

**PENGARUH METODE *REWARD* (HADIAH) DAN *PUNISHMENT*  
(HUKUMAN) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS  
SMA N 1 KALIANDA TAHUN AJARAN 2016/2017**

**(Skripsi)**

**Oleh  
Navil Alfarisi Abbas**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

## ABSTRAK

### **PENGARUH METODE REWARD (HADIAH) DAN PUNISHMENT (HUKUMAN) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS SMA N 1 KALIANDA TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:

**Navil Alfarisi Abbas**

Kemajuan suatu bangsa dapat dinilai dari kualitas sumber daya manusianya. Dalam rangka untuk menciptakan dan meningkatkan suatu bangsa yang berkualitas, diperlukan kemajuan pendidikan seperti pengembangan metode pembelajaran yang diharapkan mampu memperbaiki sistem pendidikan yang telah berlangsung selama ini. Salah satu metode pembelajaran yang berhasil dikembangkan untuk memberi pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa seperti Metode *Reward and Punishment*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Metode *Reward (Hadiah) and Punishment (Hukuman)* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017?” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Ada atau tidak Pengaruh yang positif metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian menggunakan desain penelitian *Posttest-Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017. Sampel dipilih secara Random menggunakan teknik *Purposive*. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan dilakukan uji analisis data dengan rumus Theta.

Berdasarkan analisis data secara kuantitatif dengan menggunakan rumus Theta dapat ditarik kesimpulan bahwa “Ada pengaruh positif yang cukup berarti atau sedang yaitu 0,48 dari metode *Reward and Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017.

Kata Kunci: Pengaruh, Metode, *Reward and Punishment*, Motivasi Belajar

**PENGARUH METODE *REWARD* (HADIAH) DAN *PUNISHMENT*  
(HUKUMAN) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS  
SMA N 1 KALIANDA TAHUN AJARAN 2016/2017**

**Oleh :**

Navil Alfarisi Abbas

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE *REWARD* (HADIAH) DAN *PUNISHMENT* (HUKUMAN) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS SMA N 1 KALIANDA TAHUN AJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Navil Alfarisi Abbas**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1313033058

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Pendidikan IPS

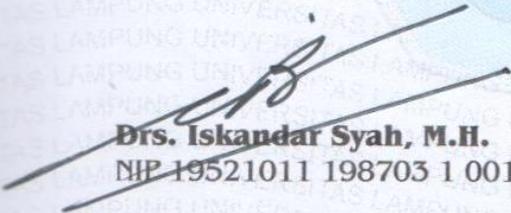
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

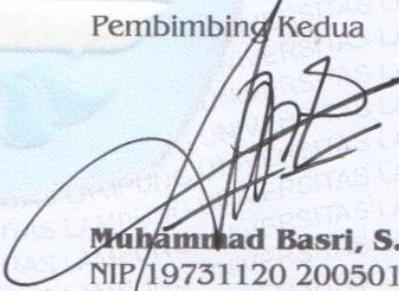
**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing Utama

Pembimbing Kedua

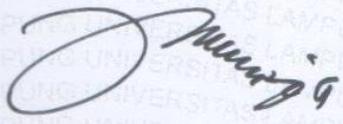
  
**Drs. Iskandar Syah, M.H.**  
NIP 19521011 198703 1 001

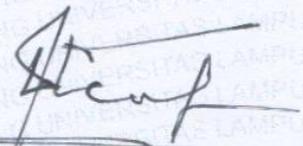
  
**Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19731120 200501 1 001

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sejarah

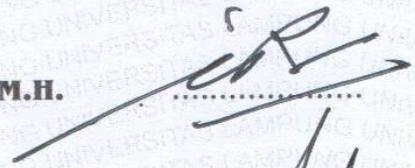
  
**Drs. Zulkarnain, M.Si.**  
NIP 19600111 198703 1 001

  
**Drs. Syaiful M, M.Si.**  
NIP 19610703 198503 1 004

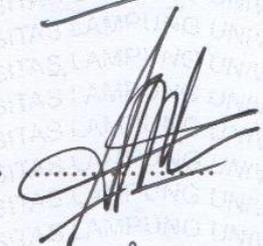
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

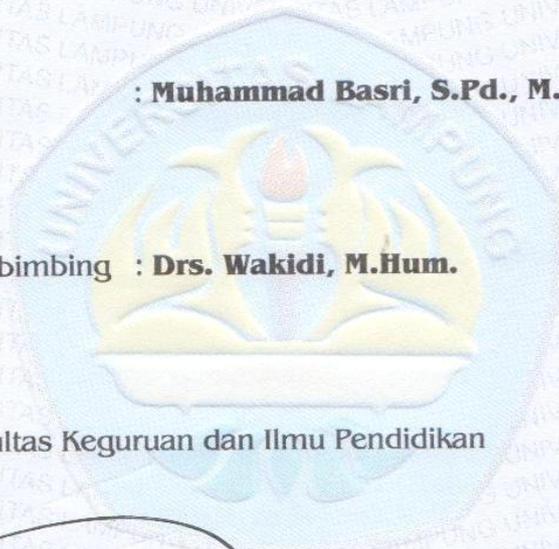
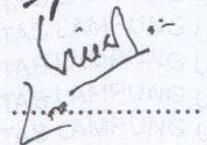
**Ketua : Drs. Iskandar Syah, M.H.**



**Sekretaris : Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.**



**Penguji  
Bukan Pembimbing : Drs. Wakidi, M.Hum.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Drs. H. Muhammad Fuad, M.Hum.**

**NIP 19590722 198603 1 003**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 April 2017**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Navil Alfarisi Abbas

NPM : 1313033058

Fakultas / Jurusan : KIP / Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Alamat : Jalan Trans Sumatra, Kalianda, Kedaton, Lampung

Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi saya yang berjudul **Pengaruh Metode Reward (Hadiah) dan Punishment (Hukuman) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 4 April 2017



Navil Alfarisi Abbas  
NPM. 1313033058

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kab. Lampung Selatan, pada tanggal 29 Juni 1995 merupakan anak Kedua dari Tiga bersaudara dari pasangan Bapak Muslim Karim dan Ibu Minarti. Penulis mengawali pendidikan formal di TK Masjid Agung Kalianda pada tahun 2000.

Pada Tahun 2000 penulis melanjutkan pendidikan formal di SD Negeri 1 Way Urang Kab Lampung Selatan, selesai pada Tahun 2006 dan melanjutkan ke SMP Negeri 1 Kalianda Kab Lampung Selatan, selesai pada Tahun 2010 dan melanjutkan ke SMA Negeri 1 Kalianda Kab Lampung Selatan, selesai pada Tahun 2013.

Pada Tahun 2013 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Pada Tahun 2015 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dan pada Tahun 2016 Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Kalirejo. Selama melaksanakan perkuliahan di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung penulis pernah aktif sebagai Baramuda Himpunan Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (HIMAPIS) pada periode 2013-2014 dan FOKMA pada periode 2015/2016.

## MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَىٰ أَن تَكْرَهُوا شَيْئًا  
وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَن تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ  
وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٢١٦﴾

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu, padahal ia amat buruk bagi kamu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui”

(Al-Baqarah: 216)

## **PERSEMBAHAN**

**Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, ku persembahkan karya kecil ini sebagai rasa sayang dan terimakasih ku kepada:**

**Orang Tuaku  
Bapak Muslim Karim dan Ibu Minarti  
Yang Telah Mendidik dan Menyayangiku Dengan Setulus  
Hati Serta Senantiasa Berdoa dan Berjuang Tak Kenal  
Lelah Demi Keberhasilanku.**

**Kakak dan Adikku  
Nurma Jana Hazzuli dan Sangun Penyimbang Ratu  
Yang Telah Memberikan Dukungan Kepadaku  
Serta Keluarga Besarku.**

**Para Pendidikku, Dosen Dan Guru-Guruku Yang Telah  
Memberikan Ilmu Kepadaku**

**Almamater Tercinta  
Universitas Lampung**

## SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim..

Segala Puji Bagi Allah SWT Yang Telah Melimpahkan Rahmat Dan Hidayah-Nya, Sehingga Penulis Dapat Menyelesaikan Skripsi Yang Berjudul “Pengaruh Metode *Reward* (Hadiah) Dan *Punishment* (Hukuman) Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017”. Penulis telah menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Sejarah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan beserta do’a dari orang-orang di sekitar penulis. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih atas semua yang telah diberikan yaitu kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si, Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.S, Wakil Dekan II Bidang Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Syaiful. M, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Wakidi M.Hum. Pembahas terimakasih atas segala masukan, dukungan, motivasi, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Drs. Iskandar Syah, M.H. Pembimbing I, terimakasih atas dukungan, masukan, semangat yang telah diberikan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Muhammad Basri, S.Pd, M.Pd, Pembimbing II sekaligus Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan membimbing dan mengarahkan serta memberi motivasi, semangat yang sangat penulis rasakan hingga akhirnya penulis dengan lancar menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bapak Drs. Ali Imron, M.Hum, Ibu Dr. Risma Sinaga, M.Hum, Bapak Drs. Tontowi, M.Si, Bapak Drs. H. Maskun, M.H, Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum, Bapak Suparman Arif, S.Pd, M.Pd, Bapak Chery Saputra, S.Pd, M.Pd dan Bapak Marzius Insani, S.Pd M.Pd beserta para pendidik di Unila yang telah banyak memberikan ilmu serta wawasan baru kepada penulis.

11. Ibu Nani Ritonga S.Pd. Selaku Guru Pamong dan Bapak Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kalianda terimakasih telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
12. Sahabat terbaikku M.Fadlan, Cici Putri Febriani, Iyar Windiyanti, Anni Azizah, Ulul Azmi Muhammad, Asep Junairi, Yunika Tirawati, Retnia Yuni Safitri, Amelia Putri, Kadek Ayu Radastami, Johan Setiawan. Terima kasih banyak atas kebersamaan, kebaikan dan bantuan serta motivasi yang telah diberikan saat kuliah tidak akan saya lupakan.
13. Sahabat Seperjuangan angkatan 2013 Ganjil dan Genap terima kasih banyak atas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan saat kuliah tidak akan saya lupakan.
14. Teman-teman KKN dan PPL, Rijal, Twin, Wahyurianti, Ari, Wanda, Reni, Fedel, Fadil dan Diah. Terima kasih atas kebersamaan selama kita berjuang banyak kenangan yang kita lalui bersama di Kalirejo.
15. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian kepada penulis Sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan, semoga menjadi ladang amal bagi kita semua.

Bandar Lampung, 4 April 2017

Penulis,

Navil Alfarisi Abbas

## DAFTAR ISI

Halaman

### DAFTAR TABEL

### DAFTAR LAMPIRAN

#### I. PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang .....	1
1.2	Rumusan Masalah .....	7
1.3	Tujuan Penelitian.....	7
1.4	Kegunaan Penelitian .....	7
1.5	Ruang Lingkup Penelitian.....	8

#### REFERENSI

#### II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA DAN HIPOTESIS

2.1	Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1	Konsep Pengaruh.....	10
2.1.2	Konsep metode <i>Reward and Punishment</i> .....	11
2.1.3	Konsep Motivasi Belajar.....	18
2.2	Kerangka Pikir.....	20
2.3	Paradigma.....	21
2.4	Hipotesis.....	21
2.5	Penelitian yang relevan .....	22

#### REFERENSI

#### III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian.....	23
3.2	Desain Penelitian.....	23
3.3	Populasi dan Sampel.....	25
3.3.1	Populasi.....	25
3.3.2	Sampel.....	26
3.4	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	27
3.4.1	Variabel Penelitian.....	27
3.4.2	Definisi Operasional Variabel.....	28
3.5	Langkah-langkah Penelitian.....	29
3.6	Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran.....	30

3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.7.1	Observasi.....	31
3.7.2	Angket.....	32
3.7.3	Dokumentasi.....	34
3.7.4	Kepustakaan.....	34
3.8	Pengujian Instrumen Penelitian .....	34
3.8.1	Uji Validitas .....	35
3.8.2	Uji Reliabilitas.....	36
3.9	Teknik Analisis Data.....	37
3.9.1	Pengkonversian Skor Menjadi Nilai.....	37
3.9.2	Uji Pra Syarat.....	38
3.9.2.1	Uji Normalitas Data.....	38
3.9.2.2	Uji Homogenitas.....	38
3.9.2.3	Pengkategorisasian Motivasi Belajar Sejarah.....	40
3.9.3	Uji Hipotesis.....	41
3.9.4	Uji Koefesien <i>Theta</i> .....	42

## REFERENSI

### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Profil SMA Negeri1 Kalianda .....	44
4.1.1	Gambaran Umum SMA N 1 Kalianda.....	44
4.1.1.1	Sejarah Berdirinya SMA Negeri1 Kalianda.	44
4.1.1.2	Profil Sekolah .....	44
4.1.1.3	Visi, Misi dan Tujuan SMA N 1 Kalianda .	45
4.1.1.4	Tujuan .....	46
4.1.1.5	Struktur Organisasi .....	47
4.1.1.6	Data Siswa .....	48
4.1.1.7	Data Guru .....	49
4.1.1.8	Sarana dan Prasarana .....	50
4.1.1.9	Proses Belajar Mengajar .....	51
4.1.2	Pelaksanaan Pembelajaran .....	53
4.1.3	Analisis Data Hasil Penelitian .....	61
4.1.4	Uji Prasyarat .....	80
4.1.4.1	Uji Normalitas.....	80
4.1.4.2	Uji Homogenitas.....	82
4.1.4.3	Kategori Motivasi Belajar.....	84
4.2	Uji Hipotesis.....	90
4.2.1	Menentukan Perhitungan Korelasi <i>Theta</i> .....	90
4.3	Pembahasan.....	92

### V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	98
5.2	Saran.....	99

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Desain Penelitian .....	24
2. Anggota Populasi Siswa kelas Xi IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016 2017 .....	25
3. Sampel Penelitian .....	27
4. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Motivasi Metode Reward and Punishment .....	32
5. Skor Instrumen Penelitian Dengan Menggunakan Skala Likert ....	34
6. Kriteria Reliabilitas .....	36
7. Kategori Pembagian Tingkatan Skor Motivasi Belajar Siswa .....	41
8. Interval Nilai Koefisien Korelasi .....	43
9. Jumlah Siswa SMA N 1 Kalianda .....	46
10. Rincian Guru dan Staf Tata Usaha .....	47
11. Rincian Sarana dan Prasarana .....	48
12. Uji Validitas .....	59
13. Kriteria Reliabilitas .....	61
14. Nilai Angket Pertemuan Pertama (Eksperimen) .....	62
15. Nilai Angket Pertemuan Kedua (Eksperimen) .....	63
16. Nilai Angket Pertemuan Ketiga (Eksperimen) .....	65
17. Rata-Rata Kelas Eksperimen .....	66
18. Nilai Angket Pertemuan Pertama (Control).....	68

19. Nilai Angket Pertemuan Kedua (Control) .....	69
20. Nilai Angket Pertemuan Ketiga (Control) .....	70
21. Rata-Rata Eksperimen .....	72
22. Perbandingan Rata-Rata Eksperimen dan Control .....	73
23. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen .....	76
24. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Control .....	78
25. Perhitungan Normalitas Kelas Eksperimen .....	79
26. Perhitungan Normalitas Kelas Control .....	79
27. Distribusi Kelas Eksperimen .....	80
28. Distribusi kelas Control .....	81
29. Pedoman Pengkategorian Motivasi .....	84
30. Kategori Motivasi Belajar Eksperimen .....	85
31. Pembagian Kategori Motivasi Belajar Eksperimen .....	86
32. Kategori Motivasi Belajar Control .....	86
33. Pembagian Kategori Motivasi Belajar Control .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

### ➤ DAFTAR LAMPIRAN A

1. Draf Judul
2. Surat Izin Penelitian Pendahuluan
3. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian Pendahuluan
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian
6. Rekomendasi Pembahas
7. Komisi Pembimbing

### ➤ DAFTAR LAMPIRAN B

1. Daftar Hadir
2. Silabus
3. RPP
4. *Questioner*/Angket Motivasi Belajar Siswa

### ➤ DAFTAR LAMPIRAN C

1. Validitas Instrumen
2. Reliabilitas Instrumen
3. Hasil Angket Kelas Kontrol
4. Hasil Angket Kelas Ekspeimen

### ➤ DAFTAR LAMPIRAN D

1. Uji Normalitas
2. Uji Homogenitas
3. Lampiran Foto
4. Lampiran Absen

# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan manusia memang tidak dapat dipisahkan dalam menjalani kehidupan, baik keluarga, masyarakat maupun bangsa dan negara, karna pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa indonesia. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia. Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar menuju kearah kedewasaan.

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembali potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail dalam Undang-Undang RI No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I, Pasal (1), yang berbunyi : “pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” Muhibbin Syah (2012:1).

Era globalisasi seperti sekarang ini, menuntut setiap negara untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Salah satu upaya pemerintah melakukan pemerataan dan peningkatan pendidikan agar tujuan Pendidikan Nasional dapat tercapai.

Dalam suatu lembaga pendidikan di sekolah, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional harus ada kerja sama antar anggota. Misalnya dalam kegiatan belajar mengajar, antara siswa dan guru harus berkerja sama supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasilnya memuaskan, didalam pendidikan guru memiliki peranan penting dalam proses belajar di sekolah. Guru memiliki peranan ganda dalam proses pembelajaran yaitu menyampaikan materi dan sebagai manager dalam pengelolaan kelas. Untuk menyampaikan materi didalam kelas guru tentu sudah tidak kesulitan untuk menyampaikannya karna guru sudah menempuh perguruan tinggi dan membuat perencanaan pembelajaran sebelumnya. Namun untuk menjadi seorang manager atau pengelola kelas yang baik belum tentu semua guru mampu melakukannya.

Guru memiliki peran dalam membentuk jiwa dan watak anak didik, karna guru adalah figur seorang pemimpin. Guru adalah sosok arsitektur yang dapat membentuk jiwa dan watak anak didik. Guru mempunyai kekuasaan untuk membentuk dan membangun kepribadian anak didik menjadi seorang yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa. Guru bertugas mempersiapkan manusia susila yang cakap yang dapat diharapkan membangun dirinya dan membangun bangsa dan negara. Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Seperti

yang disampaikan Djamarah (2014 : 26) “Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak mesti di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di rumah dan sebagainya”.

Hal utama yang harus diperhatikan guru dalam mengatasi gejala-gejala dan suasana yang kurang kondusif karna penurunan motivasi belajar siswa merupakan tantangan bagi seorang guru untuk bisa membangkitkan kembali motivasi belajar siswa agar tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Pemberian rangsangan dari guru seperti hadiah dan pujian akan sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa yang diharapkan dalam diri siswa akan tumbuh motivasi untuk berubah menjadi yang lebih baik dan mampu berkompetisi dengan siswa lain sehingga semangat dalam menerima pembelajaran, untuk bisa mencapai semua itu dibutuhkan metode yang tepat dalam pembelajaran, semakin tepat metode yang digunakan oleh guru saat mengajar maka akan semakin efisien pula kegiatan pembelajaran sehingga akan memotivasi siswa untuk belajar.

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kalianda dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang bersifat konvensional yang masih berpusat kepada guru sehingga membuat siswa tidak aktif belajar. Proses pembelajaran yang bersifat konvensional ini biasanya ditandai dengan melakukan pembelajaran dengan ceramah, memberi penjelasan tentang materi yang diajar dan dilanjutkan dengan pemberian tugas.

Guru mata pelajaran sejarah menuturkan siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran, tidak fokus dan saat diberi pertanyaan lebih memilih untuk diam sehingga suasana belajar menjadi tidak kondusif karena tidak ada interaksi antara guru dan murid yang membuat motivasi belajarnya kurang (Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah Ibu Nani, S.Pd. Senin, 17 Oktober 2016).

Di bawah ini adalah hasil pengamatan aktivitas belajar siswa kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda pada tanggal 7 November 2016. Dari 40 siswa di kelas XI IPS 4 hanya 5 siswa yang aktif mengajukan pertanyaan sedangkan sisanya tidak mengajukan pertanyaan sama sekali berarti hanya 12,5% dari keseluruhan siswa di kelas, kemudian siswa yang mencatat apa yang disampaikan oleh guru adalah sebanyak 15 siswa dari 40 siswa berarti hanya 37,5% dari keseluruhan siswa di kelas, selain itu siswa yang bertanggung jawab dalam mengerjakan pekerjaan rumah adalah sebanyak 25 siswa dari 40 siswa ini berarti hanya 62,5% dari keseluruhan siswa di kelas dan dapat dilihat dari daftar hadir siswa bahwa masih adanya siswa yang membolos jampelajaran. Hal ini menunjukkan rendahnya aktivitas siswa selama pembelajaran.

Rendahnya aktivitas di dalam pembelajaran ini mengindikasikan rendahnya motivasi belajar Sejarah siswa yang membuat siswa merasa kurang tertarik dan menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk melakukan aktivitas di dalam kelas.

Merosotnya motivasi untuk belajar dikalangan siswa sehingga hal inilah yang menimbulkan permasalahan dikalangan guru seperti timbulnya rasa malas dan keinginan tidak mau belajar, tidak ada komitmen untuk mengerjakan tugas dan hasil belajar siswa menurun, semua ini disebabkan karna tidak adanya motivasi belajar pada diri siswa sehingga muncullah rasa acuh yang membuat siswa malas untuk belajar.

Berdasarkan masalah yang ada di sekolah tersebut yaitu rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah maka sebagai seorang guru haruslah mampu mengatasinya dengan cara menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif dan efisien dan menyenangkan sehingga terciptalah motivasi dalam peserta didik tentunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran terealisasi dengan baik.

Banyak sekali metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik. Salah satunya ialah metode *Reward and Punishment* atau Hadiah dan Hukuman dapat memperkuat perilaku positif dan memperlemah perilaku negatif. Seperti di dalam bukunya Wasty Soemanto (1983:123) Sebagaimana dalam Teori pembelajaran Behavioristik, menurut teori S-R Bond yang menyatakan bahwa *Reward and Punishment* dapat digunakan untuk memperkuat respon positif atau respon negatif.

Pemberian hukuman sebenarnya merupakan cara lain dalam mendidik anak, jika pendidik tak bisa lagi dilakukan dengan cara memberikan nasihat, arahan, kelembutan ataupun suri tauladan, pemberian hukuman dengan cara memukul sangat tidak efektif atau dapat menimbulkan dampak negatif.

Sehingga tidak sedikit bermunculan kasus yang cukup memprihatinkan, yakni kekerasan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pemahaman guru tentang hakikat penggunaan metode ini dirasa masih sangat rendah.

Didalam Metode *Reward and Punishment*, pemberian hukuman bertujuan untuk merubah dan memotivasi peserta didik sehingga peserta didik berlomba-lomba untuk menjauhi hukuman yang sudah ditentukan terlebih dahulu. Selain metode hukuman, pemberian hadiah atau *Reward* juga diakui dalam dunia pendidikan. Hadiah merupakan bentuk motivasi sebagai penghargaan atas perilaku yang sesuai. Pemberian hadiah ini bertujuan untuk memberikan penguatan (*Reinforcement*) terhadap perilaku yang baik. Sehingga akan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Jadi dapat dilihat bahwa pengaruh Metode *Reward (Hadiah) and Punishment (Hukuman)* harus dilakukan dengan benar oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode *Reward (Hadiah) dan Punishment (Hukuman)* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017".

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada Pengaruh Metode *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017?”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini mempunyai tujuan “Untuk mengetahui ada atau tidak ada Pengaruh Metode *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017”.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis, antara lain:

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran, meningkatkan pemahaman, profesionalitas, kualitas guru dan pendidik lainnya.

### b. Bagi Siswa

Dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, serta siswa dengan lingkungannya.

### c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran, dan memberikan kontribusi terhadap pencapaian Standar Kelulusan sehingga dapat meningkatkan prestasi sekolah.

### d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang metode pembelajaran yang efektif dan untuk menambah pengalaman dalam mendidik.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah pengaruh metode *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017”.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kalianda.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SMA Negeri 1 Kalianda.

4. Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian ini adalah Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017.

## REFERENSI

Muhibin Syah. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya  
Hal. 1.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 2.

Wasty, Soemanto. 1983. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 4.

## **II. Tinjauan Pustaka, Kerangka Pikir, Paradigma dan Hipotesis**

### **2.1 Tinjauan Pustaka**

#### **2.1.1 Konsep Pengaruh**

Menurut Hugiono (1987: 47) “pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek, sedangkan menurut Badudu dan Zain (2001: 103) “Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain. Menurut Surakhmad (1982: 7) “Pengaruh merupakan kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala alam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada disekelilingnya” .

Berdasarkan konsep pengaruh diatas dapat dilihat bahwa pengaruh merupakan suatu yang timbul dari dalam diri manusia akibat dorongan untuk mengubah suatu keadaan kearah yang lebih baik. Maka pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran sejarah

setelah penggunaan metode tersebut, dalam kegiatan pembelajaran untuk melihat perubahan pada motivasi belajar siswa.

## **2.1.2 Konsep Metode Pembelajaran *Reward and Punishment***

### **2.1.2.1 Pengertian Metode *Reward and Punishment***

Menurut Wasty Soemanto (1983:123) Metode *reward* (ganjaran) dan *punishment* (hukuman) merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori Behavioristik. Menurut teori Behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam Hal. kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori S-R Bond yang menyatakan bahwa hukuman dan hadiah dapat digunakan untuk memperkuat *respon positif* atau *respon negatif*, sedangkan menurut Mulyawan (2016:242) Metode *Reward and Punishment* adalah metode pembelajaran interaktif antara guru dan siswa yang menerapkan sistem pemberian hadiah bagi siswa yang aktif dan benar dalam menjawab soal latihan dan sebaliknya memberikan hukuman bagi siswa yang tidak aktif atau tidak benar dalam menjawab soal latihan.

Berdasarkan konsep Metode *Reward and Punishment* di atas menjelaskan bahwa siswa yang aktif belajar akan menapatkan hadiah, sedangkan siswa yang tidak aktif mengikuti jalannya proses belajar mengajar di kelas dalam arti membuat kegaduhan atau keributan di kelas saat proses belajar mengajar berlangsung maka ia akan mendapatkan hukuman.

Hukuman ditetapkan hanya jika siswa nakal atau malas belajar atau membuat keributan saat proses belajar mengajar berlangsung. Hukuman yang dipilih pun tentu tidak seperti hukuman biasa, tetapi hukuman yang bersifat mendidik. Misalnya, hukuman menghafal materi pelajaran tertentu atau hukuman membuat karya ilmiah dengan tema yang sudah ditentukan.

Menurut M. Ngalim Purwanto (2006:182) "*reward* adalah alat untuk mendidik anak supaya anak dapat merasa senang karna perbuatan atau pekerjaan pekerjaan mendapatkan penghargaan", sedangkan menurut Nugroho (2006:5), "*reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan yang bertujuan agar seseorang menjadi lebih giat usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang telah dicapai". Selanjutnya menurut Mustakin dan Abdul Wahid (1990:76), "*reward* adalah motif yang positif. Penghargaan dapat menimbulkan inisiatif, energy, kompetisi, ekorasi pribadi dan kreatif. Penghargaan ini dapat berupa material dan pujian.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka yang dimaksud dengan pemberian hadiah (*reward*) merupakan salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk anak didik sebagai satu pendorong, penyemangat dan motivasi agar anak didik lebih meningkatkan motivasi belajar sesuai yang diharapkan dari pemberian hadiah tersebut muncul keinginan dari di anak untuk lebih membangkitkan minat belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa sendiri.

Selanjutnya ada pengertian *Punishment* atau Hukuman yang juga sebagai salah satu alat pendidikan sekaligus sebagai bentuk atas konsekuensi tingkah laku yang sudah dilakukan.

Menurut Djamarah (2014:144) "*punishment* adalah salah satu alat pendidikan yang juga diperlukan dalam pendidikan. Hukuman di berikan akibat dari pelanggaran, kejahatan atau kesalahan yang di lakukan oleh anak didik, sedangkan menurut Hamruni (2008:120) "*punishment* adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh pendidik setelah siswa melakukan kesalahan".

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka yang dinyatakan dengan hukuman adalah pemberian penderitaan atau penghilangan stimulasi oleh pendidik sesudah terjadi pelanggaran, kejahatan atau kesalahan yang dilakukan anak didik. Hukuman juga dapat dikatakan sebagai penguat yang negatif, tetapi kalau hukuman itu diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu pemberian hukuman tidak serta merta sebagai suatu tindakan balas dendam antara guru dan anak didik yang tidak bisa mencapai harapan yang diinginkan, namun guru harus memahami segala bentuk prinsip-prinsip pemberian hukuman sebagai sangsi kependidikan.

### 2.1.2.2 Prinsip-prinsip Pemberian Hadiah dan Hukuman dalam Pendidikan

#### 1. Prinsip pemberian hadiah (*Reward*)

Dalam memberikan hadiah atau penghargaan, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh para pendidik. Diantaranya:

- a) Penilaian didasarkan pada perilaku bukan pelaku
- b) Pemberian hadiah atau penghargaan harus ada batasnya.

Pemberian hadiah tidak bisa menjadi metode yang digunakan selamanya.

Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja. Msiswaala proses pembiasaannya dirasa cukup, maka pemberian hadiah harus diakhiri.

- c) Dimusyawarahkan kesepakatannya

Setiap siswa ditanya tentang hadiah yang diinginkannya, dan di sini kita dituntut untuk pandai dan sabar dalam mendialogkan hadiah tersebut dan bisa memberikan pengertian kepada siswa bahwa tidak semua keinginan dapat terpenuhi.

- d) Distandarkan pada proses bukan hasil.

Proses lebih penting daripada hasil. Proses pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan siswa untuk hasil yang terbaik. Sedangkan hasil yang akan diperoleh nanti tidak bisa dijadikan patokan keberhasilannya.

#### 2. Prinsip pemberian hukuman

Memberikan hukuman pada siswa dalam pendidikan tidak boleh dilakukan dengan sewenang-wenang menurut kehendak seseorang. Berikut adalah beberapa prinsip dalam memberikan hukuman:

a) Kepercayaan terlebih dahulu kemudian hukuman

Metode terbaik yang harus tetap diprioritaskan adalah memberikan kepercayaan kepada siswa. Memberikan kepercayaan kepada siswa berarti tidak menyudutkan mereka dengan kesalahan-kesalahannya. Tetapi sebaliknya, kita memberikan pengakuan bahwa kita yakin mereka tidak berniat melakukan kesalahan tersebut. Mereka hanya khilaf atau mendapat pengaruh dari luar.

b) Menghukum tanpa emosi.

Kesalahan yang paling sering dilakukan orang tua dan pendidik adalah ketika mereka menghukum siswa disertai dengan emosi. Bahkan emosi itulah yang menjadi penyebab utama timbulnya keinginan untuk menghukum. Dalam kondisi ini, tujuan sebenarnya dari pemberian hukuman yang menginginkan adanya penyadaran agar siswa tak lagi melakukan kesalahan, menjadi tidak efektif.

c) Hukuman sudah disepakati

Mendialogkan peraturan dan hukuman dengan siswa memiliki arti yang sangat besar bagi siswa. Selain untuk kesiapan menerima hukuman ketika melanggar juga sebagai suatu pembelajaran untuk menghargai orang lain karena ia dihargai oleh orang tua.

d) Hukuman harus bersifat mendidik, seperti memberi hafalan atau tugas tambahan yang diharapkan ada perubahan yang positif.

## Bentuk-bentuk Pemberian Hadiah dan Hukuman dalam Pendidikan

Ada Berbagai macam bentuk penghargaan atau hadiah yang dapat kita berikan, antara lain:

1. Komunikasi non verbal.
2. Imbalan materi/hadiah (*Reward*)
3. Bentuk pengakuan
4. Perlakuan istimewa

Hukuman untuk pembinaan perilaku siswa dapat diterapkan ke dalam empat bentuk, yaitu:

1. Hukuman dengan kata- kata atau kalimat yang tidak menyenangkan, misalnya omelan, ancaman, kritikan, sindiran, cemoohan
2. Hukuman dengan stimulus fisik yang tidak menyenangkan, misalnya menuding, memelototi.
3. Hukuman yang bersifat mendidik seperti memberi tugas tambahan, hafalan dan lain-lain.

### 2.1.2.3 Langkah-langkah Metode *Reward and Punishment*

Menurut Jasa Ungguh Muliawan (2016: 234-244) langkah-langkah metode pembelajaran *Reward and Punishment* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan diberikan pada siswa.
- 2) Guru memberikan penjelasan materi pelajaran tersebut kepada siswa.
- 3) Di tengah-tengah penjelasan materi, guru menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diberikan.
- 4) Bagi siswa yang aktif menjawab dengan benar mendapat hadiah tertentu seperti alat tulis dan kebutuhan belajar lainnya.
- 5) Bagi siswa yang membuat keributan di kelas atau malas belajar di beri kesempatan menjawab soal. Jika ia bisa menjawab dengan benar, ia mendapat hadiah. Sebaliknya, jika ia salah dalam menjawab soal dan sebelumnya terbukti membuat kegaduhan di kelas, ia akan mendapatkan hukuman sesuai tingkat kesalahannya.
- 6) Semakin banyak materi soal diberikan, hadiah yang harus diberikan pun semakin banyak. Semakin pula sebaliknya, semakin banyak siswa yang membuat keributan atau malas belajar, hukuman yang diberikan juga semakin banyak.

### 2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Reward and Punishment*

Menurut Jasa Ungguh Muliawan (2016: 234-244) Kelemahan dan Kelebihan metode pembelajaran *Reward and Punishment* adalah sebagai berikut:

Kelebihan :

- Memicu siswa untuk berkompetisi
- Memotivasi belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal
- Kemampuan belajar siswa dapat bersifat menyebar dan merata keseluruhan peserta didik. Hal ini mungkin terjadi disebabkan adanya unsur psikologis dalam berkompetisi ditambah adanya unsur kesepahaman pengetahuan pada diri peserta didik
- Ikatan emosional peserta didik dengan guru dapat tumbuh dan berkembang secara optimal
- Bersifat mudah dan menyenangkan
- Bagi siswa yang malas belajar terpacu untuk ikut berkompetisi

Kelemahan

- Membutuhkan biaya tambahan untuk menyiapkan hadiah
- Terkadang dapat menjadi beban psikologis tersendiri bagi siswa pemalas dan memiliki mental lemah.
- Pada umumnya terfokus pada siswa yang aktif.

### 2.1.3. Konsep Motivasi Belajar

#### 2.1.3.1 Pengertian Motivasi Belajar

Dalam belajar sangat diperlukannya motivasi belajar. Motivasi belajar akan meningkatkan semangat siswa dalam penerimaan ilmu sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik. Semakin tepat cara memotivasi, maka akan semakin berhasil pula pengajaran yang diberikan.

Menurut Ngalim Purwanto (2003: 71) motivasi adalah “pendorong” suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar seseorang tersebut tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu, sedangkan menurut Hamzah B. Uno (2008: 3), motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat jelaskan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu atau bertindak demi memenuhi kebutuhannya. Adapun motivasi belajar berarti dorongan yang terdapat dalam diri seseorang atau siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Menurut Djamarah (2011:148) motivasi terbagi menjadi dua macam motivasi tersebut yaitu :

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik merupakan motivasi yang dimiliki seseorang tanpa perlu rangsangan dari luar, karna dalam diri individu tersebut sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki Motivasi Intrinsik dalam diri mereka, maka ia akan secara sadar melakukan kegiatan tanpa memerlukan

motivasi dari luar. Dalam aktivitas belajar motivasi instrintik sangat diperlukan, karna seseorang yang memiliki Motivasi Intrinsik akan ingin maju dalam belajar, sedangkan seseorang yang tidak memiliki Motivasi Intrinsik akan sulit melakukan aktivitas belajar terus menerus.

b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik merupakan motivasi yang muncul karna adanya rangsangan dari luar. Motivasi tersebut bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi Ekstrinsik ini diperlukan agar anak mau belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar, dengan menggunakan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya.

Di dalam kegiatan belajar mengajar motivasi sangat di perlukan untuk tercapainya tujuan pendidikan, sehingga guru harus mampu mengembangkan motivasi belajar siswa sehingga siswa terangsang untuk semangat belajar. Orang yang termotivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri orang tersebut. Berikut adalah indikator motivasi menurut Hamzah B.Uno (2008:23) mengemukakan bahwa ciri-ciri atau indikator motivasi antara lain :

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d) Adanya penghargaan dalam belajar.
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam kegiatan belajar .
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

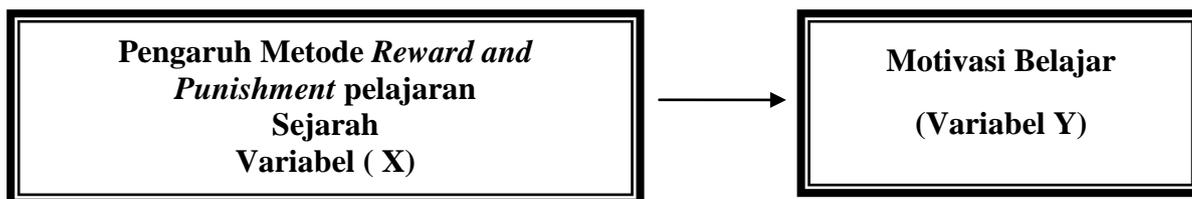
Berdasarkan ciri-ciri di atas maka dapat jelaskan bahwa siswa yang memiliki ciri-ciri termotivasi adalah siswa yang memiliki hasrat atau keinginan berhasil dalam belajar, belajar sebagai kebutuhannya, memiliki cita-cita, dan adanya penghargaan, kegiatan menarik dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif yang membuat siswa nyaman belajar. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan indikator motivasi menurut Hamzah B.Uno.

## 2.2 Kerangka Pikir

Metode *Reward and Punishment* adalah metode pembelajaran interaktif antara guru dan siswa yang menerapkan sistem pemberian hadiah dan hukuman sebagai satu pendorong, penyemangat dan motivasi agar anak didik lebih meningkatkan motivasi belajar sesuai yang diharapkan.

Didalam penelitian ini, diharapkan metode pembelajaran *Reward and Punishment* dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Atas dasar itulah, peneliti mengadakan penelitian tentang pengaruh metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda. Bertindak sebagai variabel adalah pengaruh Metode *Reward and Punishment* (selanjutnya disebut X) dan sebagai variabel terikatnya adalah motivasi belajar (disebut Y). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas yaitu, kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol.

### 2.3 Paradigma



Keterangan :

—————> : Garis Pengaruh

### 2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2006:71) “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan peneliti, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”, sedangkan Menurut (Sugiyono, 2015: 96) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan paparan teori dalam kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, Maka hipotesis atau pernyataan sementara yang dapat diajukan adalah:

$H_0$  = Tidak ada pengaruh yang positif dalam metode belajar *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017.

$H_1$  = Ada pengaruh yang positif dalam metode belajar *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017.

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Sri Rejeki, Universitas Negeri Yogyakarta (2015) yang berjudul “Penerapan Metode *Reward and Punishment* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengetik Sistem 10 Jari Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Tempel”. Memberikan hasil analisa mengenai ada tidaknya kolerasi antara *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara pemberian reward dan punishment terhadap motivasi siswa. Namun demikian ada faktor yang mempengaruhi yaitu factor (1) keluarga, (2)lingkungan dan (3)suasana.
2. Umu Masruruh, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati (2007) yang berjudul “ Pengaruh Metode *Reward and Punishment* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Qur’an- Hadits Di Man Kandangan Kediri”. Dalam skripsi tersebut berisi banyak macam macam reward (Hadiah) dan punishment (Hukuman) dan sumber sumber yang relevan sebagai tinjauan pustaka.

Kedua penelitian tersebut memiliki ruang lingkup dan sasaran yang hampir sama yaitu dalam penyusunan buku pengayaan harus memperhatikan komponen apa saja yang harus ada dalam metode pembelajaran tersebut agar memperoleh pembelajaran yang berkualitas.

## REFERENSI

- Hugiono dan Poerwantana. 1987. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: PT Bina Aksara. Hal. 9.
- Badudu, Zain. 2001, *Kamus Besar Indonesia*, Jakarta: Pustaka SinarHarapan. Hal. 9.
- Surakhmad, Winarto, 1982 *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar*. Bandung. Teknik Tarsito Hal. 9.
- Wasty, Soemanto. 1983. *Pisikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 9.
- Mustaqim dan Abdul Wahib. *Pisikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 10.
- Mulyawan, Jasa Ungguh. *45 Model Pembelajaran Spetakuler*. Lampung: AR RUZZ MEDIA. Hal. 10.
- M. Ngalim. purwanto. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Rosda. Hal. 11.
- Mustaqim dan Abdul Wahib, Op.cit. Hal. 11.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta Hal. 12.
- Hamruni, 2011 *Strategi pembelajaran yogyakarta insan madani* Hal. 12.
- Listanti <http://listanti.blogspot.co.id/2012/01/hadiah-reward-dan-hukuman-punishment.html> Hal. 15.
- Mulyawan, Jasa Unggu, Op.cit. Hal. 16.
- .Ibid, Hal. 16.
- M. Ngalim. purwanto. OP.cit. Hal. 17.
- Hamzah, B. Uno. 2006. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Gorontalo: Bumi Aksara. Hal. 17.

Djamarah, Syaiful Bahri. Op.cit. Hal. 17.

Hamzah, B.Uno. Op.cit Hal. 18.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 20.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung:  
Alfabeta. Hal. 20.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode yang Digunakan**

Menurut Sugiyono (2012:3) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan metode *eksperimen*. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiono, 2012: 107). Pelaksanaan penelitian ini sendiri bertujuan untuk menyelidiki pengaruh metode pembelajaran *Reward and Punishment* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran *Reward and Punishment* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dapat diketahui melalui muncul atau tidak munculnya perbedaan antara observasi kegiatan belajar mengajar di kelas dan jawaban siswa pada angket motivasi sesudah dilaksanakan metode pembelajaran *Reward and Punishment*.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain atau rancangan True Experimental Design dengan teknik penelitian Posttest-Only Control Group Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih

secara random, kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok lainnya tidak diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Kemudian dua kelompok ini diminta mengisi angket untuk melihat peningkatan atau penurunan motivasi belajar siswa.

Adapun rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut

**Tabel 1. Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Treatment</b>	<b>Quasioner</b>
(R) E	X	Y1
(R) C	-	Y2

(Sukardi, 2013: 185)

**Keterangan :**

(R) E : Kelompok Eksperimen

(R) C : Kelompok Kontrol

X : Treatment (perlakuan) dengan Metode *Reward and Punishment*

Y1 : Data yang diperoleh dari kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan Metode *Reward and Punishment*

Y2 : data yang diperoleh dari kelas kontrol tanpa diberi perlakuan

(Sukardi, 2013: 185).

Tahap awal dari penelitian ini adalah menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan Metode *Reward and Punishment* dan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Kemudian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selesai diminta untuk mengisi angket motivasi.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Pengertian populasi menurut Margono adalah “Seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan” (Margono 2010:118). Menurut Sugiyono, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, sehingga populasi bukan hanya diartikan sebagai orang saja, tetapi bisa juga objek dan benda-benda alam yang lain” (Sugiyono 2012:117).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS di SMA N 1 Kalianda pada tahun ajaran 2016/2017, seperti tampak pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Anggota Populasi Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017**

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	XI IPS 1	10	28	38
2.	XI IPS 2	20	2	40
3.	XI IPS 3	14	26	40
4	XI IPS 4	16	24	40
5	XI IPS 5	13	27	40
<b>Jumlah</b>		<b>73</b>	<b>107</b>	<b>180</b>

*Sumber : Tata Usaha SMA Negeri 1 Kalianda*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui yang menjadi populasi penelitian adalah kelas XI IPS SMA N 1 Kalianda tahun ajaran 2016/2017 yang terdistribusi dalam 5 kelas (XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4 serta IPS 5) dengan jumlah keseluruhan sebanyak 180 orang siswa yang terdiri dari 73 orang siswa laki-laki dan 107 orang siswa perempuan.

### 3.3.2 Sampel

Adapun teknik penarikan sampel yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. *Non probability sampling* memiliki beberapa jenis, diantaranya *purposive sampling*.

*Purposive sampling* merupakan teknik yang digunakan untuk menentukan sampel pada penelitian ini. Teknik ini dilakukan pada seluruh populasi, tapi terfokus pada target. “*Purposive sampling* merupakan penentuan sampel yang berdasarkan pertimbangan kriteria-kriteria tertentu yang telah dibuat terhadap suatu objek yang sesuai dengan tujuan penelitian” (Arikunto, 2010:183). Penelitian ini menggunakan 2 sampel yaitu kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4.

Adapun pertimbangan-pertimbangannya sebagai berikut:

- a. Guru mata pelajaran Sejarah yang mengajar di kedua kelas tersebut merupakan guru yang sama.

- b. Siswa memiliki rata-rata ulangan harian yang relatif sama yaitu 70,96 untuk kelas XI IPS 2 dan 70,69 untuk kelas XI IPS 4.
- c. Siswa yang mencapai standar KKM 73, hanya 34% untuk kelas eksperimen dan 35% untuk kelas kontrol.
- d. Sama sama direkomendasikan dari pihak guru.
- e. Jumlah siswa kedua kelas sama yaitu 40 siswa.
- f. Kedua kelas belum memperoleh materi “Perang Dunia”.

**Tabel 3. Sampel Penelitian**

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	XI IPS 2 (eksperimen)	20	20	40
2	XI IPS 4 (Kontrol)	16	24	40
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>44</b>	<b>80</b>

Sumber :Tata Usaha SMA Negeri 1 Kalianda

Berdasarkan tabel di atas, maka dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah kelas XI IPS 4 (*kelas eksperimen*) sebagai objek penelitian yang mendapat perlakuan dengan diajarkan menggunakan Metode *Reward and Punishment* dan kelas XI IPS 2 (*kelas kontrol*) yang tidak mendapat perlakuan.

### 3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

#### 3.4.1 Variabel Penelitian

Pengertian variabel menurut Margono, “Variabel adalah pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih” (Margono. 2010:133) sedangkan pendapat lain menyatakan “Variabel adalah

objek penelitian ataupun menjadi titik perhatian suatu penelitian”(Suharsimi Arikunto. 2010:91).

Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, sebagai berikut :

1. Variabel bebas (Independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen), variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode *Reward and Punishment*.
2. Variabel terikat (Dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Independen), variabel terikat dalam penelitian ini adalah Motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah.

### **3.4.2 Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel adalah suatu cara untuk menggambarkan dan mendiskripsikan variabel sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Tujuannya agar menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran variabel yang akan diteliti, sehingga perlu adanya batasan atau definisi operasional mengenai variabel yang akan penulis teliti. Maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode *Reward and Punishment*

Metode *reward* (ganjaran) dan *punishment* (hukuman) merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori Behavioristik.

Menurut Teori Behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon

Menurut Mulyawan (2016:242) “Metode *Reward and Punishment* adalah metode pembelajaran interaktif antara guru dan siswa yang menerapkan sistem pemberian hadiah bagi siswa yang aktif dan benar dalam menjawab soal latihan dan sebaliknya memberikan hukuman bagi siswa yang tidak aktif atau tidak benar dalam menjawab soal latihan”.

## 2. Motivasi Belajar Sejarah

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, Motivasi belajar dapat diukur dengan memperhatikan indikator motivasi, yaitu : 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

### **3.5 Langkah-langkah Penelitian**

1. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyak kelas, jumlah siswa, dan cara guru mengajar.
2. Menentukan populasi dan Sampel Penelitian.

3. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
5. Membuat instrumen tes penelitian.
6. Melakukan validasi instrumen.
7. Mengujicobakan instrumen.
8. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas eksperimen maupun Kelas Kontrol.
9. Menganalisis data.
10. Membuat kesimpulan.

### **3.6. Langkah-langkah Pelaksanakan Pembelajaran**

#### a) Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran
2. Pada langkah awal ini guru mengecek kehadiran siswa, memberikan motivasi dan apresiasi setra menyampaikan tujuan pembelajaran.

#### b) Kegiatan Inti

1. Guru mempresentasikan metode Reward and Punishmt kepada siswa
2. Guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran.
3. Di tengah tengah penjelasan materi, guru menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diberikan.
4. Bagi siswa yang aktif menjawab dengan benar mendapat point, semakin banyak poin yang dikumpulkan maka akan semakin besar mendapatkan Reward.

5. Bagi siswa yang membuat keributan di kelas atau malas belajar di beri kesempatan menjawab soal. Jika ia bisa menjawab dengan benar, ia mendapat poin. Sebaliknya, jika ia salah dalam menjawab soal dan sebelumnya terbukti membuat kegaduhan di kelas, ia akan mendapatkan hukuman atau pengurangan poin sesuai tingkat kesalahannya.
6. Guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan dan didiskusikan tadi.
7. Memberikan tes ujian atau kuis yang bersifat individu
8. Memberikan waktu untuk mengerjakan kuis
9. Pengumpulan kuis secara individual
10. Pembahasan kuis
11. Pemberian reward kepada siswa yang mendapatkan poin terbanyak yaitu 3 besar
12. Guru menutup proses pembelajaran.

### **3.7 Teknik pengumpulan data**

#### **3.7.1 Observasi**

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yaitu suatu proses pengamatan dan ingatan” (Sutrisno Hadi, 2001:224). Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan teknik observasi langsung. Observasi ini dilakukan selama penulis melakukan penelitian di SMA N 1 Kalianda.

### 3.7.2 Angket

Menurut Sugiyono (2012:199) Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan responden. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa dalam proses pembelajaran terhadap mata pelajaran Sejarah. Angket ini diberikan kepada siswa untuk memperoleh data mengenai tanggapan tentang Metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini yakni Angket tertutup, berisi pertanyaan-pertanyaan yang disertai sejumlah alternatif jawaban yang disediakan. Responden dalam menjawab terikat pada sejumlah kemungkinan jawaban yang sudah disediakan. Berikut ini kisi-kisi instrumen angket yang akan digunakan untuk mengukur pengaruh motivasi belajar Metode *Reward and Punishment* .

**Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Motivasi Metode *Reward And Punishment*.**

No	Aspek	Indikator	No Item	Jml Item
1	Intrinsik	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,2,3	3
		2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	4,5,6	3

		3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	7,8,9	3
2	Ekstrinsik	4. Adanya penghargaan dalam belajar.	10, 11, 12	3
		5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	13, 14, 15	3
		6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.	16, 17, 18	3

Sumber :*Hamzah B. Uno 2012:23*

Berdasarkan indikator motivasi di atas dalam penelitian ini akan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2012:134) skala likert di gunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial dalam penelitian, fenomena ini telah diterapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Variabel yang akan diukur dalam skala likert dijabarkan menjadi indikator variabel (seperti tabel 6). kemudian indikator tersebut di jadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan-pertanyaan ataupun pernyataan. jawaban dalam setiap instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, dan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu

**Tabel 5. Skor Instrumen Penelitian Dengan Menggunakan Skala Likert**

No.	Indikator	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : *Sugiyono, 2012:135*

### 3.7.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik untuk mendapatkan data dengan cara mencatat data yang sudah ada. Pada penelitian dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data yang sudah ada, seperti data siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA N 1 Kalianda tahun ajaran 2016/2017.

### 3.7.4 Teknik Kepustakaan

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan dalam penelitian ini, seperti : teori-teori yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan, konsep-konsep dalam penelitian, serta data-data yang diambil dari berbagai referensi.

## 3.8 Pengujian Instrumen Penelitian

Untuk melihat kelayakan instrument penelitian yang akan digunakan dalam pengambilan data perlu dilakukan pengujian sebagai berikut

### 3.8 Uji Validitas

Validitas adalah untuk mengetahui instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat mengukur gejala yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono, instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2012: 171).

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan menggunakan rumus product moment yang dikemukakan oleh Pearson:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

X : variabel X

Y : variabel Y

$X^2$  : kuadrat dari X

$Y^2$  : kuadrat dari Y

$\sum XY$  : jumlah perkalian X dengan Y

N : jumlah sampel

(*Uji Product Moment*: Person, dalam Suharsimi Arikunto, 2010: 87)

Distribusi (tabel t) untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk = n$ ).

Kriteria pengujian : jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti *valid*. Sebaliknya jika hasil

$r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak *valid*. (Riduwan,2005:128).

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan Hal. kepercayaan. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan dalam penelitian. Menurut Sugiyono, instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2012:173). Reliabilitas instrumen dikatakan baik jika dapat memberikan hasil pengukuran yang relatif tetap maksudnya meskipun diujikan pada waktu dan tempat berbeda cenderung memberikan hasil yang tidak jauh berbeda.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

keterangan:

$r_{11}$  : reliabilitas yang dicari

$n$  : banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$  : jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  : varians total

(Arikunto, 2010: 109)

Untuk menentukan reabilitas yaitu menggunakan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 6. Kriteria Reliabilitas**

Koefisien relibilitas ( $r_{11}$ )	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto 2010:75

### 3.9 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono pengertian dari analisis data adalah :

“Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan caramengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain” (Sugiyono 2012:335).

Tehknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dimana dalam analisis ini kita dapat mengetahui pengaruh Metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah selain itu analisis data ini juga di dukung dengan penggunaan analisis data statistik deskriptif.

#### 3.9.1. Pengkonversian Skor Menjadi Nilai

Setelah pengambilan data dilakukan, Maka akan di peroleh skor angket dari masing-masing siswa. Skor yang didapat dari penyebaran angket ini disebut dengan skor mentah, setelah disusun dan dihitung masing-masing skor setiap siswa, langkah selanjutnya adalah mengelola skor mentah tersebut menjadi nilai-nilai. Nilai-nilai yang dimaksud adalah angka ubahan dari skor dengan menggunakan acuan tertentu. Rumus yang digunakan untuk mengubah skor menjadi nilai adalah sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sumber : Arikunto, 2013 : 272

### 3.9.2. Uji Pra Syarat

Sebelum Teknik analisis data dilakukan, perlu dilakukan uji persyaratan.

Adapun uji persyaratannya sebagai berikut :

#### 3.9.2.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas untuk menganalisis data dengan menguji kenormalan data.

Untuk melihat kenormalan data, peneliti menggunakan uji chi-kuadrat (Sudjana, 2005:273) adalah :

- Hipotesis

$H_0$  : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$ : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi Normal

- Taraf Signifikan :  $\alpha = 0,05$

- Statistik Uji :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$O_i$  = frekuensi harapan

$E_i$  = frekuensi yang diharapkan

$k$  = banyak pengamatan

Tolak  $H_0$  jika  $x^2 \geq x_{(1-\alpha)(k-3)}$  dengan taraf  $\alpha$  = taraf nyata untuk pengujian. Dalam Hal. lainnya  $H_0$  diterima.

#### 3.9.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas data adalah uji persyaratan analisis tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan uji statistik tertentu

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 289). Uji ini berkaitan dengan penggunaan uji statistik parametrik.

Uji yang digunakan ialah menggunakan uji perbandingan dua varians dengan rumus:

$$F_0 = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Prosedur pengujian statistiknya sebagai berikut:

- a. Menentukan formula hipotesi

$H_0$  = data varians homogen

$H_1$  = data varians tidak homogen

- b. Menentukan taraf nyata ( $\alpha$ ) dan nilai  $X^2$

Taraf nyata yang digunakan ialah 5% (0,05)

Nilai F dengan db pembilang ( $v_1$ ) = n-1 dan db penyebut ( $v_2$ ) = n-1

- c. Menentukan kriteria pengujian

$H_0$  diterima apabila  $F_0 \leq F_{tabel}$

$H_0$  ditolak apabila  $F_0 \geq F_{tabel}$

- d. Menentukan kriteria pengujian

$$F_0 = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

- e. Kesimpulan

Menyimpulkan apakah  $H_0$  diterima atau ditolak.

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013:290-291).

### 3.9.2.3 Pengkategorisasian Motivasi Belajar Sejarah

Setelah skor mentah yang diperoleh siswa dirubah menjadi nilai, maka dari nilai motivasi belajar Sejarah siswa di uji normalitas dan homogenitasnya. Jika di ketahui data berdistribusi normal dan juga homogen maka dapat dilakukan analisis selanjutnya yaitu pengelompokan data menjadi beberapa kategori motivasi belajar.

Pengkategorian ini berguna untuk membantu perhitungan selanjutnya yaitu pada uji hipotesis, dalam Hal. ini peneliti membagi kategori motivasi belajar sejarah berdasarkan tiga tingkatan yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Menghitung Mean Hipotetik

$$\mu = \frac{1}{2}(I_{max} + I_{min}) \sum k$$

Keterangan :

$\mu$  : Rerata Hipotetik

$I_{max}$  : Nilai Maksimum item

$I_{min}$  : Nilai Minimum item

$\sum k$  : Jumlah item

b. Menghitung Deviasi Standar Hipotetik

$$\sigma = \frac{1}{6}(X_{max} + X_{min})$$

Keterangan :

$\sigma$  : Deviasi Standar Hipotetik

$X_{max}$  : Nilai maksimum Subjek

$X_{min}$  : Nilai Minimum Subjek

c. Kategorisasi

Skor yang didapat kemudian ditafsirkan dan diklarifikasikan. Adapun rumus pengklarifikasian pada motivasi belajar sejarah siswa adalah :

**Tabel 7. Kategori Pembagian Tingkatan Skor Motivasi Belajar Siswa**

No	Interval	Kategori
1	$X \geq (\mu + 1. \sigma)$	Tinggi
2	$(\mu - 1. \sigma) \geq X < (\mu + 1. \sigma)$	Sedang
3	$X < (\mu - 1. \sigma)$	Rendah

Sumber : Zainal Arifin, 2009: 237

### 3.9.3 Uji Hipotesis

Setelah data penelitian diperoleh, kemudian dilakukan analisis data untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang positif dan signifikan Metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui ada pengaruh yang positif dan signifikan Metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dilakukan dengan menggunakan uji koefisien korelasi *Theta* ( $\theta$ ) ini disesuaikan dengan skala yang melekat pada masing-masing variabel yaitu skala nominal dan ordinal :

### 3.9.4 Uji Koefisien *Theta*( $\theta$ )

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang positif antar variabel dalam penelitian maka digunakan rumus sebagai berikut

Koefisien korelasi *Theta* ( $\theta$ ):

$$\theta = \frac{\sum D_i}{T_2}$$

Keterangan :

$\sum D_i$  : perbedaan absolut antara frekuensi di atas ( $f_a$ ) setiap *rank* dan di bawah ( $f_b$ ) setiap *rank* untuk pasangan variabel sub kelas nominal  $f_a$ - $f_b$ .

$T_2$  : setiap frekuensi total pada sub kelas nominal di kalikan dengan setiap frekuensi.

(Iqbal Hasan, 2013:55)

Setelah dilakukan perhitungan dan didapat nilai koefisien korelasi *theta* maka dapat di ketahui arti nilai dari koefisien korelasi *theta* dengan melihat pada tabel koefisien korelasi sebagai patokan pada tabel 9 berikut :

**Tabel 8. Interval Nilai Koefesien Korelasi**

No	Interval Nilai	Koefesien Hubungan
1	$KK=0,00$	Tidak ada
2	$0,00 < KK \leq 0,20$	Sangat Rendah atau Lemah Sekali
3	$0,20 < KK \leq 0,40$	Rendah atau Lemah tapi pasti
4	$0,40 < KK \leq 0,70$	Cukup berarti atau Sedang
5	$0,70 < KK \leq 0,90$	Tinggi atau Kuat
6	$0,90 < KK \leq 1,00$	Sangat Tinggi atau Kuat Sekali dapat diandalkan
7	$KK=1,0$	Sempurna

**Keterangan :**

Interval Nilai KK bernilai Positif atau Negatif

Nilai KK positif berarti Korelasi Positif

Nilai KK Negatif berarti Korelasi Negatif

(Iqbal Hasan, 2013:48)

## REFERENSI

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Hal 22.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Hal 23.
- Sugiyono. 2015. Op.cit. Hal 24.
- Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta. Hal 25.
- Sugiyono. Op.cit. Hal 25.
- Margono. Op.cit. Hal 26.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 26.
- Mulyawan, Jasa Ungguh. *45 Model Pembelajaran Spetakuler*. Lampung: AR RUZZ MEDIA. Hal 28.
- Sugiyono. Op.cit. Hal 22.
- Ibit. Hal 22.
- Ibit. Hal 22.
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Aksara. Hal 38.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis pengaruh metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017 diperoleh kesimpulan “Ada pengaruh yang positif dari metode *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017”.

Hal ini diperoleh karena didapatkannya hasil nilai koefisien korelasi sebesar 0,48875 dengan menggunakan Rumus *Theta*, apabila dimasukan kedalam tabel koefisien korelasi termasuk dalam kategori cukup berarti atau sedang yang artinya memiliki nilai yang positif, nilai positif yang dimaksud yaitu teknik pembelajaran ini baik digunakan untuk mempengaruhi motivasi belajar siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017 dapat dikemukakan saran sebagai berikut

1. Bagi siswa, dituntut untuk lebih berani dalam menyampaikan pendapatnya, menguasai materi atau tugas yang diberikan.
2. Bagi para guru, metode *Reward and Punishment* dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran Sejarah untuk memotivasi belajar siswa.
3. Bagi sekolah, agar dapat melengkapi kebutuhan dalam proses pembelajaran sehingga dalam berlangsungnya pembelajaran dapat dilakukan secara baik dan maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiningsih, Astri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, B.Uno.2006. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Gorontalo: Bumi Aksara.
- Hugiono dan Poerwantana. 1987. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Mustaqim dan Abdul Wahib. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M.Ngalim.purwanto. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Rosda.
- Mulyawan, Jasa Ungguh. *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Lampung: AR RUZZ MEDIA.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Aksara
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.

Wasty, Soemanto. 1983. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Listiani. <http://listanti.blogspot.co.id/2012/01/hadiah-reward-dan-hukuman-punishment.html>.