4.	Resp4	45	33	48
5.	Resp5	45	34	46
6.	Resp6	39	29	33
7.	Resp7	34	26	39
8.	Resp8	44	30	39
9.	Resp9	44	33	40
10.	Resp10	44	33	42
11.	Resp11	44	32	40
12.	Resp12	41	31	41
13.	Resp13	42	31	44
14.	Resp14	35	31	39
15.	Resp15	35	27	40
16.	Resp16	35	25	34
17.	Resp17	36	27	44
18.	Resp18	38	35	38
19.	Resp19	37	35	40
20.	Resp20	38	26	44
21.	Resp21	41	29	34
22.	Resp22	40	25	18
23.	Resp23	43	24	12
24.	Resp24	22	9	13
25.	Resp25	45	26	43

26.	Resp26	45	28	40
27.	Resp27	41	20	33
28.	Resp28	42	25	37
29.	Resp29	37	27	44
30.	Resp30	41	20	41
31.	Resp31	43	28	40
32.	Resp32	39	27	41
33.	Resp33	45	23	40
34.	Resp34	40	26	45
35.	Resp35	46	27	42
36.	Resp36	43	26	46
37.	Resp37	38	29	40
38.	Resp38	44	26	48
39.	Resp39	44	27	43
40.	Resp40	45	27	43
41.	Resp41	47	28	42
42.	Resp42	31	24	29
43.	Resp43	43	30	40
44.	Resp44	43	31	40
45.	Resp45	44	31	40
46.	Resp46	40	26	38
47.	Resp47	36	17	36
48.	Resp48	42	30	45
49.	Resp49	40	30	38
50.	Resp50	41	30	41
51.	Resp51	40	27	43
52.	Resp52	47	18	42
53.	Resp53	42	23	46
54.	Resp54	47	17	43
55.	Resp55	43	32	46

56.	Resp56	47	24	45
57.	Resp57	42	27	44
58.	Resp58	44	25	39
59.	Resp59	42	26	45
60.	Resp60	35	20	44



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 7 Hasil Uji Multikolinearitas, Heterokedastisitas, Dan Normalitas

**HASIL UJI MULTIKOLINEARITAS**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	18.216	8.830		2.063	.044		
Reward	.467	.194	.303	2.405	.019	.995	1.005
Punishment	.099	.142	.088	.699	.488	.995	1.005

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

**HASIL UJI HETEROKEDASTISITAS**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	9.798	5.901		1.660	.102		
Reward	-.063	.130	-.063	-.486	.629	.995	1.005
Punishment	-.143	.095	-.195	-1.500	.139	.995	1.005

a. Dependent Variable: Abs\_Res

**HASIL UJI NORMALITAS****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.49243298
	Absolute	.126
Most Extreme Differences	Positive	.061
	Negative	-.126
Kolmogorov-Smirnov Z		.978
Asymp. Sig. (2-tailed)		.294

## Lampiran 8 Hasil Uji Linearitas

**Anova Table**  
**Control Class**

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
		(Combined)	151.864	18	8.437	.659	.791
		Linearity	.000	1	.000	.000	1.000
Unstandardized Residual *	Between Groups	Deviation					
Unstandardized Predicted		from	151.864	17	8.933	.698	.756
Value		Linearity					
	Within Groups		140.833	11	12.803		
	Total		292.697	29			

**Anova Table**  
**Eksperimen Class**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
		(Combined)	3.799	7	.543	.091	.998
		Linearity	.000	1	.000	.000	1.000
Unstandardized Residual *	Between Groups	Deviation					
Unstandardized Predicted		from	3.799	6	.633	.106	.995
Value		Linearity					
	Within Groups		131.048	22	5.957		
	Total		134.847	29			

## Lampiran 9 Hasil Uji Regresi Berganda

**Parsial (T) And Simultan (F)**  
**Control Class**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.169	19.009		.325	.748
Reward	.276	.242	.186	1.141	.264
Punishment	.696	.209	.542	3.332	.003

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

**Parsial (T) And Simultan (F)**  
**Eksperimen Class**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	17.373	6.249		2.780	.010
Reward	.886	.108	.819	7.612	.000
Punishment	.936	.116	.989	8.094	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

## Lampiran 10 Hasil uji Reabilitas

**Hasil uji Reliabilitas angket variabel *Reward****Reliability Statistics*

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.453	.435	10

**Hasil uji Reabilitas angket variabel *Punishment****Reliability Statistics*

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.441	.460	10

**Hasil uji Reabilitas angket variabel Motivasi Belajar***Reliability Statistics*

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.704	.710	10

## Lampiran 11 Hasil Uji Angket Motivasi Belajar

**HASIL UJI ANGKET MOTIVASI BELAJAR*****Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Bangsalsari Tahun Pelajaran 2022/2023*****Pengantar**

Dalam rangka penyusunan skripsi, saya bermaksud untuk mengungkap tentang Pengaruh *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Bangsalsari Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi dari judul penelitian saya dan untuk mencapai tujuan ini saya mengharap kesediaan anda untuk berkerjasama dengan cara mengisi lembar validasi berupa angket ini dengan sejujurnya sesuai dengan tingkat pengalaman anda.

**Identitas Peneliti**

Nama : Denok Febrianingrum

NIM : T20199088

Mata Pelajaran : IPS

Lokasi : SMP Negeri 1 Bangsalsari

**Petunjuk Pengisian Angket**

1. Angket terdiri atas 30 pernyataan, dengan durasi waktu kurang lebih 5 menit. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan mata pelajaran IPS, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Buatlah tanda (✓) pada kolom yang sesuai jawabanmu.

STS = Sangat Tidak Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

SS = Sangat Setuju

R = Ragu-ragu

Demikian pengisian pernyataan angket ini sudah di uji keamanannya oleh peneliti terlebih dahulu sebelum diberikan kepada siswa. Atas kesediaan anda untuk mengisi pernyataan angket ini saya ucapkan terima kasih.



## Angket Uji Coba

Mata Pelajaran : IPS

Hari, Tanggal :

Nama Siswa :

Kelas/Semester :

VARIABEL	PERNYATAAN	STS	TS	R	S	SS
<i>Reward</i> (X <sub>1</sub> )	A. Guru menyampaikan materi yang akan di sajikan dalam KD yang ingin di capai					
	1. Saya senang ketika guru memberi materi tentang “interaksi sosial” karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.					
	2. Setelah membaca pendahuluan, saya mengerti apa yang harus saya pelajari dari pembelajaran IPS.					
	3. Saya dapat menjawab pertanyaan tentang materi “interaksi sosial” yang disampaikan oleh guru.					
	B. Memberikan angket motivasi kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangsalsari pada mata pelajaran IPS					
	4. Saya harus aktif dalam pembelajaran di kelas agar nama saya terpampang di papan prestasi.					
	5. Saya akan mentargetkan nilai tes/ulangan IPS yang lebih baik jika dibandingkan dengan dengan nilai tes yang sebelumnya.					

	C.	Guru memberikan peserta didik pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan.					
		6. Saya mengerjakan tugas dari guru sesuai dengan waktu telah diberikan.					
		7. Setelah menyelesaikan tugas-tugas IPS yang diberikan oleh guru, saya merasa puas dengan nilai yang sudah saya capai.					
	D.	Guru memberikan <i>reward</i> kepada peserta didik yang telah benar menjawab pertanyaan					
		8. Saya senang ketika mendapatkan hadiah, saya akan berusaha menjadi lebih baik lagi agar bisa mendapatkan hadiah lagi.					
		9. Guru memberikan pujian perbaikan pada saat saya kurang sempurna dalam menjawab pertanyaan.					
		10. Saya senang jika diberi sentuhan hangat seperti ditepuk pundaknya ketika maju ke depan, tos dengan guru karena menjawab dengan benar.					
<i>Punishment</i> (X <sub>2</sub> )	A.	Guru menyampaikan materi yang akan disajikan dalam KD yang ingin di capai					
		1. Saya akan lebih cepat bosan apabila guru menerangkan materi “interaksi sosial” menggunakan metode ceramah.					

		2. Saya tidak paham tentang materi yang telah guru sampaikan karena tidak suka dengan pembelajaran IPS.					
		3. Halaman-halaman buku yang begitu banyak memuat informasi pembelajaran IPS membuat saya bosan untuk membacanya.					
	B.	Memberikan angket motivasi kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangsalsari pada mata pelajaran IPS					
		4. Saya akan malu jika saya mendapat hukuman berdiri di depan kelas.					
		5. Saya merasa tidak perlu belajar di kelas, karena saya sudah memahami materi yang guru sampaikan.					
		6. Karena menurut saya hukuman dapat mengatasi perbuatan yang kurang baik, saya akan meminta guru untuk menerapkan hukuman agar saya dan teman-teman tidak berbuat yang kurang baik..					
	C.	Guru memberikan peserta didik pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan					
		7. Saya memerlukan pengulangan materi “interaksi sosial” yang disampaikan guru agar supaya bisa menjawab soal-soal yang telah					

		diberikan.					
		8. Tidak mengerjakan tugas dan terlambat dalam mengumpulkan tugas ke guru merupakan hal yang biasa bagi saya.					
	D.	Guru memberikan <i>punishment</i> terhadap peserta didik apabila peserta didik salah dalam menjawab pertanyaan					
		9. Siswa akan mendapatkan hukuman berlari sepuluh kali memutar lapangan dari gurunya karena bermain saat pembelajaran berlangsung.					
		10. Guru memberikan hukuman menyanyikan lagu wajib di kelas, karena saya berbicara dengan teman sebangku ketika guru sedang mengajar.					
Motivasi Belajar (Y)	A.	Adanya keinginan dalam proses pembelajaran					
		1. Rasa ingin tahu saya sering kali tergerak oleh pertanyaan yang dikemukakan dan masalah yang diberikan guru pada materi “interaksi sosial”.					
		2. Saya sering bertanya ke guru apabila belum memahami materi pembelajaran.					
		3. Saya berusaha mencari sumber bacaan lain untuk menambah pengetahuan pembelajaran IPS.					

		4. Saya selalu mendengarkan dan memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik.					
	B.	Adanya dorongan dalam belajar					
		5. Saya bersemangat untuk belajar agar supaya mendapatkan nilai yang tinggi di kelas.					
		6. Pada saat saya mengikuti pembelajaran ini, saya percaya bahwa saya dapat berhasil jika saya berusaha cukup keras.					
		7. Saya akan mengikuti les-les di luar sekolah untuk mencapai prestasi yang lebih baik.					
	C.	Adanya hal yang menarik dalam proses belajar mengajar					
		8. Saya senang jika mendapatkan tugas secara berkelompok. Itu memudahkan kita untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas.					
		9. Saya menyukai pembelajaran menggunakan media menarik seperti bermain dadu, karena bisa membuat semangat belajar semakin tinggi					
		10. Saya menyukai pembelajaran IPS, karena materinya berkaitan dengan					



## Lampiran 12 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Tema/Materi:	Interaksi Sosial Pengertian & Syarat Interaksi Sosial	Kelas/Semester :	VII (Tujuh)/Ganjil
Pembelajaran ke :	Tujuh (7)	Alokasi Waktu:	2x40 menit (1 x pertemuan)

Kompetensi Dasar	3.1.Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya. 4.2.Menyajikan hasil identifikasi tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya
Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK):	3.1. Mengidentifikasi pengertian interaksi sosial Menjelaskan syarat interaksi sosial

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menjelaskan tentang pengertian Interaksi Sosial dengan benar melalui buku paket
2. Siswa dapat menjelaskan Syarat Interaksi Sosial dengan benar melalui buku paket
3. Siswa dapat menanggapi pertanyaan yang diberikan guru dengan benar melalui tugas individu

**B. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa bersama</li> <li>➤ Guru mengisi lembar kehadiran dan membangkitkan motivasi dengan Ice Breaking</li> <li>➤ Guru menyampaikan point-point materi yang akan disampaikan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> <li>➤ Guru mereview kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya dan mengaitkan materi yang akan dipelajari</li> </ul>	15 Menit
<b>Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru menjelaskan materi dan peserta didik diminta untuk mengamati penjelasan dari guru</li> <li>➤ Peserta didik diminta menanyakan hal-hal yang belum dipahami</li> <li>➤ Guru menyiapkan pertanyaan dan akan menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan</li> <li>➤ Peserta didik dikenai kuis dan dan aturannya jika bisa menjawab mendapatkan hadiah dan jika tidak bisa menjawab mendapatkan hukuman</li> </ul>	50 menit

<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru dan peserta didik membuat kesimpulan materi yang telah disampaikan</li> <li>➤ Guru memberikan penguatan materi</li> <li>➤ Guru meminta siswa mengerjakan soal latihan</li> <li>➤ Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya</li> <li>➤ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan diakhiri dengan salam</li> </ul>	15 menit
---	-------------

### C. Penilaian:

- a. Sikap : Keaktifan dan kesopanan dalam berkomunikasi serta tanggung jawab dan disiplin kehadiran
- b. Pengetahuan : Tes Tertulis
- c. Keterampilan : Mengkomunikasikan, Mendengarkan, dan Berfikir

### Instrumen Penilaian

#### Penilaian Sikap

	Siswa	Santun	Aktif	Tanggung Jawab	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

Keterangan:

4 = sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Sangat Baik = 16

Baik = 10-15

Cukup = 5-9

Kurang = 1-4

#### Penilaian Pengetahuan

NO	Nama Siswa	No. Soal	Bobot	Skor
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

a. Soal berupa pertanyaan dengan 8 buah soal

b. Satu soal diberi skor 10 jika jawaban benar dan tepat

c. Skor 20 untuk jawaban yang paling baik dari keseluruhan jawaban

d. Hasil akhir nilai maksimal adalah 100

#### Penilaian Keterampilan



Nama	Mengomunikasikan (1-4)	Mendengarkan (1-4)	Berfikir (1-4)	Jumlah nilai

Keterangan :

Nilai terentang antara 1-4

- a. 1 = Kurang
- b. 2 = Cukup
- c. 3 = Baik
- d. 4 = Sangat Baik

(Hasil : 4) atau skor yang diperoleh dibagi 4

#### Kisi Soal

NO	KD	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1.	3.2. mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya. 4.2. menyajikan hasil identifikasi tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	1. Pengertian dan syarat Interaksi Sosial	1. Hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi disebut .... 2. Jelaskan dua syarat terjadinya interaksi sosial! 3. Mengapa interaksi sosial dikatakan sebagai	LKPD	8

			kunci dari semua kehidupan sosial? 4. Sebutkan macam-macam media kontak sosial sekunder? 5. Apa yang terjadi jika tidak ada interaksi sosial di sekitar kita?		
--	--	--	---	--	--

### Butir Soal

1. Hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi disebut ....
2. Jelaskan dua syarat terjadinya interaksi sosial!
3. Mengapa interaksi sosial dikatakan sebagai kunci dari semua kehidupan sosial?
4. Sebutkan macam-macam media kontak sosial sekunder?
5. Apa yang terjadi jika tidak ada interaksi sosial di sekitar kita?

### Rubrik Penilaian Dan Pedoman Penskoran

NO	Kunci Jawaban	Skor	Bobot
1.	Interaksi Sosial	2	20
2.	Kontak sosial dan komunikasi sosial merupakan syarat terjadinya interaksi sosial. Tanpa adanya kedua syarat itu, interaksi sosial tidak akan terjadi.	2	20
3.	Karena interaksi sosial dapat membentuk hubungan antar individu, antar kelompok, dan antar individu dengan kelompok yang mendukung terjadinya aktivitas sosial	2	20
4.	Handphone dan Komputer	2	20
5.	Karena tanpa ada interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan.	2	20
		<b>10</b>	<b>100</b>

Skor Perolehan  
Nilai = .....x Bobot Soal  
Skor Maksimal

Mengetahui,  
Guru Pamong



Ratih Budiartiningsih, S. Pd  
NIP. 198310312022212013

Jember, 8 November 2022

Praktikan,



Denok Febrianingrum  
NIM. T20199088



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Tema/Materi:	Interaksi Sosial Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	Kelas/Semester :	VII (Tujuh)/Ganjil
Pembelajaran ke :	Tujuh (7)	Alokasi Waktu:	2x40 menit (1 x pertemuan)

Kompetensi Dasar	3.1.Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya. 4.2.Menyajikan hasil identifikasi tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya
Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK):	3.1. Menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial 1.1. Menuliskan contoh-contoh bentuk interaksi sosial

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan tentang bentuk-bentuk Interaksi Sosial dengan benar melalui buku paket
2. Siswa dapat menanggapi pertanyaan yang diberikan guru dengan benar melalui tugas individu

#### E. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa bersama</li> <li>➤ Guru mengisi lembar kehadiran dan membangkitkan motivasi dengan Ice Breaking</li> <li>➤ Guru menyampaikan point-point materi yang akan disampaikan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> <li>➤ Guru mereview kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya dan mengaitkan materi yang akan dipelajari</li> </ul>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru menjelaskan materi dan peserta didik diminta untuk mengamati penjelasan dari guru</li> <li>➤ Peserta didik diminta menanyakan hal-hal yang belum dipahami</li> <li>➤ Guru menyiapkan pertanyaan dan akan menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan</li> <li>➤ Peserta didik dikenai kuis dan aturannya jika bisa menjawab mendapatkan hadiah dan jika tidak bisa menjawab mendapatkan hukuman</li> </ul>	50 menit
<b>Kegiatan Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru dan peserta didik membuat kesimpulan materi yang telah disampaikan</li> </ul>	15 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberikan penguatan materi</li> <li>➤ Guru meminta siswa mengerjakan soal latihan</li> <li>➤ Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya</li> <li>➤ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan diakhiri dengan salam</li> </ul>	
---	--

#### F. Penilaian:

- d. Sikap : Keaktifan dan kesopanan dalam berkomunikasi serta tanggung jawab dan disiplin kehadiran
- e. Pengetahuan : Tes Tertulis
- f. Keterampilan : Mengkomunikasikan, Mendengarkan, dan Berfikir

#### Instrumen Penilaian

##### Penilaian Sikap

		Santun	Aktif	Tanggung Jawab	Disiplin
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

Keterangan:

4 = sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Sangat Baik = 16

Baik = 10-15

Cukup = 5-9

Kurang = 1-4

##### Penilaian Pengetahuan

NO	Nama Siswa	No. Soal	Bobot	Skor
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

e. Soal berupa pertanyaan dengan 8 buah soal

f. Satu soal diberi skor 10 jika jawaban benar dan tepat

g. Skor 20 untuk jawaban yang paling baik dari keseluruhan jawaban

h. Hasil akhir nilai maksimal adalah 100

##### Penilaian Keterampilan

Nama	Mengomunikasikan (1-4)	Mendengarkan (1-4)	Berfikir (1-4)	Jumlah nilai


Keterangan :

Nilai terentang antara 1-4

e. 1 = Kurang

f. 2 = Cukup

g. 3 = Baik

h. 4 = Sangat Baik

(Hasil : 4) atau skor yang diperoleh dibagi 4

### Kisi Soal

NO	KD	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1.	3.2. mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya. 4.2. menyajikan hasil identifikasi tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	1. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial 2. Contoh interaksi sosial	1. Sebutkan contoh interaksi sosial di sekolah? 2. Apa saja bentuk-bentuk interaksi sosial? 5. Sebutkan contoh asosiatif yang kerja sama? 4. Pertentangan antara dua orang adalah pertentangan? 5. Contoh kompetisi dalam lingkungan sekolah?	LKPD	5

**Butir Soal**

1. Sebutkan contoh interaksi sosial di sekolah?
2. Apa saja bentuk-bentuk interaksi sosial?
3. Sebutkan contoh asosiatif yang kerja sama?
4. Pertentangan antara dua orang adalah pertentangan?
5. Contoh kompetisi dalam lingkungan sekolah?

**Rubrik Penilaian Dan Pedoman Penskoran**

NO	Kunci Jawaban	Skor	Bobot
1.	Guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran kepada siswa	2	20
2.	Bentuk-bentuk interaksi sosial dibedakan menjadi 2 yaitu, asosiatif dan disosiatif.	2	20
3.	Bergotong royong membersihkan lingkungan sekolah	2	20
4.	Konflik	2	20
5.	Pertandingan sepak bola, basket dan perebutan juara di kelas	2	20
		<b>10</b>	<b>100</b>

Skor Perolehan

Nilai = .....x Bobot Soal

Skor Maksimal

Mengetahui,  
Guru Pamong



Ratih Budiartiningih, S. Pd  
NIP. 198310312022212013

Jember, 8 November 2022  
Praktikan,



Denok Febraningrum  
NIM. T20199088

## Lampiran 13 Data Nama Siswa Dalam Penelitian

**Kelas Kontrol**

1. Aliyatul Mar'ah
2. Andika Bayu Pratama
3. Andika Vika Kurniawan
4. Anggun Rahmadani
5. Arina Farah Awaliyah
6. Artalita Nur Faizah
7. Ashifa Qeysa Rakhsand
8. Aulia Rizki Ulandary
9. Ayu Ramadani
10. Ayu Shinta Dewi
11. Bayu Firza Maulana
12. Dwi Amelia Putri
13. Dwi Lailatul Fitria
14. Felinda Destya Vibri
15. Fitriana Putri Ramadani
16. Ikrom Ardy Kurniawan
17. India Nazwa Bibi
18. Jesika Adi Prasetyo
19. Lubna Nishfi Sya'bania
20. M. Maulana Bagus Fikri
21. M. Fakhrill Setiawan
22. Miranda Ayu Dwi Novianti
23. Moh Dava Pradana
24. Moh Iqbal Ferdiansah
25. Moh. Febriansyah
26. Moh. Riski
27. Muhammad Azizul Akbar
28. Nayla Zakiyatun Nufus
29. Prabu Damai Natharp
30. Reza Febriyanto Pratama

**Kelas Eksperimen**

1. Adhelia Eka Oktaviani
2. Aji Saka Arya Pratama
3. Diana Putri Ayu Wulan
4. Dika Wijaya
5. Dude Fachri Juniawan
6. Faza Afrida Aziza
7. Firda Fiqurotul Janah
8. Indah Puji Lestari
9. Ismaya Balqis
10. Kheyza Eca Assyifa
11. Laura Meylya Putri
12. Malika Leilani Putri
13. Meika Putri Perdani
14. Moh. Fathur Rohman
15. Mohammad Bahtiar
16. Mohammad Dhavid K
17. Mohammad Hasbi Ridho
18. Muhammad Fahri Hamza
19. Muhammad Fadli Alqifari
20. Muhammad Son Aji
21. Muhammad Zidan
22. Nur Faidatus Sa'adah
23. Olivia Izza Faiza
24. Rahma Abelia
25. Rahma Ayu Afizatun
26. Rahma Dzilan Maulida
27. Rehan Dwi Saputra
28. Satria Nanda Pratama
29. Syafika Septi Pramudita
30. Zada Alhusain



Lampiran 14 Dokumentasi

**PEMBERIAN SOAL ANGKET MOTIVASI BELAJAR**



**SUASANA PEMBELAJARAN KONVENSIONAL**



### PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT





## Lampiran 15 Biodata Penulis

**BIODATA PENULIS****A. IDENTITAS PENULIS**

Nama : Denok Febrianingrum  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 25 Februari 2001  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat : Dusun Krajan Lor, RT/RW 002/002, Desa  
 Balung Kulon, Kec. Balung, Kab. Jember,  
 Prov. Jawa Timur  
 Email : [denokfebrianingrumz.25@gmail.com](mailto:denokfebrianingrumz.25@gmail.com)

**B. RIWAYAT PENDIDIKAN**

TK : TK Assalam (2006 - 2007)  
 SD : SDN Balung Kulon 02 (2007 - 2013)  
 SMP : MTS Baitul Arqom (2013 - 2016)  
 SMA : MAN 2 Jember (2016 - 2019)  
 Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
 (2019 - 2023).