



PENGARUH *REWARD AND PUNISHMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA SELAMA PEMBELAJARAN *ONLINE*

Ika Sandra Dewi¹ Indra Fauzi² Sukmawarti³ Novita Friska⁴

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

e-mail: ¹ikasandradewi@umnaw.ac.id ²indrafauzi@umnaw.ac.id

³Sukmawarti@umnaw.ac.id ⁴novita.friska@umnaw.ac.id

ABSTRAK

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan pada akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar. Masih banyak siswa yang kurang aktif selama pembelajaran online. Dengan proses pembelajaran online mahasiswa lebih mudah merasa bosan dan bahkan tidak mau mengikuti pembelajaran dengan serius karena mereka menganggap kurang pengawasan dari guru. Maka dari itu peneliti menggunakan layanan informasi melalui metode *reward and punishment* guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran *online*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Bimbingan dan Koseling Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yang berjumlah 131 siswa. Kemudian Penetapan sampel dilakukan dengan purposive sampling yaitu sebanyak 30 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah exsperiment semu. Berdasarkan pengelolaan data yang dilakukan nilai rata-rata pre test = 71,3 dengan standart deviasi 71,46 dengan rincian kategori sedang sebanyak 1 orang atau 3,33 % kategori rendah 29 orang atau 96,67 % sedangkan nilai rata-rata post test =94,63 dengan standart deviasi 94,95 dengan rincian kategori tinggi sebanyak 2 orang atau 6,67 % kategori sedang 28 orang atau 93.33 %. Dibuktikan dengan uji hipotesis dari penelitian bahwa nilai uji t hitung adalah 5.04 dan t tabel taraf 5 % adalah 2,045 (t hitung 5,04 > t tabel 2,045). Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan pada motivasi belajar mahasiswa selama pembelajaran *online*.

Kata kunci: *Layanan Informasi, Reward and Punishment, Motivasi Belajar*

ABSTRACT

Learning motivation is everything that can motivate students or individuals to learn. Without learning motivation, a student will not learn and in the end will not achieve success in learning. There are still many students who are less active during online learning. With the online learning process, students are easier to get bored and don't even want to take lessons seriously because they think they lack supervision from the teacher. Therefore, researchers use information services through the reward and punishment method in order to increase students' learning motivation during online learning. The population in this study were all Guidance and Counseling students of the Nusantara Muslim University Al Washliyah, totaling 131 students. Then the determination of the sample is done by purposive sampling as many as 30 students. The method used in this research is quasi-experimental. Based on the data management carried out, the average value of the pre test = 71.3 with a standard deviation of 71.46 with details of the medium category as many as 1 person or 3.33%, the low category of 29 people or 96.67% while the average value of the post test = 94.63 with a standard deviation of 94.95 with details of the high category as many as 2 people or 6.67% in the medium category 28 people or 93.33%. It is proven by hypothesis testing from the research that the value of the t-test is 5.04 and the t-table level of 5% is 2.045 (t-count 5.04 > t-table 2.045). Based on the data analysis, it can be concluded that there are changes in student learning motivation during online learning.

Keywords : *Information Services, Reward and Punishment, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Belajar adalah hal yang akan dilakukan manusia sepanjang hidupnya. Semakin seorang belajar, maka semakin banyak perubahan dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan motivasi belajar untuk menentukan arah dan tujuan dari proses belajar tersebut. Selain itu motivasi belajar merupakan faktor psikis yang dapat menimbulkan perasaan senang dan semangat untuk belajar. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Istirani & Pulungan (2019:59) menjelaskan bahwa motivasi ditandai dengan munculnya, “rasa/feeling”, seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.

Dari hal tersebut menunjukkan betapa penting motivasi belajar bagi siswa/individu, bila motivasi dapat disadari oleh pelaku, maka suatu pekerjaan, dalam hal tugas belajar akan terselesaikan dengan baik. Maryanto Dkk (2013) menjelaskan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi antara lain yaitu: Tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan belajar, tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, semangat belajar tinggi (senang, rajin belajar, dan penuh semangat), menyukai ilmu pengetahuan yang baru, berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, senang mencari dan memecahkan soal-soal, dan keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, masih banyak siswa yang kurang aktif di kelas, terutama selama pembelajaran *online*. Dengan proses pembelajaran *online* siswa lebih mudah merasa bosan dan bahkan tidak mau mengikuti pembelajaran dengan serius karena mereka menganggap kurang pengawasan dari guru. Fenomena tersebut menggambarkan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Selanjutnya jika siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas, siswa akan mudah menyerah dan lebih memilih mencontek tugas temannya. Masih banyak terdapat siswa

yang memiliki semangat belajar yang rendah, contohnya dalam mengikuti pelajaran siswa tidak sepenuhnya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan. Fenomena tersebut menggambarkan semangat belajar yang rendah.

Dalam hal ini konselor harus berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Konselor dan guru dituntut agar mampu mengelola siswa dalam kegiatan pembelajaran baik itu secara langsung maupun online. Konselor dan guru harus memperhatikan metode yang digunakan saat proses pembelajaran agar tidak monoton dan mampu mengelola materi sumber-sumber belajar. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan kemampuan dalam menguasai dan menerapkan model pembelajaran. Oleh karena itu model pembelajaran memiliki peran penting dalam mendorong keberhasilan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah metode *reward and punishment* yang dipadukan dengan layanan informasi. *Reward* merupakan hal yang penting juga di dalam pendidikan ini memungkinkan siswa untuk termotivasi dalam belajar, *reward* juga bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dapat dicapainya. Sedangkan *Punishment* diartikan sebagai hukuman atau sanksi. *Punishment* biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang diyakini oleh sekolah tersebut.

Shoimin (2019:157) menjelaskan bahwa dengan *reward and punishment* siswa akan merasa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran karena ada suatu yang ingin mereka capai. Dan model ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan sesuatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Berdasarkan beberapa uraian di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian guna mengetahui Pengaruh Metode *Reward and Punishment* terhadap Motivasi Belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang didalamnya ditemukan minimal satu variable yang dimanipulasikan untuk mempelajari hubungan sebab dan akibat. Penelitian ini menggunakan desain *pre test* dan *post test*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Bimbingan dan Konseling yang berjumlah 131. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu berjumlah 30 orang. Adapun teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi *pre test* sebelum dilaksanakan metode *reward and punishment* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pre Test Sebelum Diberi Tindakan

No	Kode Responden	Perubahan Motivasi Belajar	
		Skor	Kategori
1	A	67	Rendah
2	B	77	Rendah
3	C	71	Rendah
4	D	65	Rendah
5	E	65	Rendah
6	F	85	Sedang
7	G	74	Rendah
8	H	64	Rendah
9	I	69	Rendah
10	J	77	Rendah
11	K	74	Rendah
12	L	73	Rendah
13	M	65	Rendah
14	N	73	Rendah
15	O	71	Rendah
16	P	68	Rendah
17	Q	77	Rendah
18	R	73	Rendah
19	S	65	Rendah
20	T	75	Rendah

No	Kode Responden	Perubahan Motivasi Belajar	
		Skor	Kategori
21	U	73	Rendah
22	W	75	Rendah
23	X	74	Rendah
24	Y	67	Rendah
25	Z	69	Rendah
26	AA	73	Rendah
27	AB	70	Rendah
28	AC	76	Rendah
29	AD	64	Rendah
30	AF	70	Rendah
Jumlah ΣX		2139	Rendah
Rata Rata (X)		71,3	

Berdasarkan hasil *post test* di atas dapat dilihat bahwa metode *reward and punishment* terdapat 30 mahasiswa rendah dan jika dilihat secara keseluruhan dengan jumlah 2139 dan rata-ratanya 71,3 serta berada pada kategori rendah.

Hasil *pre test* motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan melalui metode *reward and punishment* dapat dirangkum seperti tabel dibawah ini.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Pre Test

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
78- 98	1	3,33 %	Sedang
57- 77	29	96,67 %	Rendah

Dari hasil grafik di atas diketahui bahwa hasil penelitian dengan menggunakan angket motivasi belajar mahasiswa sebelum diberikan metode *reward and punishment* adalah skor terbanyak 96,67 % sehingga berada pada kategori rendah. Jika di lihat dari rata-rata skor motivasi belajar siswa sebelum diberikan metode *reward and punishment* berada pada kategori rendah.

Tabel 3. Hasil Pot Test Sesudah di Beri Tindakan

No	Kode Responden	Perubahan Motivasi Belajar	
		Skor	Kategori
1	A	98	Sedang
2	B	95	Sedang
3	C	97	Sedang
4	D	89	Sedang
5	E	98	Sedang
6	F	95	Sedang
7	G	98	Sedang
8	H	85	Sedang
9	I	87	Sedang
10	J	121	Tinggi
11	K	96	Sedang
12	L	95	Sedang
13	M	95	Sedang
14	N	115	Tinggi
15	O	89	Sedang
16	P	87	Sedang
17	Q	95	Sedang
18	R	93	Sedang
19	S	98	Sedang
20	T	90	Sedang
21	U	95	Sedang
22	W	87	Sedang
23	X	97	Sedang
24	Y	98	Sedang
25	Z	87	Sedang
26	AA	97	Sedang
27	AB	96	Sedang
28	AC	97	Sedang
29	AD	83	Sedang
30	AF	86	Sedang
Jumlah ΣX		2839	Sedang
Rata Rata (X)		94,63	

Berdasarkan hasil post test di atas dapat dilihat bahwa terdapat 28 mahasiswa berada pada kategori sedang dan 2 orang mahasiswa berada pada kategori tinggi. Akan tetapi jika dilihat rata-rata secara keseluruhan berada pada kategori sedang.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Post Test

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
99 -119	2	6,67 %	Tinggi
78- 98	28	93,33 %	Sedang

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa motivasi belajar siswa sesudah diberikan metode *reward and punishment* adalah skor terbanyak 78 – 98 sehingga dikategorikan sedang, dan dilihat dari rata-rata motivasi belajar siswa setelah diberikan

layanan informasi metode *reward and punishment* meningkat.

Selanjutnya, dari perhitungan hipotesis penelitian diketahui bahwa nilai t hitung adalah 5,04 dan t tabel taraf 5% adalah 2,045 (t hitung $5,04 > t$ tabel 2,045) sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh layanan informasi melalui metode *reward and punishment* terhadap motivasi belajar mahasiswa selama pembelajaran *online*.

Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar mahasiswa setelah memperoleh Dalam hal ini *metode reward and punishment* digunakan sebagai alat untuk memberikan suatu layanan berbentuk pemahaman mengenai pentingnya motivasi belajar selama pembelajaran online atau penjegahan sebelum terjadinya masalah tersebut, juga sebagai fungsi kuratif atau penyembuhan kalau ditengah-tengah peserta didik yang mengikuti metode *reward and punishment* adalah seorang yang mengalami permasalahan terhadap motivasi belajar.

Setelah melakukan perhitungan data diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa relatif rendah. Namun setelah memperoleh layanan informasi metode *reward and punishment* hasil perhitungan data yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum memperoleh layanan informasi, terlihat jelas perbedaan perhitungan data pre test dengan post test.

Tujuan dari metode *reward and punishment* dalam layanan informasi ini adalah agar peserta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dijelaskan oleh Clolim (2011:120) bahwa *reward* merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai insentif (dorongan), sesuatu yang penting bagi anak dan memperbesar kemungkinan perilaku yang diinginkan, sedangkan *punishment* adalah suatu perbuatan, dimana kita secara sadar dan sengaja menjatuhkan hukuman kepada orang lain, yang baik dari kejasmanian maupun dari segi kerohanian

(Ahmadi & Uhbiyati). Jadi dampak yang akan muncul dari pemberian layanan informasi melalui metode reward and punishment ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran online.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini metode reward and punishment dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa selama pembelajaran online. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan metode reward and punishment. Hal ini diketahui dari hasil uji t menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel ($5,04 > 2,048$).

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Nur Uhbiyah. 2001. ilmu pendidikan Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktek, Jakarta: Rineka Cipta
- Cahyani, Adhetya dkk “Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19” Jurnal: Pendidikan Islam 2020
- Hamalik, Oemar. 2013. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Istirani & Pulungan, Intan. 2019. Ensiklopedia Pendidikan. Medan: Media Persada
- M. Clolim. 2011. et. al. mengubah perilaku siswa pendekatan positif. Jakarta: gunung mulia
- Purwanto, Ngalim . 2007. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Sardiman. 2014 Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers
- Shoimin, Aris. 2019. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto. 2016. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Bina Aksara
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif an R&D. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2010. Pengantar Program Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling disekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Usman, Moh Uzer. 2000. Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Yusuf & nurhisn, J. 2012. Landasan Bimbingan dan Koseling. Bandung: Remaja Rosdakarya