

# Pengaruh Metode Reward dan Punishment terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Darussalam di SDIT Ibnu Hajar Balikpapan

Rahma Riska Sabila<sup>1</sup>, Iskandar Yusuf<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Balikpapan

e-mail: [rahmariskasabila@gmail.com](mailto:rahmariskasabila@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengaruh metode reward dan punishment terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II Darussalam di SD IT Ibnu Hajar Balikpapan. Metode reward dan punishment merupakan strategi pembelajaran yang umum digunakan untuk memotivasi siswa dan mengendalikan perilaku mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode reward dan punishment terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar, serta mengidentifikasi cara yang dapat membuat efektivitas kedua metode tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode reward dan punishment memiliki pengaruh yang kompleks terhadap hasil belajar siswa. Reward dapat meningkatkan motivasi dan kinerja belajar, namun dapat juga berdampak negatif jika tidak diterapkan dengan tepat. Punishment dapat menekan perilaku yang tidak diinginkan, tetapi dapat juga menimbulkan efek samping seperti rasa takut, rendah diri, dan penurunan hasil belajar.

**Kata kunci:** *Reward, Punishment, dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia.*

## Abstract

This research discusses about the effect of reward and punishment method on learning outcomes Indonesia language students of class II Darussalam at SD IT Ibnu Hajar Balikpapan. Reward and punishment methods are learning strategies commonly used to motivate students and control their behavior. This research aims to analyze the effect of reward and punishment methods on learning outcomes of Indonesian language elementary school students, as well as to identify ways that can make the effectiveness of both methods. This research uses a quantitative approach with the method of data collection techniques through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the analysis show that reward and punishment methods have a complex influence on student learning outcomes. Rewards can increase motivation and learning performance, but can also have a negative impact if not applied appropriately. Punishment can suppress unwanted behavior, but can also cause side effects such as fear, low self-esteem, and decreased learning outcomes.

**Keywords :** *Reward, Punishment, and Indonesian Language Learning Outcomes.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membangun masa depan bangsa. Sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan pengetahuan dasar siswa. mencapai tujuan pendidikan yang optimal, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif. Salah satu strategi yang digunakan adalah metode reward dan punishment. Metode reward memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan perilaku positif atau mencapai target belajar tertentu, sedangkan metode punishment memberikan hukuman kepada siswa yang melakukan pelanggaran atau tidak mencapai target belajar. Meskipun metode reward dan punishment telah lama diterapkan dalam pendidikan, efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar masih menjadi perdebatan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa reward dapat meningkatkan motivasi dan

kinerja belajar siswa, sementara penelitian lain menunjukkan bahwa punishment dapat menimbulkan efek samping negatif seperti rasa takut dan penurunan motivasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode reward dan punishment terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas kedua metode tersebut. Dengan memahami pengaruh reward dan punishment terhadap hasil belajar siswa kelas II di SDIT Ibnu Hajar Balikpapan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berfokus dilaksanakan di dalam kelas. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2024. Bertempat di SD IT Ibnu Hajar Balikpapan. Subjek pada penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas II A SD IT Ibnu Hajar Balikpapan yang berjumlah 27 orang. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengumpulkan data terkait *reward* dan *Punishment*, peneliti menggunakan angket yang diperoleh dari hasil penyebaran yang disebarlang langsung kepada siswa kelas II A SD IT Ibnu Hajar Balikpapan. Sebanyak 27 responden diharapkan dapat memberikan data yang relevan. Setelah angket diisi, penulis akan menganalisis uraian persentase jawaban dari setiap item, memberikan skor, dan menjumlahkannya secara total. Selanjutnya, langkah yang dilakukan adalah melakukan Uji Normalitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah suatu group data terdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan perhitungan SPSS yaitu uji Shapiro-Wilk dikarenakan sampel data kurang dari 50 sampel.

Setelah data tersebut terdistribusi normal maka kita lanjutkan dengan Uji Validitasnya. Jika nilai signifikannya  $< 0,05$  maka data tersebut valid dan jika  $> 0,05$  maka data tersebut tidak valid. Selanjutnya yaitu melakukan Uji Regresi untuk mengetahui pengaruh data tersebut. Apabila nilai signifikan  $>$  dari probabilitas 0,05 berarti tidak ada pengaruh antara *reward* (X1) dengan Hasil Belajar (Y), namun jika nilai signifikan  $<$  dari probabilitas 0,05 maka ada pengaruh antara *reward* (X1) dengan Hasil Belajar (Y).

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.195	2.433		7.069	.000
	Reward	-.019	.152	-.025	-.127	.900

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Data diatas dapat dikatakan antara Variabel X1 dan Y Adanya pengaruh dikarenakan nilai signifikan  $> 0,70$ . Maka Hasil Uji Hipotesis data tersebut adalah  $H_a$ , Ada Pengaruh *Reward* (X1) terhadap Hasil Belajar (Y).

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.559	2.063		8.995	.000
	Punishment	-.106	.130	-.162	-.820	.420

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Data diatas dapat dikatakan antara Variabel X2 dan Y Tidak Adanya pengaruh dikarenakan nilai signifikan  $> 0,70$ . Maka Hasil Uji Hipotesis data tersebut adalah  $H_0$ , Tidak Ada Pengaruh *Punishment* (X2) terhadap Hasil Belajar (Y). Dari hasil uji diatas, penulis menyimpulkan bahwa Adanya pengaruh *Reward* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II Darussalam di SD IT Ibnu Hajar Balikpapan dan Tidak adanya pengaruh *punishment* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II Darussalam di SD IT Ibnu Hajar Balikpapan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilaksanakan pada siswa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II Darussalam di SD IT Ibnu Hajar Balikpapan penulis dapat mengambil kesimpulan adalah hasil Uji Hipotesis data tersebut Ada Pengaruh Reward (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) sedangkan Hasil Uji Hipotesis data tersebut Tidak Ada Pengaruh Punishment (X2) terhadap Hasil Belajar (Y).

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Haris, Nurhidaya, Siti Maryam dan Nurul Mukhlisa, "Penerapan Metode Reward and Punishment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Barru", *Journal Of Education*, Vol.1 No.2 (2021), 133.
- Purwanto. (2013). Psikologi pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sagala, S. (2013). Konsep dan makna pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2018). Psikologi pendidikan. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin, M. (2023). Pentingnya Bahasa Indonesia dalam Pembangunan Sosial dan Ekonomi. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.