



## Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akuntansi

Asrida<sup>1</sup>, Muhammad Azis<sup>2</sup>, Thamrin Tahir<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>1</sup>Emai: [asridaabbas2@gmail.com](mailto:asridaabbas2@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SMK Negeri 1 Makassar; (2) Pengaruh Pemberian *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SMK Negeri 1 Makassar; (3) Pengaruh Pemberian *Reward dan Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SMK Negeri 1 Makassar; (4) Variabel yang Pengaruhnya Dominan Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SMK Negeri 1 Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jumlah populasi yaitu seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Makassar yang berjumlah 142 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *stratified random sampling* dengan sampel sebanyak 59 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji instrumen, analisis deskriptif, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar; (2) Terdapat pengaruh yang signifikan pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar; (3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan pemberian *reward dan punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar; (4) Variabel yang paling dominan berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik adalah variabel *punishment*.

**Kata kunci :** *Reward, Punishment, Motivasi Belajar.*

**Abstract.** This study aims to determine: (1) the effect of giving reward on the learning motivation of student in accounting subject of SMK Negeri 1 Makassar; (2) the effect of giving punishment on the learning motivation of student in accounting subject of SMK Negeri 1 Makassar; (3) the effect of giving reward and punishment on the learning motivation of student in accounting subject of SMK Negeri 1 Makassar; (4) variables that have a dominant effect on the learning motivation of students in SMK Negeri 1 Makassar. This types of research is quantitative study with a population of 142 students. Sampling technique used stratified random sampling with 58 students as the sample. Techniques of data collection used were questionnaire and documentation. Techniques of data analysis used were test instrument, descriptive analysis, calssical assumption test, and hypothesis test. The results show that: (1) there is a significant effect of giving reward on the learning motivation student in accounting subject of SMK Negeri 1 Makassar; (2) there is a significant effect of giving punishment on the learning motivation student in accounting subject of SMK Negeri 1 Makassar; (3) there is a positive and significant effect of giving reward and punishment on the learning motivation student in accounting subject of SMK Negeri 1 Makassar; (4) the variables that most dominant effect on students learning motivation is the punishment variable.

**Keywords:** Reward, Punishment, Learning Motivation.



Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal yang sangat dibutuhkan dalam era globalisasi karena pendidikan memberikan peran penting dalam kehidupan manusia. Sejalan dengan tujuan negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, maka pendidikan di Indonesia diharapkan mampu melahirkan generasi masa depan yang siap menghadapi segala situasi dan kondisi, siap menjadi pelopor dan mengubah sejarah kehidupan manusia serta menjadi peradaban dunia.

Pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter seseorang. Karena pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang (Mudyahardjo 2014).

Sejalan dengan adanya tujuan pendidikan tersebut, tercermin begitu pentingnya pendidikan bagi suatu negara. Maka seluruh elemen yang memiliki wewenang baik pemerintah maupun tenaga pendidik dalam upaya peningkatan mutu pendidikan harus benar-benar memperhatikan hal tersebut. Bukan sekedar menyelesaikan pembelajaran, tetapi memperhatikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan berbagai sistem yang tepat agar lebih memberikan pengaruh kepada siswa yang merupakan objek dari pendidikan, karena dengan penerapan yang sesuai akan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Melalui tujuan pendidikan tersebut, yang sangat berperan penting adalah konsep *reward* dan *punishment* yang harus diterapkan oleh guru agar dapat meningkatkan semangat para peserta didik untuk terus menempuh pendidikan. stimulus yang baik akan menyebabkan perubahan tingkah laku dan menciptakan penguatan.

Selain menerapkan sistem *reward*, guru juga perlu menggunakan sistem *punishment* sebagai bentuk hukuman bagi peserta didik yang tidak menuruti aturan yang berlaku, karena

*Reward* dan *Punishment* merupakan dua bentuk alat dalam memotivasi seseorang untuk melakukan kebaikan dan meningkatkan prestasinya. Menurut (Kompri 2016) "*reward* adalah penilaian yang bersifat positif terhadap belajar siswa, dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor mengarahkan perilaku siswa", guru bisa memberikan *reward* seperti hadiah, penghargaan, dan pujian sebagai penguat ekstrinsik untuk menjaga motivasi belajar peserta didik. Pemberian *reward* dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa diakui sebagai individu yang memiliki kemampuan tertentu dan karakteristik yang dapat dihargai. Pemberian *reward* akan menghasilkan perasaan senang pada diri peserta didik sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Bandura dalam (Santrock 2017) yang mengemukakan bahwa dua kegunaan dalam pemberian hadiah di kelas yaitu "sebagai intensif agar mau mengerjakan tugas, dimana tujuannya adalah mengontrol perilaku murid dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian atau kemampuan, murid akan merasa kompeten dan bersemangat".

*Reward* diberikan sebaiknya bukan hanya kepada siswa yang berprestasi tetapi difokuskan juga pada siswa yang kurang berprestasi dengan harapan agar motivasi belajar mereka dapat meningkat dikarenakan adanya perasaan senang. Hal ini berkaitan dengan teori Thordike dalam (Lestari 2019) "hubungan-hubungan diperkuat atau diperlemah tergantung pada kepuasan atau ketidaksenangan yang berkenaan dengan penggunaannya". Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa kegiatan belajar didik dipengaruhi karena kesenangan yang disebabkan karena stimulus dan respon. Dengan adanya stimulus maka diharapkan muncul respon yang maksimal, karena

*punishment* dipercaya dapat mengubah perilaku peserta didik, *punishment* diberikan bukan sebagai bentuk siksaan baik fisik maupun rohani melainkan sebagai usaha mengembalikan siswa ke arah yang baik.

Menuru (Ramayulis 2015) "*punishment* adalah hukuman, hukuman diberikan karena

adanya pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik yang dilakukan secara berulang-ulang maupun tidak”. Pendapat lain yang dikemukakan oleh (Djamarah 2011) “hukuman hanya diberikan oleh guru dalam konteks mendidik, hukuman yang mendidik bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah”. *Punishment* bisa dalam bentuk hukuman fisik, hukuman berupa kata-kata, dan hukuman berbentuk kegiatan, sehingga dapat berfungsi sebagai alat yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut (Wahab 2015) “motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuannya dapat tercapai”. Motivasi dapat membuat peserta didik untuk lebih giat mencapai tujuan yang diinginkannya. Karena tanpa motivasi peserta didik tidak akan memiliki daya penggerak untuk mencapai tujuannya. Menurut Donald dalam (Hamalik 2015) “motivasi belajar adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guna menumbuhkan motivasi belajar menurut (Sutikno 2017) “ada beberapa hal yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yaitu 1) menjelaskan tujuan belajar peserta didik, 2) memberikan hadiah (*reward*), 3) memberikan pujian, dan 4) memberikan hukuman”. Menurut (Kompri 2016) “motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai, dalam hal ini dilakukan pemberian *reward* berupa isyarat, misalnya senyuman dan anggukan yang wajar”. Sementara menurut Shalahuddin dalam (Faigy and Arsana 2014) “*punishment* sebagai bentuk *reinforcement* yang negatif, namun apabila diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi”. Dengan demikian *reward* dan *punishment* dapat dijadikan alat dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dikarenakan adanya kesenangan untuk terus mengulangi perbuatannya dengan harapan mendapat pujian, hadiah atau penghargaan. Sementara itu, *punishment* diharapkan dapat mengarahkan peserta didik untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama.

Menurut (Haling 2007) “motivasi dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa motivasi yang bersumber dari dalam diri seseorang dan faktor ekstrinsik, berupa motivasi yang

bersumber dari luar diri seseorang”. Oleh karena itu, siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan tekun, ulet dan senang menghadapi masalah. Hal ini sesuai dengan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Sardiman 2016) adalah sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas yaitu dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan;
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah;
- 4) Lebih senang bekerja mandiri;
- 5) Cepat bosan pada tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif);
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya;
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; dan
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar yaitu tekun menghadapi tugas atau dapat bekerja terus menerus dalam waktu lama dan tidak pernah berhenti sebelum selesai, ulet menghadapi kesulitan, minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat, tidak mudah melepas hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah.

SMK Negeri 1 Makassar merupakan sekolah kejuruan ekonomi dan bisnis, yang memiliki empat jurusan salah satunya jurusan akuntansi. Berdasarkan hasil observasi dan informasi langsung dari guru mata pelajaran akuntansi, ditemukan masalah pada siswa kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Makassar yaitu adanya krisis motivasi pada siswa untuk belajar maka timbul kelalaian dalam mengerjakan tugas, persiapan ulangan yang kurang sehingga siswa akan belajar apabila akan menghadapi ulangan harian saja, siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung meskipun guru telah mendorong mereka untuk berani bertanya dan menjawab. Siswa lebih banyak diam saat pembelajaran berlangsung, bahkan pada saat menemukan masalah atau kesulitan mereka cenderung acuh dan menunggu jawaban dari temannya serta sulit mempertahankan pendapatnya sehingga siswa hanya pasif dalam proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI akuntansi masih rendah yang diduga karena kurangnya pemberian *reward* dan *punishment* dalam proses

pembelajaran. Merosotnya motivasi di kalangan peserta didik, maka seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, dan efisien serta menyenangkan tentunya dengan menggunakan berbagai macam cara untuk menciptakan tujuan pembelajaran yang terealisasi dengan baik, salah satu cara adalah dengan pemberian *reward* dan *punishment* dapat memperkuat perilaku positif dan memperlemah perilaku negatif.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan (Santrock 2017) “penguatan (*reward*) berdasarkan pada prinsip bahwa frekuensi respon meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung, sebaliknya hukuman (*punishment*) frekuensi respon meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan”. Begitupun dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Lestari 2019) yang menyatakan bahwa *reward* dan *punishment* dapat dijadikan sebagai stimulus dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena pemberian *reward* dan *punishment* dapat memberikan dampak positif dan cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, guru sangat diharuskan untuk mengetahui tata cara pemberian *reward* dan *punishment* dengan benar agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. kegiatan belajar seorang peserta didik dipengaruhi oleh kepuasan atau ketidaksenangan, siswa memiliki respon yang baik untuk mencoba mengulangi perbuatan-perbuatan yang mendatangkan efek kepuasan dan menjauhi perbuatan yang mendatangkan efek ketidaksenangan. Stimulus dan respon sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar karena stimulus yang baik akan menyebabkan perubahan dalam perilaku dan menciptakan penguatan. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan adalah menerapkan pemberian *reward* dan *punishment* merupakan stimulus yang efektif dalam pembelajaran yang mampu menciptakan respon yang baik serta dapat menggerakkan motivasi peserta didik.

#### **TINJAUAN PUSTAKA**

Thordike dalam (Lestari 2019) salah satu hukum belajar yaitu hukum pengaruh atau *the law of effect* berbunyi “hubungan-hubungan diperkuat atau diperlemah tergantung pada kepuasan atau ketidaksenangan yang berkenaan

dengan penggunaannya. Sementara menurut (Santrock 2017) hukum ini dinamakan juga pengkondisian instrumental adalah sebuah bentuk pembelajaran dimana konsekuensi-konsekuensi dari perilaku menghasilkan perubahan dalam probabilitas perilaku itu akan diulangi, prinsip hukum efek adalah perilaku yang diikuti dengan hasil positif akan diperkuat dan bahwa perilaku yang diikuti hasil negatif akan diperlemah. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diartikan bahwa kegiatan belajar seorang peserta didik dipengaruhi oleh kepuasan atau ketidaksenangan, siswa memiliki respon yang baik untuk mencoba mengulangi perbuatan-perbuatan yang mendatangkan efek kepuasan dan menjauhi perbuatan yang mendatangkan efek ketidaksenangan. Stimulus dan respon sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar karena stimulus yang baik akan menyebabkan perubahan dalam perilaku dan menciptakan penguatan. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan adalah menerapkan pemberian *reward* dan *punishment* merupakan stimulus yang efektif dalam pembelajaran yang mampu menciptakan respon yang baik serta dapat menggerakkan motivasi peserta didik.

Pemberian *reward* dan *punishment* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena dalam pembelajaran, pemberian *reward* sangat penting dikarenakan secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga dapat mencapai hasil yang baik. Dalam dunia pendidikan, *reward* memberikan penguatan atas tingkah laku serta mendorong peserta didik untuk mengambil inisiatif dan bersemangat dalam belajar karena menimbulkan kesenangan yang akan mengakibatkan perilaku tersebut terulang kembali. *Reward* adalah sesuatu berupa hadiah yang diberikan kepada siswa karena memperoleh hasil yang baik dalam proses pendidikannya. *Reward* memiliki sikap positif, sehingga dapat membuat siswa merasa senang dalam kegiatan belajar, *reward* dapat diberikan dalam bentuk pujian, hadiah dan penghargaan sebagai bentuk penghargaan diri. Menurut (Djamarah 2011) “memberikan hadiah yang sederhana relatif murah dan cukup efektif untuk memotivasi anak didik dalam kompetensi belajar dengan maksud agar anak lebih giat dalam proses pembelajaran”.

Sementara itu, *punishment* adalah pemberian hukuman yang mendidik agar peserta didik dapat mengetahui kesalahan atas

perbuatannya dan tidak akan mengulangnya. *Punishment* dalam pembelajaran dibutuhkan karena dapat menyadarkan siswa dalam perilaku yang negatif karena tingkah laku yang tidak mendatangkan kesenangan akan menjadikan pelakunya meninggalkan perilaku tersebut. Pemberian *punishment* harus memperhatikan syarat-syarat yang telah ada sehingga tidak menimbulkan rasa dendam dan dalam konteksnya mendidik peserta didik untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran harus terjadi hubungan baik antara pendidik dan peserta didik. (Kompri 2016) “membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dengan cara yang bersifat negatif seperti memberikan hukuman yang mendidik dengan memberikan tugas yang berat (menantang)”. Motivasi belajar mempunyai pengaruh dalam keberhasilan siswa, sebab dengan adanya motivasi siswa akan menggunakan semua kemampuan yang dimilikinya untuk menguasai hal yang menjadi kebutuhannya dan akan mendorong keberhasilan proses pembelajaran.

## METODE

Menurut (Sugiyono 2016) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *ex-post facto* karena hanya mengungkapkan data peristiwa yang sudah berlangsung tanpa memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti, penelitian ini juga merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan menggambarkan pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar, karena dalam suatu penelitian sangat diperlukan jenis penelitian guna membantu jalannya proses penelitian yang rasional, empiris, dan sistematis. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Makassar dengan jumlah populasi sebesar 142 siswa kelas XI Akuntansi yang terdiri dari empat kelas yaitu XI Akuntansi 1, XI Akuntansi 2, XI Akuntansi 3, dan XI Akuntansi 4. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang dipilih secara acak dan proporsional dengan kriteria mata pelajaran akuntansi keuangan sehingga diperoleh besarnya sampel 59 siswa dari total keseluruhan siswa kelas XI

akuntansi SMK Negeri 1 Makassar tahun ajaran 2019-2020. Adapun jumlah sampel menurut masing-masing kelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.** Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Sampel
XI Akuntansi 1	36	15
XI Akuntansi 2	35	15
XI Akuntansi 3	35	14
XI Akuntansi 4	36	15
<b>Jumlah</b>	<b>142</b>	<b>59</b>

Berdasarkan hasil perhitungan sampel diperoleh besarnya sampel sebesar 59 siswa yang diperoleh dari rumus Slovin, dengan besarnya masing-masing sampel setiap kelas yaitu untuk XI akuntansi 1 sebesar 15 siswa, XI akuntansi 2 sebesar 15 siswa, XI akuntansi 3 yaitu 14 siswa, dan XI akuntansi 4 sebesar 15 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan dokumentasi, kuesioner digunakan untuk ketiga variabel tersebut dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Sementara dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tertulis mengenai sejarah singkat sekolah dan data jumlah siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Makassar. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji instrumen yang terdiri dari uji validitas dan reliabilitas, analisis deskriptif persentase, uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji heterokedastisitas, uji multikolinearitas, uji autokorelasi, sementara untuk uji hipotesis terdiri dari analisis regresi linear berganda, uji parsial (uji t), koefisien determinasi parsial, uji simultan (uji F), dan koefisien determinasi simultan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengaruh *reward* secara parsial terhadap motivasi belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Salamor 2017), penelitian tersebut menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan subjek

penelitian 92 siswa dengan besarnya sumbangan efektif pemberian *reward* dari guru sebesar 13 persen dan tingkat pemberian *reward* dari guru sebesar 45,65 persen. Dengan demikian, hasil penelitian tersebut berpengaruh positif dan signifikan.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengkaji pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar, dengan menggunakan analisis deskriptif dan teknik pengambilan sampel yang digunakan *stratified random sampling* dengan memfokuskan pada mata pelajaran akuntansi keuangan. Pada hasil uji t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,627 dengan taraf signifikan 0,05, sementara t tabel diperoleh sebesar  $4,627 > 2,003$  dengan nilai signifikan kurang dari 0,05 yang berarti bahwa variabel pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Kompri 2016) “motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai, dalam hal ini dilakukan dengan pemberian *reward* berupa isyarat, misalnya senyuman dan anggukan yang wajar”. Pada hakikatnya setiap manusia butuh penghargaan untuk meningkatkan kepercayaan diri agar berbuat lebih baik, sama halnya dalam dunia pendidikan setiap siswa butuh penghargaan, pujian dan hadiah. Dengan demikian, jika pemberian *reward* ditingkatkan maka motivasi belajar siswa akan meningkat pula karena pemberian *reward* merupakan salah satu faktor pendukung yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## **2. Pengaruh *punishment* secara parsial terhadap motivasi belajar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *punishment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik SMK Negeri 1 Makassar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anri 2018) yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, pada penelitiannya menemukan persepsi guru tentang *punishment* adalah hukuman yang mendidik dan memberikan efek jera karena telah melakukan pelanggaran dengan tujuan mendidik serta pemberian *punishment* sangat penting dalam perbaikan tingkah laku peserta didik.

Adapun penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, yaitu terletak

pada metode penelitiannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil analisis uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar  $5,081 > 2,003$  dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa variabel *punishment* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Sementara untuk nilai koefisien determinasi sebesar 0,461 atau sebesar 46,1 persen yang berarti bahwa pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 46,1 persen dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Shalahuddin dalam (Faidy and Arsana 2014) “*punishment* sebagai bentuk *reinforcement* yang negatif, namun apabila diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi”. *Punishment* yang baik adalah *punishment* yang mendidik dan diberikan secara tepat dan tidak pilih kasih dengan berdasar pada tingkat pelanggaran peserta didik.

## **3. Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lestari 2019), penelitian yang mengkaji tentang pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar, menghasilkan enam kesimpulan yaitu pertama terdapat pengaruh yang positif *reward* terhadap motivasi belajar siswa 21 persen. Kedua, terdapat pengaruh yang positif *punishment* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 15,3 persen. Ketiga, terdapat pengaruh yang positif *reward* dan *punishment* secara simultan sebesar 25,6 persen. Keempat, terdapat pengaruh yang positif *reward* terhadap hasil belajar siswa sebesar 15,2 persen. Kelima, terdapat pengaruh yang positif *punishment* terhadap hasil belajar siswa sebesar 12,5 persen. Keenam, terdapat pengaruh yang positif *reward* dan *punishment* secara bersamaan terhadap hasil belajar siswa sebesar 23,8 persen.

Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai  $F_{hitung}$  lebih dari  $F_{tabel}$  yaitu sebesar  $43,772 > 3,18$  dan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti bahwa hipotesis diterima atau dengan kata lain *reward* ( $X_1$ ) dan *punishment* ( $X_2$ ) secara simultan

berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar. Nilai koefisien determinasi parsial untuk variabel *reward* terhadap motivasi belajar sebesar 0,430 atau sebesar 43% dan nilai koefisien determinasi parsial variabel *punishment* terhadap motivasi belajar sebesar 0,461 atau sebesar 46,1 persen. Sementara itu, nilai koefisien determinasi simultan kedua variabel tersebut sebesar 0,610 atau sebesar 61 persen yang berarti bahwa besarnya pengaruh kedua variabel tersebut sebesar 61 persen dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian, variabel yang paling dominan pengaruhnya terhadap motivasi belajar adalah variabel pemberian *punishment*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang diuraikan mengenai pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* diantaranya meliputi pujian, hadiah, dan penghargaan berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran akuntansi yang berarti semakin guru memberikan *reward* maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa untuk belajar karena pada hakikatnya setiap manusia membutuhkan pengakuan; (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian *punishment* diantaranya meliputi hukuman fisik, hukuman kata-kata, dan hukuman dalam bentuk kegiatan dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi keuangan karena menumbuhkan kesadaran diri siswa untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama dan berusaha lebih baik lagi; (3) *Reward* dan *punishment* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil

olah data yaitu hasil koefisien determinasi sebesar 61 persen yang berarti besarnya pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi SMK Negeri 1 Makassar sebesar 61 persen dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini; (4) Variabel yang paling dominan pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik adalah variabel *punishment* sebesar 46,1 persen.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran-saran berikut : (1) Bagi guru (a) Dari segi *reward*, diharapkan agar guru hendaknya meningkatkan pemberian pujian, hadiah, dan penghargaan agar siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar; (b) Dari segi *punishment*, pemberian hukuman dalam bentuk kegiatan masih perlu ditingkatkan karena selain memberikan efek jera bagi siswa, juga mampu meningkatkan daya ingat peserta didik. (2) Bagi sekolah; (a) Diharapkan agar lebih berupaya mengembangkan kemampuan guru dalam hal pemberian penguatan berupa *reward* dan *punishment* saat proses belajar mengajar di kelas agar siswa lebih termotivasi mengikuti pelajaran; (b) Bagi peneliti selanjutnya; Diharapkan dapat meneliti kembali faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa seperti iklim kelas, dukungan sosial, kecemasan yang dialami, dan lain-lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anri, Naldi. (2018). Persepsi Guru Tentang Punishment dan Di Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Medan Tembung. *Tesis*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Djamarah, S. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faidy, Ahmad Bahril, and I Made Arsana. (2014). Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ambunten Kabupaten Sumenep." *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 2, 454–68.
- Haling, A. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Lestari, Anrea. (2019). Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Jambukidul, 1–70.

Mudyahardjo, R. (2014). *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.

Ramayulis. (2015). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.

Salamor, Jenny M. (2017). Hubungan Antara Pemberian *Reward* dari Guru Dengan Motivasi Berprestasi Siswa Di SMA Kristen Halmahera Utara.” *Hibualamo : Seri Ilmu-Ilmu Sosial Dan Kependidikan*, 1(1),21–29.  
<http://journal.unhena.ac.id/index.php/HibSos/article/view/28>.

Santrock, J. W. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.

Sardiman, A. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutikno, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.

Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.