

***the influence of giving rewards and punishment on the learning motivation of class v students of sd negeri 2 jambukidul, ceper district, klaten district, academic year 2018/2019***

**Mujiyati**

SD Negeri 2 Jambukidul  
mujiyati2406@gmail.com

---

**Article History**

accepted 1/12/2023

approved 15/12/2023

published 30/12/2023

---

**Abstract**

*Motivation for learning that comes from within students grows because of the enthusiasm for achieving the highest achievement based on the awareness. Teachers can drive student motivation through meeting. One of the needs of students is the need for rewards contained in intellectual needs. Activities that can be carried out by the teacher to meet the needs of appreciation in learning are by providing reward and punishment. The data analysis technique uses Multiple Linear Regression. The research sample was 32, with the determination of the sample using the purposive sampling method. This study uses data sources from non-test instruments are questionnaires and observation sheets. The results of this study are that the reward and punishment variables significantly influence students' learning motivation with positive coefficient direction. From the results of the analysis using multiple regression, the price of the correlation coefficient is 0.794. To find out whether the influence is significant or not is to use a probability value. The value of the probability of reward and punishment is 0,000.*

**Keywords:** reward, punishment and student learning motivation

**Abstrak**

Motivasi belajar yang timbul dari dalam diri siswa tumbuh karena adanya semangat untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya yang didasari oleh kesadaran. Guru dapat menggerakkan motivasi siswa melalui pertemuan. Salah satu kebutuhan siswa adalah kebutuhan akan penghargaan yang terkandung dalam kebutuhan intelektual. Kegiatan yang dapat dilakukan guru untuk memenuhi kebutuhan apresiasi dalam pembelajaran adalah dengan memberikan reward dan punishment. Teknik analisis data menggunakan Regresi Linier Berganda. Sampel penelitian berjumlah 32, dengan penentuan sampel menggunakan metode purposive sampling. Penelitian ini menggunakan sumber data dari instrumen non tes yaitu angket dan lembar observasi. Hasil penelitian ini adalah variabel reward dan punishment berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan arah koefisien positif. Dari hasil analisis menggunakan regresi berganda diperoleh harga koefisien korelasi sebesar 0,794. Untuk mengetahui pengaruhnya signifikan atau tidak adalah dengan menggunakan nilai probabilitas. Nilai probabilitas reward dan punishment sebesar 0,000.

**Kata kunci:** reward, punishment dan motivasi belajar siswa.

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## **PENDAHULUAN**

Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa akan mempengaruhi minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, keuletan, kemandirian, dan prestasi siswa. Motivasi belajar bisa berasal dari dalam maupun luar diri siswa. Menurut Kusumah (2011), motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa tumbuh karena adanya semangat untuk meraih prestasi tertinggi yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa. Sedangkan, motivasi belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa biasanya muncul akibat terdapat rangsangan-rangsangan belajar yang berasal dari luar sehingga siswa terpacu untuk menanggapi rangsangan-rangsangan tersebut dengan cara menjadi lebih rajin belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dari rajin belajar ini adalah tercapainya prestasi belajar yang lebih tinggi. Kenyataannya, siswa yang mampu membangkitkan motivasi belajar yang berasal dari dalam masih tergolong jarang (Perdana, 2013). Hal ini dikarenakan kesadaran yang dimiliki oleh siswa untuk berprestasi lebih tinggi masih terbatas. Oleh karena itu, motivasi belajar yang berasal dari luar perlu mendapatkan perhatian dan tindakan. Pihak yang wajib memperhatikan dan menindaklanjuti hal ini adalah guru. Sebagai seorang motivator, tugas guru adalah mengupayakan motivasi belajar siswa dari luar sehingga nantinya siswa mampu menumbuhkan motivasi belajar mereka dari dalam. Menurut Andriani (2013) guru dengan kewajibannya sebagai motivator, harus memiliki suatu strategi agar upaya yang dilakukan oleh guru mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara maksimal. Penerapan strategi untuk memotivasi belajar siswa bisa melalui pengaitan ciri-ciri siswa secara umum dengan pembelajaran (Arsad, 2012). Contohnya adalah siswa memiliki ciri yaitu suka dengan permainan, guru bisa menerapkan suatu permainan dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran. Secara tidak langsung, siswa sudah termotivasi untuk belajar karena pembelajaran yang mereka lakukan menyenangkan. Ciri lain yang terdapat pada siswa yaitu mereka suka dengan hal-hal yang baru. Ciri siswa yang secara umum dimiliki adalah mereka memiliki kebutuhan. Kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki oleh siswa antara lain kebutuhan organisasional (fisik), kebutuhan sosial (afiliasi), kebutuhan intelektual (berprestasi), dan kebutuhan keindahan, yang semuanya mengarah pada aktualisasi diri (Rifa'i & Anni, 2011). Kebutuhan tersebut dapat dipenuhi melalui kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan reward dan punishment.

Pemberian reward akan menghasilkan perasaan senang pada diri siswa sehingga siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar. Pemberian punishment akan menghasilkan pengalaman yang tidak menyenangkan pada siswa. Hal itu terkait dengan perilaku siswa yang kurang sesuai dengan kegiatan pembelajaran sehingga perilaku negatif tersebut dapat diminimalisir kemunculannya. Salah satu hukum belajar menurut Thorndike (1913) yaitu hukum pengaruh (*the Law of Effect*) dalam Hamalik (2011) berbunyi hubungan-hubungan diperkuat atau diperlemah tergantung pada kepuasan atau ketidaksenangan yang berkenaan dengan penggunaannya memiliki arti bahwa kegiatan belajar seorang siswa dipengaruhi oleh kepuasan atau ketidaksenangan siswa.

Shoimin (2014) menyatakan bahwa reward sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Dalam pengertian tersebut, pengertian mengenai hadiah (reward) memiliki cakupan yang luas meliputi semua bidang. Khusus dalam bidang pendidikan, hadiah (reward) memiliki pengertian tersendiri (Tino, 2013).

Punishment (hukuman) adalah salah satu bentuk reinforcement negatif yang menjadi alat motivasi jika diberikan secara tepat dan bijak sesuai dengan prinsip-prinsip pemberian hukuman. Ahmadi (2013) berpendapat bahwa hukuman (punishment)

adalah prosedur yang dilakukan untuk memperbaiki tingkah laku yang tak diinginkan dalam waktu singkat dan dilakukan dengan bijaksana.

Berdasarkan latar belakang yang memuat landasan teori maupun bukti yang mendukung pemberian reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar dan pernyataan maupun bukti yang kurang mendukung pemberian reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar, penulis tertarik untuk mengkaji masalah tersebut dengan mengadakan penelitian untuk mencari apakah ada dan seberapa besar pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 2 Jambukidul, Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang pertama yaitu untuk mengetahui pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 2 Jambukidul Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten. Kedua, untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 2 Jambukidul Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten dan seberapa besar pengaruh. Ketiga, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 2 Jambukidul Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten.

### **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian survei deskriptif. Kerlinger (1973) dalam Sugiyono (2014) menyatakan bahwa penelitian survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil. Penelitian ini menggunakan instrumen non tes. Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket dan lembar observasi. Angket yang digunakan dalam penelitian terdiri dari 2 buah angket yaitu angket pemberian reward dan punishment dan angket motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Populasi menurut Sugiyono (2010) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SD Negeri 2 Jambu Kidul sebanyak 192 siswa. Sampel menurut Sugiyono (2014) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Agar pengambilan sampel bisa mewakili populasi, maka perlu adanya pemberlakuan teknik sampling (Ghozali, 2005). Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2013). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik probability sampling. Penentuan banyaknya jumlah sampel yang diambil, penelitian ini menggunakan rumus dari Taro Yamane (Riduwan, 2013). Sampel pada penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 2 Jambukidul Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten. Untuk membuktikan seberapa besar pengaruh reward dan punishment maka peneliti menggunakan teknik analisis data regresi linier berganda.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Deskripsi Data Penelitian**

Berikut merupakan deskripsi data yang diperoleh dari sampel penelitian yaitu Siswa Kelas V SD Negeri 2 Jambukidul Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten. Adapun besarnya sampel adalah 32 siswa. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah reward (X1), punishment (X2), dan motivasi belajar siswa (Y).

**Reward dan Punishment**

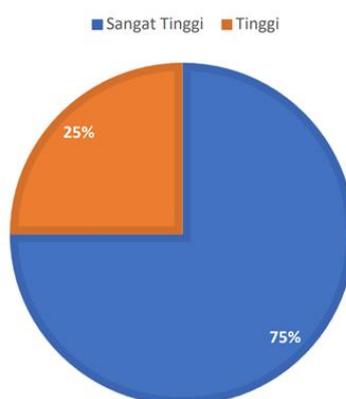
Data reward dan punishment diperoleh melalui angket dengan jumlah 35 butir pernyataan. Skor yang digunakan dalam angket tersebut adalah 1-4. Dari 17 butir pernyataan diperoleh data sebagai berikut:

- Rentang skor = 17- 68
- Skor tertinggi = 67
- Skor terendah = 50
- Rata-rata = 62,09
- Median = 60,5
- Modus = 65
- Standar Deviasi = 4,1

Untuk mengetahui kecenderungan reward dan punishment siswa Kelas V SD Negeri 2 Jambukidul Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten maka dilakukan pengategorian menjadi 5 kriteria menurut Muhammad Ali (2013:62-63) yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kecenderungan reward dan punishment akan disajikan pada tabel 4.1:

**Tabel 1 Distribusi Kecenderungan Reward dan Punishment**

Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$\bar{X} > 55,25$	17	75	Sangat Tinggi
$46,75 < \bar{X} \leq 55,25$	6	25	Tinggi
$38,25 < \bar{X} \leq 46,75$	0	0	Sedang
$29,75 < \bar{X} \leq 38,25$	0	0	Rendah
$\bar{X} \leq 29,75$	0	0	Sangat Rendah
Jumlah	100		



**Gambar 1 Diagram Lingkaran Kecenderungan Reward dan Punishment**

Berdasarkan gambar 4.1 kecenderungan reward dan punishment pada kategori sangat tinggi sebesar 85% dan kategori tinggi 15%. Dengan demikian pemberian reward dan punishment siswa kelas Kelas V SD Negeri 2 Jambukidul Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten termasuk dalam kategori sangat tinggi.

**Motivasi Belajar Siswa**

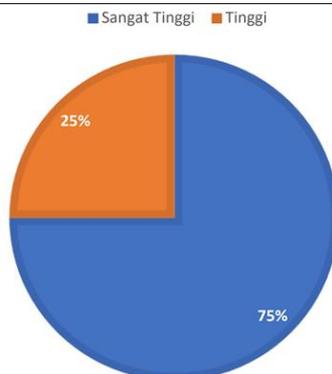
Data motivasi belajar siswa diperoleh melalui angket dengan jumlah 58 butir pertanyaan. Skor yang digunakan dalam angket tersebut adalah 1-4. Dari 58 butir pernyataan diperoleh data sebagai berikut:

- Rentang skor = 0-50
- Median = 35
- Skor tertinggi = 46
- Modus = 43
- Skor terendah = 34
- Standar Deviasi = 3,5
- Rata-rata = 41,12

Untuk mengetahui kecenderungan motivasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 2 Jambukidul Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten maka dilakukan pengategorian menjadi 5 kriteria menurut Muhammad Ali (2013:62-63) yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kecenderungan motivasi belajar siswa akan disajikan pada tabel 2:

**Tabel 2 Distribusi Kecenderungan Motivasi Belajar Siswa**

Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$\bar{X} > 37,5$	17	75	Sangat Tinggi
$29,16 < \bar{X} \leq 37,5$	6	25	Tinggi
$20,83 < \bar{X} \leq 29,16$	0	0	Sedang
$12,5 < \bar{X} \leq 20,83$	0	0	Rendah
$\bar{X} \leq 12,5$	0	0	Sangat Rendah
Jumlah	22	100	



**Gambar 2 Diagram Lingkaran Kecenderungan Motivasi Belajar Siswa**

Berdasarkan gambar 4.2 kecenderungan motivasi belajar siswa pada kategori sangat tinggi sebesar 75% dan kategori tinggi 25%. Dengan demikian motivasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 2 Jambukidul Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten termasuk dalam kategori sangat tinggi.

## A. Hasil Penelitian

### 1. Uji Normalitas

Menurut Ghazali (2007:110) uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual mempunyai distribusi normal atau mendekati normal.

Menurut Gozhali (2007:30) uji normalitas data dapat juga menggunakan uji kolmogorov-smirnov untuk mengetahui signifikansi data yang terdistribusi normal.

Dengan pedoman pengambilan keputusan :

- 1) Nilai sig atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05, distribusi adalah tidak normal.
- 2) Nilai sig atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05, distribusi adalah normal.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		X	Y
<b>N</b>		22	22
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	114.80	202.58
	Std. Deviation	13.375	16.789
Most Extreme	Absolute	.071	.072
	Positive	.041	.045
	Negative	-.071	-.072
Kolmogorov-Smirnov Z		.815	.816
Asymp. Sig. (2-tailed)		.520	.518

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Hasil olah data SPSS

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut diketahui nilai Asymp. sig. (2-tailed) X sebesar 0,520 dan Asymp. sig. (2-tailed) Y sebesar 0,518 dimana lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal

### 2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Korelasi yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linier antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Jika nilai *Deviation from Linearity* sig. > 0,05 maka ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen sedangkan apabila nilai *Deviation from Linearity* sig. < 0,05 maka tidak ada 61 hubungan yang linier secara signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen.

**Tabel 4.. Hasil Uji Linieritas**

ANOVA							
Y * X		Sum of	df	Mean	F	Sig.	
	Between Groups	(Combined)	23086.557	39	591.963	4.013	.000
		Linearity	14562.774	1	14562.774	98.72	.000
		Deviation form	8523.783	38	224.310	1.521	.055
	Within Groups		13275.174	90	147.502		
	Total		36361.731	12			
				9			

Sumber : Hasil olah data SPSS

3. Dari tabel uji linieritas di atas maka hasilnya dapat diketahui bahwa nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,055 yaitu sig. < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi ini terdapat hubungan linier secara signifikan antara reward dan punishment dengan motivasi belajar siswa.

### Hasil Uji Hipotesis

#### Analisis Regresi Berganda

Analisis data menggunakan persamaan umum regresi linier berganda atas dua variabel bebas yaitu reward dan punishment terhadap variabel tidak bebas yaitu motivasi belajar siswa. Persamaan umum regresi linier menurut Gujarati (1999:130) adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X + e$$

Keterangan :

Y : Motivasi belajar siswa

62

$\alpha$  : Konstanta

$\beta_{1,2,3,4,5}$  : Penaksiran koefisien regresi

X : Reward dan Punishment

e : Variabel Residual (tingkat kesalahan)

Dari pengolahan data menggunakan SPSS diperoleh hasil regresi berikut :

**Tabel 5. Hasil Regresi Berganda**

Model	Unstandardi		Standardized Beta	t	Sig.
	B	Std.Error			
(Constant)	111.381	9.928		11.219	.000
X	.794	.086	.633	9.247	.000

Dependent Variable: Y

Sumber : Hasil olah data SPSS

Berdasarkan hasil pada tabel tersebut didapatkan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 111,381 + 0,794 X$$

Dari persamaan di atas dapat dijelaskan:

- 1) Angka 111.381 adalah konstanta dari persamaan tersebut artinya jika tidak terdapat reward dan punishment, maka motivasi belajar siswa sebesar 111,381.
- 2) Angka 0,794 adalah koefisien regresi dari X yaitu reward dan punishment artinya setiap penambahan nilai reward dan punishment sebesar 1, maka akan mengakibatkan bertambahnya nilai motivasi belajar siswa sebesar 0,794.

#### Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar sumbangan yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat yang ditunjukkan dalam persentase. Dengan kata lain uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model yang dibentuk dalam menerangkan variasi variabel independen. Nilai  $R^2$  besarnya antara 0-1 ( $0 < R^2 < 1$ ). Apabila  $R^2$  mendekati 1 berarti variabel bebas semakin berpengaruh terhadap variabel tidak bebas atau dependen.

**Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model	R Square
1	,40

Sumber: Hasil olah data SPSS

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi yang terlihat pada tabel diatas didapatkan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,40. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 40% dari motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel reward dan punishment. Sedangkan sisanya sebesar 60% dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain.

## **Pembahasan**

### **Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa**

Reward selalu berusaha untuk menghadirkan kepuasan atau kesenangan untuk memberikan suatu penghargaan dari tindakan siswa yang baik. punishment, selalu berusaha untuk menghadirkan ketidakpuasan atau ketidaksenangan untuk menanggulangi tindakan siswa yang kurang baik. Salah satu hukum belajar menurut Thorndike (1913) yaitu hukum pengaruh (the Law of Effect) dalam Hamalik (2011: 44) berbunyi hubungan-hubungan diperkuat atau diperlemah tergantung pada kepuasan atau ketidaksenangan yang berkenaan dengan penggunaannya memiliki arti bahwa kegiatan belajar seorang siswa dipengaruhi oleh kepuasan atau ketidaksenangan siswa. Oleh karena itu, pemberian reward dan punishment mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa. Pernyataan ini didukung oleh pendapat dari Hamalik (2011: 120) yang menyatakan bahwa reward memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. sedangkan, Sardiman (2011: 94) menyatakan bahwa punishment (hukuman) merupakan alat motivasi jika diberikan secara tepat dan bijak sesuai dengan prinsip-prinsip pemberian hukuman. Terkait dengan penerimaan siswa terhadap reward dan punishment, salah satu prinsip motivasi belajar adalah para siswa mempunyai kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar) yang perlu mendapat kepuasan (Hamalik, 2011: 114). Prinsip tersebut memberikan pernyataan secara jelas bahwa siswa lebih memilih untuk menerima reward dibandingkan dengan menerima punishment. Penerimaan ini tidak terlepas dari kebutuhan dasar siswa yang lebih condong pada kepuasan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengujian diketahui bahwa variabel reward dan punishment berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan arah koefisien positif. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Wulandari (2014) yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian reward and punishment terhadap motivasi belajar siswa. Dari hasil analisis dengan menggunakan regresi berganda diperoleh harga koefisien korelasi yaitu sebesar 0,794. Untuk mengetahui apakah pengaruh tersebut signifikan atau tidak adalah dengan menggunakan nilai probabilitas. Nilai probabilitas dari reward dan punishment adalah sebesar 0,000. Angka tersebut lebih kecil atau di bawah ( $0,000 < 0,05$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa variabel reward dan punishment berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen yaitu motivasi belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 2 Jambu Kidul. Motivasi belajar yang timbul dari dalam diri siswa tumbuh karena adanya semangat untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya yang didasari oleh kesadaran. Guru dapat menggerakkan motivasi siswa melalui pertemuan. Salah satu kebutuhan siswa adalah kebutuhan akan penghargaan yang terkandung dalam kebutuhan intelektual. Kegiatan yang dapat dilakukan guru untuk memenuhi kebutuhan apresiasi dalam pembelajaran adalah

dengan memberikan reward dan punishment. Teknik analisis data menggunakan Regresi Linier Berganda. Sampel penelitian berjumlah 32, dengan penentuan sampel menggunakan metode purposive sampling. Penelitian ini menggunakan sumber data dari instrumen non tes yaitu angket dan lembar observasi. Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis, dapat diambil simpulan yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 2 Jambukidul Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata pemberian reward dan punishment memperoleh nilai sebesar 67% (kategori sangat tinggi). Sedangkan, rata-rata skor angket motivasi belajar siswa memperoleh nilai sebesar 70% (kategori sangat tinggi). Besar kecil maupun naik turunnya motivasi belajar siswa dapat diprediksi dengan menggunakan nilai dari skor pemberian reward dan punishment dengan persamaan regresi  $Y = 111,381 + 0,794X$ . Besarnya pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 2 Jambukidul Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten adalah sebesar 40% yang diperoleh melalui analisis koefisiensi determinasi. Sedangkan, 60% yang mempengaruhi motivasi belajar siswa berasal dari faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abu, A., & Supriyono, W. (2013). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris, S. (2014). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arsad. (2012). Pengaruh Metode Pengajaran "Reward dan Punishment" (Targhib Wa Tarhib) dan Penegakkan Kedisiplinan Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs. Riyadlul „Ulum Bendungan Cirebon.
- Ghozali. (2005). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Hamalik, O. (2011). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusumah, I. (2011). Keajaiban Motivaksi: Rahasia Sukses Sang Juara. Bandung: Salamadani.
- Perdana, K. V. (2013). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Peserta Didik (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Baureno). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Riduwan. (2013). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula. Bnadung: Alfabeta.
- Rifa'i, A., & Anni, C. T. (2011). Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES Press.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Statistika untuk Penelitian. Bnadung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Susi, A. (2013). Penerapan Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS kelas III A di MIN Tempel Ngaglik Sleman. Skripsi.
- Tino, R. R. (2013). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Pangkalan Bun Kotawaringin Barat Kalimantan Tengah. Skripsi. Skripsi.