

PEMBERIAN REWARD AND PUNISHMENT DAN PENGARUHNYA TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA

Widiarto B. Allo

Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia

Elsi Rara ^{*1}

Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia

elsiraramallawa@gmail.com

Lara H. Sorreng

Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia

Ventrysia S. Rando

Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia

Verawati S. Salu

Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia

Abstract

This research was conducted in order to obtain a description of the effect of reward and punishment on student activity in carrying out assignments and student learning outcomes. This article was written using quantitative research, with quasi-experimental research with pre-test product design and post-test control group design. The population in the study were all students of class X SMA Negeri 5 Tana Toraja, and the samples were students of class X1 SMA Negeri 5 Tana Toraja. Activities are carried out by applying actions or controls to the sample. However, before implementing the action, a pre-test was first carried out, then after implementing the action, a post-test was given to determine whether there was a positive effect before and after the action was implemented. Data collection techniques are carried out by observing, namely to find out the activeness of student learning, as well as by testing techniques with the aim of knowing student learning outcomes. Based on the research that has been done, and by looking at the results of data analysis at SPSS which gives a value and Sign test results for student learning activeness of $0.044 < 0.05$, and a significance test for student learning outcomes of $0.028 < 0.05$. The development of student activity after giving reward and punishment is 15.3%, and the development of student learning outcomes after implementation is 2.1%.

Keywords: Active Learning, Learning Outcomes, Reward and Punishment.

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan agar didapatkan deskripsi mengenai pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap keaktifan siswa dalam

¹ Corresponding author

mengerjakan tugas dan hasil belajar siswa. Artikel ini ditulis dengan menggunakan penelitian Kuantitatif, dengan *quasi eksperimental* dengan desain produk penelitian *Pre-test dan post-test control group design*. Adapun populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 5 Tana Toraja, dan yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas X1 SMA Negeri 5 Tana Toraja. Kegiatan dilakukan dengan menerapkan tindakan atau kontrol terhadap sampel. Namun sebelum penerapan tindakan, terlebih dahulu dilakukan *pre-test*, lalu setelah penerapan tindakan, diberikan *post-test* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh positif sebelum dan sesudah tindakan diterapkan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, yakni untuk mengetahui keaktifan belajar siswa, serta dengan teknik tes dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dan dengan melihat hasil analisis data di SPSS yang memberikan nilai dan hasil uji *Sign* untuk keaktifan belajar siswa sebesar $0,044 < 0,05$, dan uji signifikansi untuk hasil belajar siswa sebesar $0,028 < 0,05$. Adapun perkembangan keaktifan siswa setelah pemberian *reward and punishment* adalah sebesar 15,3%, dan perkembangan hasil belajar siswa setelah penerapan adalah sebesar 2,1%

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Hasil Belajar, *Reward and Punishment*.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur sehingga menghasilkan perubahan perilaku (Darmadi, 2017, pp. 1–2). Lebih lanjut Ani Cahyadi mendefinisikan belajar sebagai sebuah proses yang setiap individu untuk mendapatkan beragam kemampuan, keterampilan dan sikap, yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan (Cahyadi, 2019, p. 1). Sedangkan UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pada pasal 1 ayat 20 mendefinisikan belajar sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar (Nasional, 2003, p. 2). Dengan demikian, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar, yang diharapkan dapat memberikan perubahan secara bertahap kepada pelajar itu, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Di dalam proses pembelajaran sendiri, terdapat unsur yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yakni model dan strategi mengajar guru (Amri, 2013, p. 3). Hal tersebut diperkuat oleh pendapat dari Joko, yang mengatakan bahwa strategi mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang hasilnya akan kurang baik juga. Oleh karena itu, demi dihasilkannya pembelajaran yang baik, maka harus didukung oleh metode mengajar dan strategi mengajar yang baik pula dari guru.

Sofan Amri mendefinisikan strategi mengajar sebagai salah satu warna atau kebijakan yang dipilih, dan digunakan untuk memilih materi pembelajaran, menyajikan materi pembelajaran, dan mengevaluasi hasil dari penyajian materi pembelajaran (Amri, 2013, pp. 3–4). Lebih lanjut Dina Gasong mendefinisikan strategi

sebagai sebuah siasat dalam melakukan pembelajaran, agar hasil pembelajaran dapat sesuai dengan yang diharapkan (Gasong, 2009, p. 28).

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dipilih adalah dengan pemberian *reward* dan *punishment*. Implikasi dari pemberian *reward* dan *punishment* ini adalah memiliki pengakuan atas kemampuan, keterampilan dan karakteristik yang dimilikinya. Siswa yang mendapatkan *reward* (penghargaan) dari guru menandakan bahwa ia memiliki kemampuan atau karakteristik positif tersendiri, yang membedakannya dengan siswa lainnya. Selanjutnya siswa yang mendapatkan *punishment* (hukuman) menandakan bahwa siswa tersebut memiliki kemampuan atau karakteristik yang berbeda dari siswa yang lain, yang dalam hal ini ke arah yang kurang positif. Beberapa bentuk *reward* yang bisa diberikan oleh guru adalah melalui bentuk lisan seperti ‘semangat, mantap, baik sekali, atau hebat’, tulisan, hadiah, simbol-simbol yang menarik, dan lain sebagainya. Sedangkan bentuk *punishment* yang dapat atau sering dilakukan guru adalah seperti perkataan kasar, bentakan, guru bermuka masam, pengurangan skor atau nilai, pemberian simbol yang kurang menarik, dan sebagainya. Pemberian *reward* akan memberikan pengalaman menarik kepada siswa terlebih membangkitkan gairah siswa di dalam pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang mendapatkan *punishment* akan mendapatkan pengalaman yang kurang menyenangkan, yang mana keduanya dapat berimplikasi pada semangat, motivasi, keaktifan bahkan hasil belajar siswa.

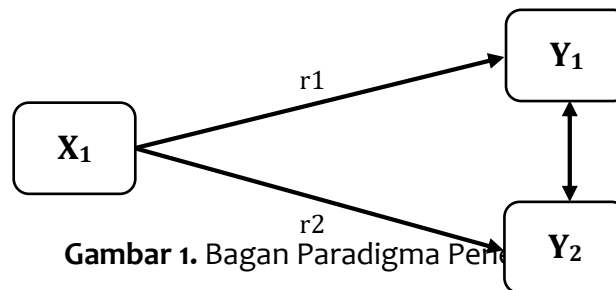
Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas X1 SMA Negeri 5 Tana Toraja pada mata pelajaran PAK, menunjukkan bahwa ketekunan siswa di dalam mengerjakan tugas masih tergolong rendah. Hal itu ditunjukkan melalui angka siswa yang berpartisipasi mengerjakan tugas, yang mengerjakan keseluruhan tugas yang diberikan hanya 6 siswa, dari total 36 siswa, 2 siswa sama sekali tidak mengerjakan tugas, dan sisanya hanya mengerjakan sebagian tugas yang diberikan. Dari analisis data di atas, tentu akan berdampak pada salah satu kategori penilaian siswa, yakni pengetahuan siswa. Hal tersebut tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Melihat rendahnya keaktifan siswa di dalam dalam mengerjakan tugas, maka peneliti terdorong untuk mengatasi masalah tersebut, melalui penelitian dengan judul Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar PAK Siswa Kelas X1 SMA Negeri 5 Tana Toraja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain *True Experimental Desain*. Adapun bentuk desain yang digunakan adalah *Pretest – Posttest Control Group Desain*, yakni pemberian tes awal atau *pretest* kepada kelompok untuk mengetahui keadaan awal, kemudian diberikan perlakuan, dan setelah itu dilakukan tes atau *posttest* untuk mengetahui keadaan akhir dari kelompok setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2009, p. 45,76). Pengaruh *treatment* atau perlakuan dianalisis

dengan statistik t-test. Dikarenakan di dalam penelitian ini terdapat satu variabel independen (*reward and punishment*), dan dua variabel dependen (keaktifan mengerjakan tugas dan hasil belajar siswa) maka penelitian ini menggunakan paradigma ganda dua variabel dependen, sehingga untuk menganalisis hubungan antarvariabel secara simultan, digunakan Regresi Linear Sederhana. Adapun desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Paradigma Penelitian

Keterangan:

- X_1 : Pemberian *Reward and Punishment*
- Y_1 : Keaktifan Belajar Siswa
- Y_2 : Hasil Belajar Siswa
- r_1 : Hubungan X_1 terhadap Y_1
- r_2 : Hubungan X_1 terhadap Y_2

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan uji normalitas, sebagai sebuah persyaratan ketika hendak melakukan uji statistik klasikal. Jika data-data tersebut menunjukkan nilai normalitas, maka selanjutnya akan dilakukan uji statistik t-test untuk mengetahui hubungan perlakuan terhadap variabel dependen, dan kemudian akan dilakukan juga uji regresi linear untuk mengetahui hubungan antarvariabel. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dengan tujuan untuk melihat dan mengamati perilaku keaktifan belajar siswa, serta teknik tes, dengan tujuan untuk melihat hasil belajar siswa sebelum maupun sesudah pemberian perlakuan atau intervensi (Sugiyono, 2018, p. 145). Penelitian ini dirancang dengan rumusan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh *reward and punishment* terhadap keaktifan belajar siswa?
2. Bagaimana pengaruh *punishment and punishment* terhadap keaktifan belajar siswa?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reward and Punishment

Reward diartikan sebagai penghargaan yang diberikan kepada seseorang sebagai bentuk penghormatan, penghargaan, penandaan, atau hanya sekedar kenang-kenangan. Sedangkan di dalam pendidikan, *reward* atau penghargaan diberikan kepada seorang siswa atau kelompok karena adanya hal baik yang dilakukan atau berhasilnya

mencapai sesuatu atau target, yang menandakan bahwa siswa atau kelompok tersebut lebih unggul dibandingkan siswa atau kelompok lainnya (Sugiyanto, 2009, p. 157). *Reward* menurut Sadirman, adalah salah satu strategi mengajar yang dianggap mampu menggerakkan atau meningkatkan motivasi belajar siswa (Sadirman, 2010, p. 92). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa *reward* adalah salah satu strategi mengajar yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan diberikan kepada seseorang atau kelompok dikarenakan tercapainya target, yang menandakan bahwa seseorang atau kelompok tersebut memiliki keunggulan dibandingkan siswa atau kelompok lainnya.

Beberapa bentuk *reward* yang sering digunakan di dalam pendidikan adalah sebagai berikut.

- a. *Reward Verbal* (Mulyasa, 2009, pp. 79–80). Bentuk ini dapat berupa kata-kata atau kalimat yang diucapkan secara langsung, seperti “benar, tepat sekali, bagus sekali, pekerjaan kamu sangat baik sekali” dan sebagainya.
- b. *Reward Non Verbal* (Mulyasa, 2009, p. 80). Bentuk non verbal yang sering ditemui di dalam dunia pendidikan adalah 1) gerakan badan, seperti senyuman, ancungan jempol, tepuk tangan, dan sebagainya. 2) sentuhan, seperti memberikan salam tanda selamat, 3) kegiatan yang menyenangkan, seperti menghargai siswa yang menyukai sepak bola dengan menjadikannya kapten, atau siswa yang unggul di dalam pembelajaran dijadikan ketua kelompok, 4) penghormatan, seperti siswa yang mendapatkan nilai tertinggi saat ujian sekolah, diumumkan saat upacara atau penerimaan rapor, dan 5) *reward* berupa simbol atau benda, seperti memberikan hadiah, sertifikat, peralatan sekolah, dan sebagainya.

Adapun jenis *reward* yang digunakan di dalam penelitian ini adalah *reward non verbal*, yakni berupa simbol *start stamp* (stempel bintang). *Stamp* terdiri atas dua, yakni *stamp 3 bintang*, yang diberikan kepada siswa yang mengerjakan tugas tepat waktu, dan *stamp 1 bintang*, diberikan kepada siswa yang mengerjakan tugas namun tidak tepat waktu.

Pemberian *reward* kepada anak bukan hanya sekedar sebagai formalitas di akhir saja, melainkan terdapat beberapa tujuan dari diberikannya *reward* kepada peserta didik. Aris memberikan beberapa tujuan dari pemberian *reward*, yakni:

- 1) Menganggap dan menghargai kemampuan dan keunggulan yang dimiliki oleh siswa maupun sekelompok siswa,
- 2) Menjadi pendorong atau penggerak motivasi siswa lainnya untuk mendapatkan hal yang sama yang telah didapatkan siswa sebelumnya.
- 3) Menjadi stimulus dalam peningkatan keaktifan belajar siswa (Shoimin, 2014, pp. 105–106).

Sementara itu, dalam pelaksanaan pemberian *reward* ini, terdapat prosedur yang perlu dilakukan oleh guru sebagai pengamat perilaku siswa dan sekaligus pemberi *reward*, yakni pemberian *reward* diberikan kepada perilaku siswa, bukan pelakunya. Dalam hal ini, guru hendaknya memberikan *reward* hanya kepada siswa yang unggul saja, bukan diberikan karena adanya faktor lain, seperti belas kasihan guru, faktor kekeluargaan, faktor jabatan, dan sebagainya.

Untuk memberikan *reward* kepada peserta didik, maka beberapa langkah yang perlu dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut.

- a. Sebelumnya guru menjelaskan aturan mainnya, bahwa guru akan memberikan *reward* kepada siswa yang dianggap belajar dan berperilaku baik selama pembelajaran.
- b. Berikutnya, guru mengajar seperti biasa. Guru memfasilitasi peserta didik di dalam kelas untuk belajar.
- c. Kemudian guru mengamati peserta didik di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.
- d. Guru memberikan tugas kepada peserta didik. Siswa yang mendapatkan nilai tinggi atau mengerjakan keseluruhan tugas dengan baik, atau mengumpulkan tugas tepat pada waktunya, maka kepadanya akan diberikan *reward* (Aziz, 2019, p. 21).

Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar diartikan oleh Utari sebagai segala aktifitas pembelajaran yang dilakukan baik secara fisik maupun nonfisik (Utari, 2015). Lebih lanjut ia menjelaskan keaktifan belajar siswa merupakan sebuah kondisi yang membuat siswa terlibat lebih aktif berpikir dan berinteraksi di dalam kelas, khususnya saat proses pembelajaran berlangsung (Savriani, 2020). Kondisi ini menuntut keaktifan siswa dalam mengakses berbagai informasi pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran, sehingga dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman yang baru dan siswa pun mendapatkan lingkungan belajar yang tidak membuatnya tertekan (Hamzah, 2002, p. 4).

Dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa, ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, yaitu:

- a. Faktor jasmaniah, yaitu faktor kesehatan dan kondisi tubuh (cacat tubuh).
- b. Faktor psikologis, yaitu pengetahuan, minat, motivasi dan kesiapan belajar siswa.
- c. Faktor keluarga, yaitu bagaimana keluarga mendidik anaknya, suasana rumah, latar belakang dan kondisi lainnya dari keluarga peserta didik tersebut.
- d. Faktor sekolah, yakni metode dan strategi mengajar guru, relasi guru dengan siswa dan dengan sesamanya, ketersediaan alat dan sumber belajar.

- e. Faktor masyarakat, yaitu kegiatan yang diikuti siswa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan bermasyarakat (Maradona, 2016).

Keaktifan belajar siswa dapat diukur salah satunya melalui pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Salah satu indikator yang dapat diamati adalah Keaktifan dalam proses mengalami (Sinar, 2018, pp. 51–52). Maksudnya adalah aktifitas yang dilakukan sendiri oleh siswa dalam upaya belajar, seperti bertanya, menjawab, keberanian mempraktekkan materi yang sedang dipelajarinya, atau keaktifan di dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah *output* yang diharapkan untuk didapatkan oleh siswa melalui pembelajaran yang telah siswa lalui (Wahyuningsih, 2020, p. 84). Didapatkan hasil yang baik merupakan tanda bahwa proses pembelajaran yang dilalui siswa adalah baik bahkan memuaskan. Nana Sudjana memberikan pengertiannya mengenai hasil belajar, tingkat perkembangan yang diperoleh seorang siswa setelah mendapatkan pembelajaran, yang mana peningkatannya diukur sebelum siswa menerima pembelajaran dan sesudah siswa menerimanya (Sudjana, 2009, p. 78). Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah hasil akhir yang didapatkan seorang siswa melalui proses pembelajaran yang dilaksanakannya.

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

1. Metode mengajar guru. Cara guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa tentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru yang tidak menjelaskan materi pembelajaran dan hanya menyampaikan inti pembelajaran saja, tentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Hubungan siswa dengan sesamanya. Siswa yang mengalami tekanan karena pergaulan, atau merasa ditintas atau tertindas di lingkungan di mana ia berada, diasingkan, tentu akan berdampak pada aktivitas pembelajaran yang sementara ia laksanakan. Selain itu, siswa yang merasa enggan untuk mempunyai hubungan dengan gurunya, menjauhkan diri untuk berkomunikasi dengan gurunya, akan berdampak pula pada ketidaktahuan peserta didik sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Kesehatan siswa.
4. Ketersediaan alat pembelajaran. Kurang tersedianya alat pelajaran yang dimiliki siswa akan menyebabkan pada rendahnya referensi dan sumber pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, yang tentu akan membuat hasil belajar dan pengetahuan siswa rendah pula.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji persyaratan analisis, dengan kata lain ketika hendak melakukan uji hipotesis, maka syarat yang perlu dilakukan adalah melaksanakan uji normalitas. Adapun dasar pengambilan keputusan bahwa data terdistribusi normal adalah sebagai berikut. (Priyatno, 2018, pp. 12–14)

H_0 : Data terdistribusi normal jika $Sig > 0,05$

H_a : Data tidak terdistribusi normal jika $Sig < 0,05$

Apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dapat dikatakan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Adapun hasil uji statistik adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Tabel Distribusi One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		169
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,34598259
Most Extreme Differences	Absolute	,066
	Positive	,066
	Negative	-,044
Kolmogorov-Smirnov Z		,066
Asymp. Sig. (2-tailed)		,067

a. Test distribution is **Normal**.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction

Dari data di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ ($0,67 > 0,05$). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Setelah diketahui bahwa data terdistribusi normal, maka pengujian dapat dilanjutkan. Adapun kelanjutan pengujian untuk variabel ini menggunakan Uji Korelasi sederhana untuk mengetahui hubungan X dengan Y_1 , maupun hubungan X dengan Y_2 .

Hubungan Reward and Punishment Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau tidak antara pemberian reward and punishment terhadap keaktifan belajar siswa, maka dilakukan pengujian hipotesis, dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

H_0 : Jika $Sig. < 0,05$, maka ada hubungan atau pengaruh

H_a : Jika $Sig. > 0,05$, maka tidak hubungan atau pengaruh

Adapun hasil pengujian regresi adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Tabel *Coefficients*^a Variabel Dependen 1

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	71,001	16,784		4,230	,000
1 Reward and Punishment	,153	,250	,104	,613	,044

a. Dependent Variable: Keaktifan Siswa

Berdasarkan tabel *Coefficient* di atas, maka tampak bahwa nilai Sig = 0,044. Dengan demikian, maka Nilai Sig < 0,05 (0,044 < 0,05) yang berarti bahwa terdapat hubungan antara pemberian *reward and punishment* terhadap keaktifan belajar siswa.

Setelah diketahui bahwa terdapat pengaruh antara pemberian *reward and punishment* mampu mempengaruhi keaktifan belajar siswa, maka selanjutnya akan dicari sebesarapa besar pengaruhnya. Di dalam pengujian besaran hubungan antara *reward and punishment* terhadap keaktifan belajar siswa, digunakan rumus persamaan regresi sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Dari output di atas, jika diinterpretasikan ke dalam rumus regresi, maka hasilnya sebagai berikut.

$$Y = 71,001 + 0,153 X$$

Adapun hasil interpretasinya adalah sebagai berikut.

- 1) a = angka tetap atau konstan yang diambil dari *Unstandardized Coefficients*. Adapun nilai konstan atau nilai a di dalam kasus ini sebesar 71,001. Hal tersebut berarti, bahwa jika tidak ada *reward and punishment* diberikan kepada siswa, maka keaktifan belajar siswa sudah berada pada rentang nilai 71,001.
- 2) b = nilai koefisien regresi, sejumlah 0,153. Hal tersebut berarti bahwa jika 1% *reward and punishment* diberikan kepada siswa, maka keaktifan belajar siswa akan meningkat sebesar 0,153 atau 15,3%. Dikarenakan nilainya positif, maka akan diambil kesimpulan bahwa *reward and punishment* berpengaruh secara positif terhadap keaktifan belajar siswa.

Hubungan *Reward and Punishment* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau tidak antara pemberian *reward and punishment* terhadap keaktifan belajar siswa, maka dilakukan pengujian hipotesis, dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

Ho: Jika Sig. < 0,05, maka ada hubungan atau pengaruh
 Ha: Jika Sig. > 0,05, maka tidak hubungan atau pengaruh

Adapun hasil pengujian regresi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Coefficients^a Variabel Dependen 2

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	61,258	15,719		3,897	,000
1 Reward and Punishment	,021	,234	,016	,091	,028

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel *Coefficient* di atas, maka tampak bahwa nilai Sig = 0,028. Dengan demikian, maka Nilai Sig < 0,05 (0,028 < 0,05) yang berarti bahwa terdapat hubungan antara pemberian *reward and punishment* terhadap hasil belajar siswa.

Setelah diketahui bahwa terdapat pengaruh antara pemberian *reward and punishment* mampu mempengaruhi hasil belajar siswa, maka selanjutnya akan dicari sebesarapa besar pengaruhnya. Di dalam pengujian besaran hubungan antara *reward and punishment* terhadap hasil belajar siswa, digunakan rumus persamaan regresi sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Dari output di atas, jika diinterpretasikan ke dalam rumus regresi, maka hasilnya sebagai berikut.

$$Y = 61,258 + ,021 X$$

Adapun hasil interpretasinya adalah sebagai berikut.

- 1) a = angka tetap atau konstan yang diambil dari Unstandardized Coefficients. Adapun nilai konstan atau nilai a di dalam kasus ini sebesar 61,258. Hal tersebut berarti, bahwa jika tidak ada *reward and punishment* diberikan kepada siswa, maka hasil belajar siswa sudah berada pada rentang nilai 61,258.
- 2) b = nilai koefisien regresi, sejumlah 0,021. Hal tersebut berarti bahwa jika 1% *reward and punishment* diberikan kepada siswa, maka hasil belajar siswa akan meningkat sebesar 0,021 atau 2,1%. Dikarenakan nilainya positif, maka akan diambil kesimpulan bahwa *reward and punishment* berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan, ditemukan beberapa hasil penelitian, dan disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan *reward and punishment* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa sebesar 15,3%, dengan nilai konstan keaktifan belajar siswa 70,001. Apabila penggunaannya ditingkatkan 1%, maka akan meningkatkan keaktifan belajar siswa sebesar 0,153.
2. Penggunaan *reward and punishment* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 2,1%, dengan nilai konstan hasil belajar siswa 61,258. Apabila penggunaannya ditingkatkan 1%, maka akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,021.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dan Kurikulum 2013*. PT Prestasi Pustakarya.
- Aziz, M. (2019). *Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Pemberian Reward Cap Bintang Di Kelompok B2 TK Kartika Jaya XX-34 Kecamatan Pandang-Pandang Kab. Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori dan Prosedur)*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Penerbit Depublish.
- Gasong, D. (2009). *Model Pembelajaran Konstruktivistik Sebagai Alternatif Mengatasi Masalah Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hamzah. (2002). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Bumi Aksara.
- Maradona. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta Tahun Ajaran 2015-2016. *Skripsi*, 20–23.
- Mulyasa, E. (2009). *Menjadi Guru Profesional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nasional, D. P. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Priyatno, D. (2018). *SPSS: Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa dan Umum*. Andi Offset.
- Sadirman. (2010). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Savriani, E. (2020). Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*, 28.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Penerbit Deepublish.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyanto, H. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Utari, E. (2015). *Korelasi Keaktifan Belajar Siswa dalam Kegiatan Organisasi Sekolah dan*

Gaya Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Ngawi Tahun 2014/2015. *Jurnal Media Prestasi*, XV(2), 14.

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran (Mastery Learning) Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Penerbit Depublish.