



PENGARUH *REWARD* DAN *PUNISHMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI BENDA BARU III

Ummi Kultsum
ummikultsum@baik.or.id

(Diajukan: Oktober; Direview: Oktober; Diterbitkan: Oktober)

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi sebanyak 66 orang. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan sampel jenuh sehingga didapat jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 66 responden. Teknik analisis data menggunakan regresi berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan variabel *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5.628 > 1.998$ dan nilai signifikansi = 0.000 yaitu berada di bawah 0.05. (2) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan variabel *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $8.511 > 1.998$ dan nilai signifikansi = 0.000 yaitu berada di bawah 0.05. (3) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan variabel *Reward* dan *Punishment* secara bersama-sama Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III dengan nilai $F_{hitung} > nilai F_{tabel}$ yaitu $36.275 > 3.14$ dan nilai signifikansi = 0.000 yaitu berada di bawah 0.05.

Kata kunci: Reward, Profesionalisme, Motivasi Belajar, Matematika.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk ciptaan Allah yang memiliki kelebihan dibandingkan dengan makhluk yang lainnya. Salah satu kelebihannya diantara makhluk-makhluk yang lain yaitu manusia memiliki akal. Dengan adanya manusia memiliki akal, sehingga dapat berfikir dari makhluk yang lain. Oleh karena itu kesempurnaan akal yang dimiliki oleh manusia agar dapat digunakan secara baik, optimal sehingga dapat disalurkan melalui suatu wadah diantaranya pendidikan.

Menurut Wibowo & Subhan (2020), pendidikan adalah salah satu kebutuhan manusia yang terpenting dalam kehidupan. Tanpa adanya suatu pendidikan, manusia tidak akan dapat menjadi makhluk yang sempurna dan juga manusia tidak akan mengerti akan segala suatu hal. Ketika perubahan tingkah laku tersebut terjadi pada diri peserta didik maka disitulah tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Dalam mencapai tujuan Pembelajaran, peserta didik harus terlibat langsung dan lebih aktif, tenaga pendidik sebagai fasilitator harus kreatif untuk menggali keaktifan dan potensi peserta didik. Metodologi pembelajaran yang tepat akan membantu siswa untuk berpikir secara mandiri, inovatif dan sekaligus fleksibel terhadap berbagai keadaan yang terjadi dan mungkin terjadi dan tidak lepas berkat adanya seorang tenaga pendidik.

Menurut Husnidar et al., (2023), tenaga pendidik merupakan faktor penting kedalam pencapaiankesuksesan proses pembelajaran. Tenaga Pendidik juga harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Dengan proses pembelajaran disekolah dasar sebaiknya pendidik mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung mampu menunjukkan potensi yang dimilikinya dan dapat meningkatkan peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat di sekolah dasar. Pada mata pelajaran matematika, terdapat materi pelajaran yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Hal tersebutlah yang menunjukkan bahwa matematika itu tidak hanya sekedar belajar cara menghitung, namun telah bisa diaplikasikan ke dalam pelajaran lainnya.

Peserta didik yang menunjukkan kesulitan dalam belajar matematika akan terlihat dari perilaku seperti kelihatan kebingungan, rasa cemas, malu untuk bertanya, alhasil kegiatan belajar menjadi terganggu yang berakibat pada motivasi serta prestasi belajar peserta didik itu sendiri menjadi turun. Menurut Puspitasari et al., (2022), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang dimiliki oleh peserta didik baik dari dalam diri peserta didik maupun dari luar peserta didik, sehingga akan menimbulkan suatu hasrat, kemauan, keinginan, semangat dan kegairahan dalam aktivitas belajarnya agar suatu tujuannya berhasil diraih.

Menurut hasil observasi, ditemukan beberapa masalah yaitu terkait motivasi belajar peserta didik kurang yang berakibat pada motivasi belajar peserta didik menjadi menurun. Motivasi yang rendah ini harus segera dibenahi dengan memberikan *reward* dan *punishment* agar peserta didik mendapatkan motivasi yang tinggi sehingga prestasi belajarnya baik. Untuk itu dalam

menyampaikan materi pembelajaran pendidik untuk mengkolaborasi beberapa metode seperti metode diskusi, tanya jawab, serta dengan melakukan pemberian *reward* dan *punishment*.

Menurut Purwoko et al., (2019), Pemberian *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman) pada saat kegiatan belajar mengajar dikelas itu sangat penting karena dapat memberikan dampak yang positif untuk peserta didik tersebut antara lain dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik sehingga akan menimbulkan prestasi belajarnya juga akan baik. Selain itu, pemberian *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman) juga dapat menjadikan peserta didik itu disiplin, tertib, serta fokus dalam kegiatan belajar didalam kelas. Pemberian *reward* (hadiah) memiliki dampak antara lain membuat perasaan peserta didik menjadi senang, bahagia, semangat peserta didik sehingga membuat peserta didik itu menjadi lebih bersemangat untuk belajar. Sebaliknya, jika peserta didik yang mendapatkan *punishment* (hukuman) dari pendidik itu menandakan bahwa peserta didik itu memiliki kesalahan didalam kelas sehingga pendidik memberikan *punishment* yang mendidik kepada peserta didik tersebut sehingga tidak akan mengulangi perbuatan tersebut lagi.

Menurut Fitri & Ain (2022), bentuk *Reward* yang diberikan kepada peserta didik yang efektif mengklarifikasi beberapa masalah mendesak, efektif memeriksa, dinamis dalam melakukan tugas yang diberikan oleh pendidik, misalnya, mendorong ke depan dan menulis di papan tulis, menyuruh membaca tanpa adanya disuruh, peserta didik yang disiplin serta selalu menaati peraturan yang ada di dalam kelas. Dan juga dapat memberikan suatu point tambahan ketika peserta didik menjawab tetapi sebelumnya untuk hal ini pada awal pembelajaran diberi tahu terlebih dahulu kepada peserta didik agar disepakati semuanya.

Menurut Sarmini et al., (2023), bentuk pemberian *Punishment* yang akan dilakukan yaitu apabila peserta didik yang ramai, tidak memperhatikan pelajaran, mengobrol dan lain sebagainya yang mengganggu aktivitas belajar yaitu pendidik dapat melakukan dengan cara memberikan hukuman yang mendidik seperti diberikan pelajaran tambahan, maju kedepan dan menulis jawaban dipapan tulis, kemudian teguran dan peringatan seperti bertanya kepada peserta didik tersebut kenapa melakukan hal tersebut kemudian mencari solusinya agar peserta didik tidak akan mengulangi perbuatan tersebut. Tetapi hal ini masih dapat diganti atau tergantung pada situasi dan kondisi kelas tersebut, oleh karena itu pendidik juga dapat memberikan fokus negatif kepada peserta didik yang sebenarnya tidak bisa diarahkan, kebetulan dampaknya sangat besar dengan asumsi peserta didik ditakuti dengan memberikan fokus negatif yang berbeda jika mereka hanya dikritik dan ditegur, peserta didik pasti akan mengulanginya. Peneliti yang dilakukan sebelumnya oleh Asmawati & Bintang Kejora (2020), mengatakan bahwasannya pemberian *Reward* dan *Punishment* sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Pemberian *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman) pada saat kegiatan belajar mengajar didalam kelas bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta semangat belajar peserta didik. Akan tetapi disini pendidik harus lebih berhati-hati ketika memberikan *reward* dan *punishment* di dalam kelas. Contohnya ketika pendidik memberikan *reward* disini pendidik harus pandai

dalam memberikan *reward* tersebut dikarenakan agar peserta didik lebih menginginkan *reward*nya saja melainkan ilmu yang didapatnya. Begitu juga sama dengan pemberian *punishment* disini pendidik harus memberikan *punishment* yang mendidik dalam arti hukuman yang mendidik contohnya ketika peserta didik itu salah maka pendidik harus menanyakan kepada peserta didik melakukan kegiatan tersebut atau bisa juga dengan memberikan pelajaran tambahan kepada peserta didik tersebut sehingga *punishment* disini bukan hanya sekedar hukuman fisik saja melainkan hukuman yang bersifat mendidik.

Penelitian ini penting dilakukan karena masih banyak pendidik yang belum memberikan *Reward* dan *Punishment* terhadap peserta didik pada saat kegiatan proses belajar mengajar didalam kelas. Akan tetapi tidak perlu khawatir bahwasannya pemberian *reward* itu dapat dilakukan tidak hanya bentuk barang tetapi bisa dengan memberikan tepuk tangan, memberikan nilai tambahan. Dan juga pemberian *Punishment* dapat dilakukan dengan memberikan teguran yang mendidik sehingga peserta didik takut dan tidak akan mengulangi perbuatannya lagi.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III”**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disusun perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh *reward* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III?
2. Apakah terdapat pengaruh *punishment* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III?
3. Apakah terdapat pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari dilakukan penelitian ini diantaranya adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh sistem pembelajaran *reward* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III.
2. Untuk mengetahui pengaruh *punishment* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III.
3. Untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III.

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Tinjauan Pustaka

1. *Reward*

Reward atau hadiah adalah salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk peserta didik sebagai suatu pendorong, penyemangat dan motivasi agar peserta didik lebih meningkatkan prestasi hasil belajar yang sesuai dengan harapan (Rinjani, 2021).

Selanjutnya, Oktapiani et al., (2019) menjelaskan bahwa *Reward* (ganjaran) adalah hadiah atau penghargaan terhadap perilaku baik dari anak didik dalam proses pembelajaran. Penghargaan yang diberikan sangat beragam dan tidak selalu dalam bentuk uang, tetapi bisa dalam bentuk pujian, barang, nilai (sekolah) dan lain sebagainya.

Maka dapat disimpulkan bahwa *Reward* adalah suatu bentuk penghargaan atau imbalan balas jasa yang diberikan kepada siswa karena telah berperilaku baik, melakukan suatu keunggulan atau prestasi, memberikan suatu sumbangsih, atau berhasil melaksanakan tugas yang diberikan sesuai target pembelajaran yang ditetapkan.

2. *Punishment*

Sadirman (Subakti et al., n.d.) menjelaskan bahwa *Punishment* (hukuman) adalah salah satu bentuk dari *reinforcement* negative yang menjadi alat motivasi apabila diberikan secara tepat dan benar sesuai dengan prinsip-prinsip pemberian hukuman.

Menurut Sadulloh (2010), *punishment* adalah sesuatu yang diberikan karena anak berbuat kesalahan, anak melanggar suatu aturan yang berlaku, sehingga dengan diberikannya hukuman, anak tidak akan mengulangi kesalahan tersebut, dan hukuman diberikan sebagai suatu pembinaan bagi anak untuk menjadi pribadi susila.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *punishment* merupakan suatu hukuman yang diberikan kepada seseorang setelah dia melakukan suatu perilaku negatif dengan tujuan memperbaiki perilaku negatif tersebut. Rasa takut yang timbul dari hukuman yang diberikan memiliki pengaruh yang bermanfaat untuk menghambat keinginan keinginan yang bersifat negatif tersebut karena jika perilaku negatif terulang kembali maka hukuman yang sama akan diterima.

3. **Motivasi Belajar**

Motivasi adalah perilaku seseorang berdasarkan peraturan, tata kerja yang ada atau sikap dan perilaku serta tindakan berdasarkan peraturan organisasi baik tertulis maupun tidak tertulis (Ramdhan, 2019).

Selanjutnya menurut Uno (2023) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan berupa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain adanya hasrat dan keinginan, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif.

Sesuai dengan pendapat ahli tersebut dapat kita simpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri

siswa maupun dari luar siswa, sehingga menimbulkan hasrat, keinginan, semangat dan kegairahan dalam kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan.

III. Metodologi Penelitian

A. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan Objek Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III, adapun yang akan dibahas dalam penelitian ini berfokus pada permasalahan mengenai *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III.

B. Penentuan Sampel Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2019) pengertian objek penelitian adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” Sampel adalah bagian yang tidak terpisahkan dari populasi. Dan sampel dalam hal ini haruslah dapat mewakili karakteristik dari keseluruhan populasi. Dengan kata lain populasi dan sampel merupakan dua hal yang saling terkait dan tidak terpisahkan (Ramdhan, 2021).

Jika populasinya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi (Suharsimi, 2012). Adapun sampel yang ditetapkan oleh penulis adalah 66 responden.

C. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengembangkan model matematis, dimana penelitian ini tidak sekedar menggunakan teori yang diambil dari kajian literature saja, tetapi juga penting sekali untuk membangun hipotesis yang memiliki keterhubungan dengan fenomena yang akan di teliti (Ramdhan, 2021).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengaruh *Reward* Terhadap Motivasi Belajar

1. Analisis Koefisien Korelasi

Analisis koefisien korelasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kekuatan hubungan dari variabel independen terhadap variabel dependen. Adapun hasil pengujian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi (R^2)

X_1 Terhadap Y				
Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.575 ^a	.331	.321	8.726

a. Predictors: (Constant), REWARD

b. Dependent Variable: MOTIVASI

Sumber : Pengolahan Data SPSS versi 20, 2023.

Pada tabel di atas besarnya koefisien korelasi (R) sebesar 0,575 yang berarti bahwa adanya korelasi atau hubungan yang **cukup atau sedang** karena berada pada interval 0,400 – 0,599, artinya antara variabel bebas *reward* memiliki hubungan yang **cukup atau sedang** terhadap motivasi belajar matematika siswa.

2. Analisis Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi dimaksudkan untuk mengetahui besarnya persentase pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Adapun hasil pengujian sebagai berikut:

Berdasarkan Tabel 4 di atas, diperoleh hasil pengujian nilai determinasi atau *coefficient of determination (adjusted R²)* sebesar 0,321 atau 32,1% yang berarti variabel *reward* dapat memberikan kontribusi pengaruhnya sebesar 32,1% terhadap motivasi belajar matematika siswa sedangkan sisanya (100% - 32,1% = 77,9%) dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas ke dalam penelitian ini.

3. Uji t (Parsial)

Tabel 2 Hasil Uji t X₁

**Uji t
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27.570	5.642		4.886	.000
	REWARD	.564	.100	.575	5.628	.000

a. Dependent Variable: MOTIVASI

Sumber : Pengolahan Data SPSS versi 22, 2023.

Berdasarkan *output* pada tabel diatas diperoleh t_{hitung} untuk variabel sistem pembelajaran *reward* (X₁) yaitu sebesar 5,628. Dengan menggunakan tabel distribusi t yang dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) dengan *df* (*degree of freedom*) $n - 3$ atau $66 - 3 = 63$, maka hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 1.998 karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,628 > 1.998$) dengan nilai (*sig*) $0,000 > 0,05$ maka H₀ ditolak, artinya bahwa sistem pembelajaran *reward* (X₁) secara parsial berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar (Y) matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III.

B. Pengaruh Punishment Terhadap Motivasi Belajar

1. Analisis Koefisien Korelasi

Analisis koefisien korelasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kekuatan hubungan dari variabel independen terhadap variabel dependen. Adapun hasil pengujian sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi (R²)

**X₂ Terhadap Y
Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.732 ^a	.535	.520	7.331

a. Predictors: (Constant), PUNISHMENT

b. Dependent Variable: MOTIVASI

Sumber : Pengolahan Data SPSS versi 20, 2023.

Pada tabel di atas besarnya koefisien korelasi (R) sebesar 0,732 yang berarti bahwa adanya korelasi atau hubungan yang **kuat atau tinggi** karena berada pada interval 0,600 – 0,799, artinya antara variabel bebas *reward* dan

punishment secara bersama-sama memiliki hubungan yang **kuat atau tinggi** terhadap motivasi belajar matematika siswa.

2. Analisis Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi dimaksudkan untuk mengetahui besarnya persentase pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Adapun hasil pengujian sebagai berikut:

Berdasarkan Tabel 5 di atas, diperoleh hasil pengujian nilai determinasi atau *coefficient of determination (adjusted R²)* sebesar 0,520 atau 52% yang berarti variabel *reward punishment* dapat memberikan kontribusi pengaruhnya sebesar 52,4% terhadap motivasi belajar matematika siswa sedangkan sisanya (100% - 52,4% = 47,6%) dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas ke dalam penelitian ini.

3. Uji t (Parsial)

Tabel 4 Hasil Uji t X₂

**Uji t
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	22.207	4.386		5.063	.000
PUNISHMENT	.624	.073	.729	8.511	.000

a. Dependent Variable: MOTIVASI

Sumber : Pengolahan Data SPSS versi 22, 2023.

Berdasarkan *output* pada tabel diatas diperoleh t_{hitung} untuk variabel sistem pembelajaran *reward* (X₂) yaitu sebesar 8,511. Dengan menggunakan tabel distribusi t yang dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) dengan *df* (*degree of freedom*) $n - 3$ atau $66 - 3 = 63$, maka hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 1.998 karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,511 > 1.998$) dengan nilai (*sig*) $0,000 > 0,05$ maka H₀ ditolak, artinya bahwa sistem pembelajaran *punishment* (X₂) secara parsial berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar (Y) matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III.

C. Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar

1. Analisis Koefisien Korelasi

Analisis koefisien korelasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kekuatan hubungan dari variabel independen terhadap variabel dependen. Adapun hasil pengujian sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi (R²)
X₁ dan X₂ Terhadap Y
Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.729 ^a	.531	.524	7.307

a. Predictors: (Constant), REWARD, PUNISHMENT

b. Dependent Variable: MOTIVASI

Sumber : Pengolahan Data SPSS versi 20, 2023.

Pada tabel di atas besarnya koefisien korelasi (R) sebesar 0,729 yang

berarti bahwa adanya korelasi atau hubungan yang **kuat atau tinggi** karena berada pada interval 0,600 – 0,799, artinya antara variabel bebas *punishment* memiliki hubungan yang **kuat atau tinggi** terhadap motivasi belajar matematika siswa.

2. Analisis Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi dimaksudkan untuk mengetahui besarnya persentase pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Adapun hasil pengujian sebagai berikut:

Berdasarkan Tabel 3 di atas, diperoleh hasil pengujian nilai determinasi atau *coefficient of determination (adjusted R²)* sebesar 0,524 atau 52,4% yang berarti variabel *reward* dan *punishment* secara bersama-sama dapat memberikan kontribusi pengaruhnya sebesar 52% terhadap motivasi belajar matematika siswa sedangkan sisanya (100% - 52% = 48%) dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas ke dalam penelitian ini.

3. Uji F (Simultan)

Uji F digunakan untuk menguji apakah secara bersama-sama seluruh variabel bebas (*reward* dan *punishment*) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Dasar pengambilan keputusan uji F dilakukan dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$, derajat kebebasan 1/ *degree of freedom 1 (df) = k-1*, dimana k adalah jumlah semua variabel (variabel bebas dan variabel terikat). Dan derajat kebebasan 2/ *degree of freedom 2 (df) = k-1*, dimana n adalah jumlah sampel. Maka rumusnya ialah $n - k - 1$ yaitu dapat dihasilkan $66 - 2 - 1 = 63$.

**Uji F
ANOVA^a**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	3898.907	2	1949.454	36.275	.000 ^b
Residual	3385.714	63	53.741		
Total	7284.621	65			

a. Dependent Variable: MOTIVASI

b. Predictors: (Constant), REWARD, PUNISHMENT

Sumber : *Pengolahan Data SPSS versi 20, 2023.*

Dari tabel diatas diperoleh nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} sebesar 36,275 dengan nilai Signifikasinya lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05, dengan melihat tabel F yaitu $n - k - 1$ ($66 - 2 - 1 = 63$) pada taraf signifikansi 0,05 didapat nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $36,275 > 3,14$ dan signifikan $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya variabel *reward* (X_1) dan *punishment* (X_2) secara bersama-sama atau simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel motivasi belajar (Y) matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Reward* (X_1) berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar (Y) matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III, dengan nilai nilai t_{hitung} sebesar 5,628, sedangkan nilai t_{tabel} untuk $n=66$ adalah sebesar 1,998. Jadi karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5,628 > 1,998$, nilai probabilitas

- (signifikansi) = 0.000 yaitu berada di bawah 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan *reward* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III.
2. *Punishment* (X_2) berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar (Y) matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III, dengan nilai nilai t_{tabel} untuk $n=66$ adalah sebesar 1.998. Jadi karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $8,511 > 1,998$, nilai probabilitas (signifikansi) = 0.000 yaitu berada di bawah 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan *punishment* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Benda Baru III.
 3. *Reward* (X_1) dan *punishment* (X_2) secara simultan berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar (Y) matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III. Hasil koefisien korelasi (R) sebesar 0,732 yang berarti bahwa adanya korelasi atau hubungan yang **kuat atau tinggi** karena berada pada interval 0,699-0,800 antara variabel bebas yang terdiri dari *reward* dan *punishment* bersama-sama memiliki hubungan yang kuat terhadap motivasi belajar matematika siswa. Besarnya *coefficient of determination* (*adjusted R²*) sebesar 0,520 atau 52% yang berarti variabel-variabel bebas terdiri dari *reward* dan *punishment* dapat memberikan kontribusi pengaruhnya sebesar 52% terhadap motivasi belajar matematika siswa sedangkan sisanya (100% - 52% = 48%) dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Adapun diperoleh persamaan regresi linier berganda adalah $Y = 20,512 + 0,094 X_1 + 0,564 X_2$. Maka Artinya Nilai Konstan sebesar 20,512 artinya jika sistem pembelajaran *reward* dan *punishment* (tetap), maka motivasi belajar siswa sebesar 20,512. Dan hasil Uji Hipotesis (uji F) yaitu secara bersama-sama atau simultan dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $36,275 > 3,14$ dan signifikan $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya variabel *Reward* (X_1) dan *Punishment* (X_2) secara bersama-sama atau simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel motivasi belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, E., & Bintang Kejora, M. T. (2020). *The effect of using simple aircraft concrete media on the mastery of concepts in inquiry science learning in elementary school students*. MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 12(2), 150–168.
- Fitri, Y. R., & Ain, S. Q. (2022). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4 (1), 291–308.
- Husnidar, N., Murniati, M., & Niswanto, N. (2023). *Management of Educational Facilities and Infrastructure to Support Center Model Learning for Kindergarten Teachers It Baitusshalihin Banda Aceh, Indonesia*. Path of Science, 9(2–3), 2001–2006.
- Oktapiani, M., Rahmawati, Y., & Choli, I. (2019). *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*,

- 2(1), 39–48.
- Purwoko, R. Y., Astuti, E. P., Arti, M. S., & Widiyono, Y. (2019). *Batik nusantara pattern in design of mathematical learning model for elementary school*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1254(1), 12001.
- Puspitasari, S., Hayati, K. N., & Purwaningsih, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1252–1262.
- Ramadhan, M. (2019). *Effect of Motivation and Work Experience on Employee Performance at PT. Perkasa Sakti in Cimone*. 7(2), 139–148.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rinjani, C. (2021). *Reward And Punishment Methods In Islamic Education Perspective Of Bukhari And Muslim Hadith*. 4(2), 185–204.
- Sadulloh, U. (2010). *Pedagogik Science of Educating*. Bandung: Alfabeta.
- Sarmini, S., Mustika, I., Putri, A., Maria, C., & Syahrias, L. (2023). *Sosialisasi Media Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19 Sebagai Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar Pada SMP Islam Nabilah Batam*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.2), 1489–1493.
- Subakti, H., Prasetya, K. H., Widya, U., Mahakam, G., Balikpapan, U., & Belajar, M. (n.d.). *Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa*. 3(2), 106–117.
- Sugiyono, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2012). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan dan Praktik Dokumentasi*. Jakarta: Graha Pustaka.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.
- Wibowo, A., & Subhan, A. Z. (2020). *Strategi kepala Madrasah dalam meningkatkan mutu pendidikan*. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 3(2), 108–116.