

PENGARUH PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAK FRATERAN NDAO ENDE: (STUDI KASUS DI KELAS X.6)

Oktovianus Nino¹⁾, Maria Kristina Ota²⁾, Fransiskus Korosando³⁾

Pendidikan Ekonomi
Universitas Flores

oktoninonino@gmail.com¹⁾, titynpaoh@gmail.com²⁾, Jefry_sando@yahoo.co.id³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi penguatan berupa pemberian reward dan punishment terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X.6 SMAK Frateran Ndao Ende. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket berbasis skala Likert dan dokumentasi nilai rapor siswa. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa yang dipilih dari kelas X.6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi reward dan punishment berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa, ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,066 menunjukkan bahwa kontribusi strategi reward dan punishment terhadap prestasi belajar siswa adalah sebesar 6,6%, sedangkan sisanya 93,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru dan sekolah meningkatkan konsistensi serta variasi dalam penerapan reward dan punishment yang bersifat mendidik untuk memaksimalkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Abstract

This study aims to determine the effect of reinforcement strategies in the form of rewards and punishments on student achievement in Economics subjects in class X.6 of SMAK Frateran Ndao Ende. This research employs a quantitative approach with a correlational method. Data collection techniques were carried out through questionnaires based on a Likert scale and documentation of students' report card scores. The research sample consisted of 32 students selected from class X.6. Data were collected using a questionnaire (Likert scale) and documentation of report card scores. The sample consisted of 32 students. Data were analyzed using simple linear regression. The results showed that the reward and punishment strategy had a significant effect on students' learning achievement, indicated by a significance value of $0.000 < 0.05$. The Adjusted R Square value was 0.066, meaning that the reward and punishment strategy contributed 6.6% to students' learning achievement, while the remaining 93.4% was influenced by other factors outside this study. Based on these findings, it is recommended that teachers and schools increase the consistency and variety of educational reward and punishment applications to maximize student motivation and learning outcomes

Sejarah Artikel

Diterima:20-08-2025

Direview:10-10-2025

Disetujui:31-10-2025

Kata Kunci

reward, punishment, learning achievement

Article History

Received:20-08-2025

Reviewed:10-10-2025

Published:31-10-2025

Key Words

reward, punishment, learning achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya (Kemendikbud, 2020:15; Suryana, 2019:27). Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari prestasi belajar siswa, yaitu hasil evaluasi yang menggambarkan pencapaian dalam proses pembelajaran baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Hidayat, 2021:42; Hamzah, 2020:66).

Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup minat, motivasi, kemampuan, dan kesiapan belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, metode pembelajaran, dan interaksi sosial (Fitria, 2021:45; Slameto, 2015:56). Di antara faktor internal tersebut, motivasi belajar merupakan elemen penting karena dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan konsisten dalam belajar (Uno, 2016:23; Sardiman, 2011:75).

Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui penerapan strategi reward dan punishment. Reward (penghargaan) diberikan untuk memperkuat perilaku positif, sedangkan punishment (sanksi) diberikan untuk mengurangi perilaku negatif (Skinner dalam Kompri, 2015:102; Purwanto, 2017:89). Strategi ini berakar pada teori penguatan (reinforcement) yang menegaskan bahwa pemberian reward dan punishment secara tepat akan mampu memotivasi peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Guru sebagai fasilitator pembelajaran berperan penting dalam menerapkan reward dan punishment secara adil, konsisten, dan mendidik sehingga mampu menciptakan iklim kelas yang kondusif dan mendukung keberhasilan belajar (Wulandari & Prasetyo, 2023:78; Arifin, 2022:54).

Namun, kenyataan di lapangan masih menunjukkan adanya permasalahan terkait rendahnya prestasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Beberapa penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti pengaruh motivasi belajar atau metode pembelajaran terhadap prestasi siswa (Misbahudin, 2021; Lestari, 2022), tetapi kajian yang secara khusus meneliti hubungan reward dan punishment dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya di SMAK Frateran Ndao Ende, masih jarang dilakukan. Hal ini menjadi gap research yang perlu diteliti lebih lanjut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Penelitian kuantitatif memiliki ciri khas teknis yang sistematis, terancang, dan teratur dengan baik dari awal hingga akhir penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMAK Frateran Ndao Ende selama dua minggu terhitung dari tanggal 01 Juli sampai dengan 14 Juli 2025. Adapun populasi yang peneliti gunakan ialah seluruh siswa siswi di kelas X, SMAK Frateran Ndao sebanyak 226 orang yang terbagi dalam 7 kelas yaitu kelas X 1, X 2, X 3, X 4, X 5, X 6, dan

X 7. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X.6 dengan jumlah 32 orang peserta didik. pemilihan sampel dalam penelitian secara purposive, artinya sesuai pertimbangan peneliti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi pada guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa kelas satu, serta dokumentasi pada hasil belajar siswa, RPP, daftar nilai, dan bahan ajar, dan data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif.

Kisi-kisi instrumen penelitian ini disusun berdasarkan tiga variabel utama, yaitu Reward (X_1), Punishment (X_2), dan Prestasi Belajar (Y).

- 1) Reward diukur melalui indikator penghargaan berupa pujian, pemberian hadiah, serta kesempatan khusus yang dapat memotivasi siswa.
- 2) Punishment diukur melalui indikator hukuman verbal, hukuman non-verbal, serta efek jera yang ditimbulkan untuk mendisiplinkan siswa.
- 3) Prestasi Belajar diukur melalui indikator kognitif, afektif, dan psikomotor yang mencerminkan pemahaman, sikap, serta keterampilan siswa dalam mata pelajaran Ekonomi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini akan disajikan data hasil angket *reward* dan *punishment* siswa Kelas X.6.

Berikut disajikan pada Tabel 1 di bawah ini:

NAMA	Soal															Skor Angket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A. R.RUA		3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	41
A.S.R	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	42
A.N	3	2	1	1	3	3	3	2	2	1	1	3	4	2	3	34
B.G.A	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	46
B.TM	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	39
E.A.N	3	4	4	2	4	4	3	3	3	2	1	3	2	4	4	46
E.G.T	3	4	2	2	3	4	4	3	3	3	2	2	3	4	4	46
E.S.S	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	43
E.F.G	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	4	4	54
F.V.L	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	1	2	3	4	4	50
Y.A.D	3	4	3	2	4	4	1	3	4	4	1	3	4	4	4	48
G.D	3	3	4	2	3	3	4	2	3	2	1	3	3	3	3	42
I.PN	4	4	1	1	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	50
J.F.M	4	4	3	3	4	4	4	3	3	1	3	3	3	4	4	50
K.B	3	4	2	2	4	4	3	4	3	3	1	4	3	4	4	48
M.J.B	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	55
M.A.M.T	3	4	2	2	4	4	3	4	3	1	1	3	3	3	4	44
M.T.C	4	4	3	2	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	52
M.V.N.D	4	4	1	4	4	4	3	4	2	4	1	3	3	4	4	49
M.A.D	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	54
M.R.S	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
N.L	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3	1	3	3	4	3	47
P.L	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	2	4	4	3	53
S.R.N	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	45
T.K.S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	57
T.C.M	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	54
T.A.T.P	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	50
W.K.R.J	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	1	4	3	3	4	52
Y.A.B	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45

Y.M.Y	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	42
Y.K.W	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	2	1	3	3	41
S.J.A	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	1	2	3	4	42

Uji Validitas

Data dokumen yang dikumpulkan adalah data nilai rapor siswa kelas X.6. Berikut adalah data Uji Validitas dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Tabel Uji Validitas					
Variable	Item	R hitung	R Tabel	Keterangan	
<i>Reward</i> dan <i>Punishment</i>	S1	0,518	0,3494	Valid	
	S2	0,612	0,3494	Valid	
	S3	0,530	0,3494	Valid	
	S4	0,591	0,3494	Valid	
	S5	0,402	0,3494	Valid	
	S6	0,683	0,3494	Valid	
	S7	0,499	0,3494	Valid	
	S8	0,457	0,3494	Valid	
	S9	0,761	0,3494	Valid	
	S10	0,434	0,3494	Valid	
	S11	0,500	0,3494	Valid	
	S12	0,591	0,3494	Valid	
	S13	0,402	0,3494	Valid	
	S14	0,683	0,3494	Valid	
	S15	0,499	0,3494	Valid	

Sumber : Data Olahan Penulis

Dari Tabel angket *Reward* dan *punishmet* terdapat angket *reward* meliputi soal nomor 01 sampai dengan 07 sedangkan saol angket *punishment* dari nomor 08 hingga 15. Angket tersebut digabungkan menjadi satu variable (X)

Uji Reliabilitas angket.

Hasil uji reliabilitas instrument penelitian dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Statistik Reliabilitas	
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.799	15

Dari tabel uji reliabilitas ini terdapat nilai Cronbach,s Alpha 0,799 dengan jumlah item sebanyak 15 butir pertanyaan. berdasarkan pendapat sugiyono(2021:197) instrument penelitian dikatakan reliable apabila memiliki nilai cronbach,s Alpha >0,60. Dengan demikian karena 0,799>0,60, maka dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan dalam penelitian

memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan layak digunakan untuk mengukur variable X(*reward* dan *Punishment*)

Data Prestasi Belajar Siswa Kelas X.6

Data prestasi belajar siswa kelas X.6 yang menjadi sampel penelitian dapat disajikan pada Tabel 4. di bawah ini:

Tabel 4. Prestasi Belajar Siswa Kelas X.6		
No	Kode subyek sampel	Nilai
1	A. R.R	56
2	A.S.R	60
3	A.N	56
4	B.G.A	70
5	B.TM	70
6	E.A.N	60
7	E.G.T	65
8	E.S.S	65
9	E.F.G	64
10	F.V.L	76
11	Y.A.D	75
12	G.D	79
13	I.PN	78
14	J.F.M	79
15	K.B	75
16	M.J.B	76
17	M.A.M.T	67
18	M.T.C	70
19	M.V.N.D	72
20	M.A.D	70
21	M.R.S	67
22	N.L	70
23	P.L	79
24	S.R.N	79
25	T.K.S	78
26	T.C.M	65
27	T.A.T.P	78
28	W.K.R.J	78
29	Y.A.B	75
30	Y.M.Y	75
31	Y.K.W	78
32	S.J.A	75
Jumlah		
Min		56
Max		79
Mean		71.25

Data Deskriptif gabungan X dan Y

Berdasarkan data hasil angket *reward* dan *punishment* siswa dan hasil belajar di atas maka dapat menghitung regresi linear sederhana dapat dilihat pada Tabel 5. berikut ini:

Tabel 5. Perhitungan X^2 , Y^2 dan $X.Y$

No	X	Y	X^2	Y^2	$X.Y$
1	41	56	1681	3136	2296
2	42	60	1681	3600	2460
3	34	56	1156	3136	1904
4	46	70	2116	4900	3220
5	39	70	1521	4900	2730
6	46	60	2116	3600	2760
7	46	65	2116	4225	2990
8	43	65	1849	4225	2795
9	54	64	2916	4096	3456
10	50	76	2500	5776	3800
11	48	75	2304	5625	3600
12	42	79	1764	6241	3318
13	50	78	2500	6084	3900
14	50	79	2500	6241	3950
15	48	75	2304	5625	3600
16	55	76	3025	5776	4180
17	44	67	1936	4489	2948
18	52	70	2704	4900	3640
19	49	72	2401	5184	3528
20	54	70	2916	4900	3780
21	59	67	3481	4489	3953
22	47	70	2209	4900	3290
23	53	79	2809	6241	4187
24	45	79	2025	6241	3555
25	57	78	3249	6084	4446
26	54	65	2916	4225	3510
27	50	78	2500	6084	3900
28	52	78	2704	6084	4056
29	45	75	2025	5625	3375
30	42	75	1764	5625	3150
31	41	78	1681	6084	3198
32	42	75	1764	5625	3150
TOTAL	1520	2280	73216	163966	108685

Dari tabel di atas diketahui :

$$X = 1520$$

$$Y = 2280$$

$$X^2 = 73216$$

$$Y^2 = 163966$$

$$X.Y = 108685$$

Selanjutnya menghitung a dan b berdasarkan rumus regresi linear sederhana sebagai berikut.

Menghitung konstanta (a)

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$
$$a = \frac{(2280)(73216) - (1520)(108685)}{32(73216) - (1520)^2}$$
$$a = \frac{166735680 - 165074200}{2342912 - 2310400}$$
$$a = \frac{1660865}{32495}$$
$$a = 53.250$$

Menghitung koefisien regresi (b)

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$
$$b = \frac{32(108685) - (1520)(2280)}{32(73216) - (1520)^2}$$
$$b = \frac{3477920 - 3465600}{2342912 - 2310400}$$
$$b = \frac{12320}{32512}$$
$$b = 0,379$$

Model persamaan regresi

$$Y = a + bX$$

$$Y = 53.250 + 0,379X$$

Berdasarkan persamaan regresi di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut

1. Apabila terjadi peningkatan *reward* dan *punishment* sebesar 1 satuan maka hasil belajar siswa kelas X.6 SMAK Frateran Ndao akan meningkat sebesar 53.75 dan sebaliknya;
2. Apabila tidak terjadi peningkatan hasil belajar siswa maka pemberian *reward* dan *punishment* siswa kelas X.6 SMAK Frateran Ndao Ende akan sebesar 0,3484.

Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data memenuhi asumsi-asumsi statistik regresi linear, yaitu uji Normalitas, uji linearitas dan uji heteroskedastisitas.

Uji Normalitas

Salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam analisis regresi adalah data dan model regresi berdistribusi normal. Kenormalan data dapat dilihat dari uji normalitas *Shapiro-wilk* dari masing-masing variabel. Data analisis dengan bantuan komputer program SPSS 22. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas. Jika probabilitas > 0,05 maka data

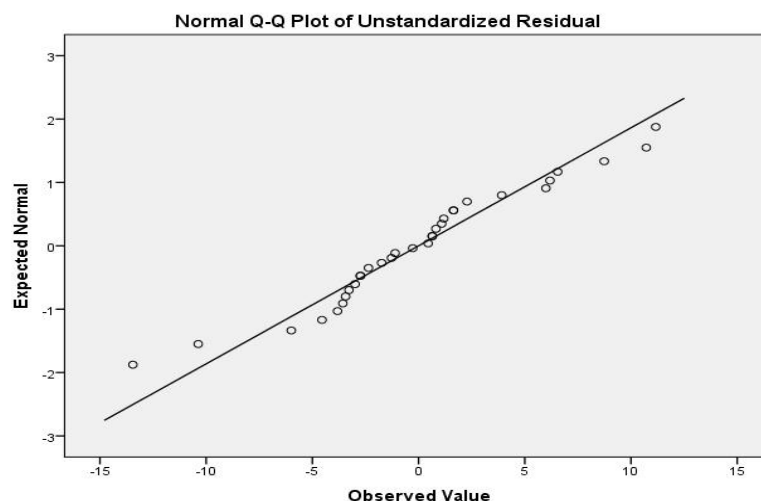
penelitian berdistribusi normal. Hasil uji normalitas selengkapnya dapat dilihat dari output SPSS 22 seperti pada Tabel 6. berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.130	32	.186	.962	32	.316

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas pada tabel diatas diketahui nilai signifikansi(sig) pada uji Shapiro-Wilk adalah sebesar 0.316.karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal. Dengan demikian,asumsi normalitas terpenuhi dan data layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.uji normalisasi data disamping dengan uji Kolmogorov Smirnov, juga dapat dilihat dari Q-Q plot berikut :



Gambar 1. Grafik Normal Q-Q Plot Uji Normalitas

Uji Linearitas

Tabel 4.7. Uji Linearitas

		ANOVA Table				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil prestasi * reward dan Punishmen	Between (Combined) Groups	632.783	17	37.223	1.312	.307
	Within Groups	397.217	14	28.373		
	Total	1030.000	31			

Berdasarkan hasil uji Linearitas tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel prestasi belajar dan *reward* serta *punishment* diketahui nilai *Signifikansi*.data tersebut sebesar 0,307 lebih besar taraf *signifikansi* dari 0,05.Hal ini menunjukan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari linearitas.Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variable prestasi belajar dengan *reward* serta *punishment* bersifat linear sehingga memenuhi asumsi linearitas dan layak..

Uji Heteroskedastisitas

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji glejser adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka kesimpulannya adalah tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.
- 2) Sebaliknya, jika nilai nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka kesimpulannya adalah terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

Untuk memaknai hasil uji heteroskedastisitas dengan uji glejser ini, maka kita cukup melihat tabel output "*Coefficients*" dengan variabel Abs_RES berperan sebagai variabel dependent. Berikut Tabel hasil uji heteroskedastisitas menggunakan program SPSS. Untuk memperjelas dapat di lihat pada Tabel 8 di bawah ini:

Tabel.8. Koefesien dari hasil regresi linear uji Glejser

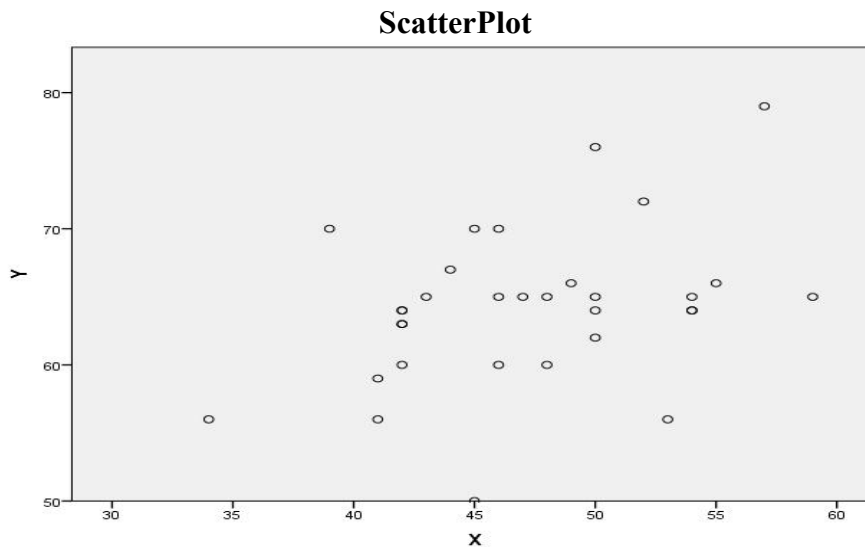
Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.177	5.312		.222	.826
Reward dan Punishment	.059	.112	.097	.531	.599

a. Dependent Variable: ABS_RES

Berdasarkan *output* di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel *reward* dan *punishment* (X) adalah 0,0599. Karena nilai signifikansi variabel di atas lebih besar dari 0,05 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji glejser, dan dapat disimpulkan bahwa tidak ada gejala heteroskedastisitas dalam model regresi yang digunakan.

Pembuktian lain juga dapat menggunakan grafik Scotterplot atau dari nilai prediksi variable terkait yaitu SRESID dengan residual error yaitu ZPRED. Dasar pengambilan keputusan adalah:

1. Jika terdapat pola tertentu seperti titi-titik yang membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang melebar kemudian menyempit) maka mengindikasikan bahwa terjadi heterosdastisitas;
2. Jika tidak terdapat pola yang jelas maupun titi-titik yang menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y hal tersebut artinya menunjukkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas. Selanjutnya dapat dilihat pada gambar ScatterPlot pada Gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2.Scatter plot uji Glejser

Uji Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh strategi penguatan *Reward* dan *Punishment* terhadap prestasi belajar siswa. Hasil analisis dari SPSS diperoleh persamaan regresi sebagai berikut. Dapat di lihat pada Tabel 9. di bawah ini:

Tabel 9. Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.364 ^a	.132	.103	5.458	.132	4.579	1	30	.041

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana pada tabel 4.13 diperoleh nilai koefesien determinasi(R square) sebesar 0.132.Hal ini menunjukkan bahwa strategi penguatan *reward* dan *punishment* memberikan kontribusi sebesar 13,2% terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar 86,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam model ini.Nilai signifikansi(sig F Change)sebesar $0,041 < 0.05$ menunjukkan bahwa model regresi yang dibangun signifikan secara statistic. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi *reward* dan *punishment* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

1. Uji Parsial (Uji t)

Pengujian hipotesis secara parsial ini dimaksudkan untuk menguji keberartian pengaruh variabel bebas yaitu variabel *reward* dan *punishment* terhadap prestasi belajar siswa di SMAK Frateran Ndao Ende. Lihat hasil Uji Parsial pada Tabel 10. di bawah ini:

Tabel 10. Hasil Uji Parsial (Uji t)

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95.0% Confidence Interval for B	
	B	Std. Error				Lower Bound	Upper Bound
1 (Constant)	47.020	8.110		5.798	.000	30.457	63.583
Reward dan Punishment	.365	.171	.364	2.140	.041	.017	.714

a. Dependent Variable: Y

Hasil pada tabel di atas, koefisien regresi untuk variabel *reward* dan *punishment* sebesar 0,365 dan diperoleh pula konstanta sebesar 47,020 sehingga model regresi yang diperoleh sebagai berikut :

$$Y = 47,020 + 0,365X$$

Model tersebut menunjukkan bahwa :

- Setiap terjadi kenaikan satu skor *reward* dan *punishment* akan diikuti kenaikan prestasi belajar sebesar 0,365X apabila variabel lainnya dianggap tetap.

Berdasarkan hasil uji parsial untuk variabel *reward* dan *punishment* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,140 dengan nilai signifikansi sebesar $0,041 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga H_a “ada pengaruh yang positif dan signifikan antara *reward* dan *punishment* terhadap prestasi belajar siswa di SMAK Frateran Ndao Ende” **diterima**. Untuk memperjelas para pembaca, dapat dilihat pada Tabel 11. di bawah ini:

Tabel 11. Uji R (Korelasi pearson)

Model Summary ^b						
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson	
1	.310 ^a	.096	.066	6.758	.852	
a. Predictors: (Constant), X						
b. Dependent Variable: Y						
ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	145.891	1	145.891	3.194	.084 ^b
	Residual	1370.109	30	45.670		
	Total	1516.000	31			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X						

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95.0% Confidence Interval for B	
		B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound
1	(Constant)	53.250	10.141		5.251	.000	32.539	73.962
	Reward dan Punishment	.379	.212	.310	1.787	.084	-.054	.812

a. Dependent Variable: Y

Pada table *Coefficients*^a pada kolom B pada *constant* (a) adalah, 53.250 sedang nilai reward dan punishment (b) adalah 0,379 sehingga persamaan regresi dapat ditulis: $Y = a + bX$ atau $53.250 + 0,379 X$.

Persamaan regresi ini mempunyai makna bahwa karena koefisien regresi yang diperoleh bertanda positif (+) artinya kenaikan variabel reward dan punishment akan diikuti oleh kenaikan variabel prestasi belajar siswa. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa jika variabel reward dan punishment meningkat satu point, maka akan diikuti dengan meningkatnya variabel prestasi belajar peserta didik, dan sebaliknya jika variabel reward dan punishment menurun masing-masing satu point, maka akan diikuti dengan menurunnya variabel prestasi belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi penguatan berupa reward dan punishment memberikan pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas X.6 SMAK Frateran Ndao Ende. Hal ini terlihat dari hasil uji regresi sederhana yang memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan reward dan punishment memiliki hubungan nyata dengan peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Meskipun demikian, nilai Adjusted R^2 sebesar 0,066 menunjukkan bahwa kontribusi reward dan punishment hanya sebesar 6,6%, sedangkan 93,4% prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini, seperti motivasi intrinsik, kemampuan akademik, dukungan keluarga, kualitas guru, metode pembelajaran, maupun lingkungan belajar. Artinya, reward dan punishment memang berperan, tetapi bukan faktor dominan yang menentukan prestasi belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori *operant conditioning* dari B.F. Skinner yang menegaskan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui konsekuensi. Reward berfungsi

memperkuat perilaku positif, sementara punishment membantu mengurangi perilaku negatif. Pandangan ini diperkuat oleh Slavin (2022) yang menyatakan bahwa kombinasi reward dan punishment yang diterapkan secara konsisten dapat meningkatkan motivasi sekaligus membentuk disiplin belajar siswa.

Penelitian terdahulu juga mendukung hasil ini. Nurhidayati (2022) menemukan bahwa reward dan punishment berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Sementara itu, Ryan & Deci (2022) menegaskan bahwa kombinasi penghargaan dan konsekuensi mendidik mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan kedisiplinan, serta mendorong pencapaian akademik. Dengan demikian, penelitian ini menguatkan bukti empiris bahwa reward dan punishment dapat menjadi strategi penting untuk mendukung keberhasilan belajar, walaupun pengaruhnya relatif kecil.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru dan sekolah. Guru perlu memandang reward dan punishment bukan hanya sebagai alat pengendali perilaku, melainkan sebagai strategi pedagogis untuk membangun motivasi dan tanggung jawab belajar siswa. Reward sebaiknya diberikan secara proporsional agar siswa merasa dihargai atas usaha mereka, sedangkan punishment perlu diterapkan secara mendidik agar siswa belajar dari kesalahan tanpa merasa tertekan. Jika dilaksanakan dengan tepat, kombinasi keduanya dapat menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, menumbuhkan kedisiplinan, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemberian reward dan punishment berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas X.6 SMAK Frateran Ndao Ende pada mata pelajaran Ekonomi. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis penelitian diterima. Artinya, strategi penguatan berupa reward dan punishment terbukti mampu mendorong peningkatan prestasi belajar siswa.

Namun demikian, nilai Adjusted R^2 sebesar 0,066 menunjukkan bahwa kontribusi reward dan punishment hanya sebesar 6,6%, sementara sisanya 93,4% dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi intrinsik, kemampuan kognitif, metode pembelajaran, serta dukungan keluarga dan lingkungan. Temuan ini menegaskan bahwa reward dan punishment penting, tetapi tidak dapat dipandang sebagai satu-satunya faktor penentu keberhasilan belajar.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan Skinner tentang operant conditioning yang menekankan pentingnya penguatan dalam membentuk perilaku belajar. Secara praktis, penelitian ini memberikan pesan bahwa guru perlu menggunakan reward

dan punishment secara bijaksana, konsisten, dan mendidik. Reward hendaknya diberikan untuk menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri siswa, sedangkan punishment diterapkan sebagai sarana pembinaan agar siswa belajar dari kesalahan dan lebih bertanggung jawab.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa strategi reward dan punishment, meskipun kontribusinya relatif kecil, tetap memiliki nilai strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Jika dipadukan dengan pendekatan lain yang mendukung, strategi ini dapat menciptakan iklim belajar yang kondusif, memotivasi siswa untuk berprestasi, serta membantu guru dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab pada peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil peneliti yang telah diperoleh, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan reward dan punishment secara konsisten dan proporsional. Reward sebaiknya diberikan sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan prestasi siswa, sementara punishment perlu diarahkan pada pembinaan agar siswa belajar dari kesalahan. Dengan penerapan yang tepat, strategi ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membentuk kedisiplinan dan tanggung jawab siswa.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat merumuskan kebijakan yang mendukung sistem reward dan punishment yang bersifat mendidik. Dukungan berupa aturan yang jelas serta pelatihan bagi guru dalam mengelola kelas dengan strategi penguatan akan menciptakan iklim belajar yang kondusif dan mendorong peningkatan kualitas pendidikan.

3. Bagi siswa

Siswa perlu menyadari bahwa setiap usaha belajar memiliki konsekuensi, baik berupa penghargaan maupun sanksi. Dengan kesadaran ini, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk berprestasi, meningkatkan disiplin diri, serta bertanggung jawab terhadap proses belajar yang dijalani.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini hanya menyoroti pengaruh reward dan punishment terhadap prestasi belajar dengan kontribusi sebesar 6,6%. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian dengan memasukkan variabel lain seperti motivasi intrinsik, gaya belajar, metode pembelajaran, maupun dukungan keluarga. Dengan demikian, penelitian berikut dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Survey Design: Cross Sectional dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 31–39. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1955>
- Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17-37).
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekowati, S. (2023). pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar (Survey pada Mahasiswa Universitas Persada Indonesia YAI). *ikraith-ekonomika*, 6(1), 237-247.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- Dweck, C. S. (2021). *Mindset: The new psychology of success* (hal. 76)
- Fitria, H. (2021). Pengaruh Lingkungan, Minat, dan Motivasi terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 111–122.
- Fitriya, N., Marzuki, I., & Sari, A. D. I. (2025). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 48-59.
- Faizah, N., & Kamal, M. (2024). *Makna belajar dalam konteks pembelajaran aktif*. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 10(2), 45–53.
- Hidayat, R. (2021). *Psikologi Pendidikan: Pendekatan dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenada Media
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 5482-5492.)
- Susanto, E., & Sutikno, Y. (2025). pengaruh lingkungan belajar dan metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII smp metta maitreya pekanbaru. *jotika journal in management and entrepreneurship*, 4(2), 113-118.)
- Slavin, R. E. (2022). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson Education
- Siregar, R. U. (2020). *Analisis Pemahaman Siswa dalam Mempelajari IPA pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 065015 Medan Tuntungan Ta 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Quality). BLOOM DALAM SIREGAR

- Susanto, E., & Sutikno, Y. (2025). pengaruh lingkungan belajar dan metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII smp metta maitreya pekanbaru. *jotika journal in management and entrepreneurship*, 4(2), 113-118.)
- Slavin, R. E. (2022). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson Education
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh pemberian reward and punishment terhadap motivasi belajar bahasa indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106-117.
- Tarigan, I. (2025). pengaruh metode mind mapping terhadap hasil belajar siswa pada materi fobia mata pelajaran bahasa indonesia kelas iv negeri 040447 kabanjahe tp 2024/2025 (doctoral dissertation, universitas quality)
- Ula, W. R. R., Nugraha, Y. A., & Rohim, D. C. (2022). Pengaruh Reward and Punishment terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(3), 207-212.
- Wahyuni, S., & Rahmadhani, E. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dengan Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Geogebra. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(6), 605-614.
- Wulandari, E., & Prasetyo, A. (2023). *Manajemen Kelas dan Disiplin Positif di Era Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fatikasari, A. H., Purwandari, S., & Triana, P. M. (2024). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (NHT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1544-1554.
- Nasri, N. (2021). Penggunaan Keterampilan Proses dalam Pembelajaran Fikih di SD/MI. *FONDATIA*, 5(1), 30-43.
- Rosyid, M. Z. (2021). *Prestasi Belajar (edisi 2)*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Putra, R. P. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18-26.
- Nasri, N. (2021). Penggunaan Keterampilan Proses dalam Pembelajaran Fikih di SD/MI. *FONDATIA*, 5(1), 30-43. *ent*, 4(1), 139-150. <https://doi.org/10.37531/yume.vxix.234>