

**THE INFLUENCE OF REWARD AND PUNISHMENT ON STUDENT  
INTEREST IN LEARNING CIVIC EDUCATION CLASS IX  
MTS. MIFTAHUL HUDA DI DESA SILIKUAN HULU  
KECAMATAN UKUI KABUPATEN PELALAWAN**

Khusnul<sup>1</sup>, Hambali<sup>2</sup>, Gimin<sup>3</sup>

Email : KhusnulKhotimah1414@gmail.com<sup>1</sup>, unri.hambali@yahoo.com<sup>2</sup> , gim\_ur@yahoo.co.id<sup>3</sup>  
No.Hp : 085272287112

Pancasila and Citizenship Education Study Program  
Faculty of Teacher Training and Education  
Riau University

**Abstract:** *This study motivated students have low learning interest in learning civic education. This is seen when researchers di observations in class some students who enter the classroom when following learning civic education not pay attention to explanations given teachers, they are cool with their respective occupations, delivery of material that is considered less attractive, students are still while doing test questions in learning civic education , late entry into the classroom hours so distrubing the teaching and learning process and when the lesson of studens often premit out, this tends to give teachers reward and punishment to students. Formulations of this problem (1) whether there is a reward effect on interest in learning? (2) whether there is influence punishment to interest in learning? (3) whether there is influence of reward and punishment together towards the interest of learning? The purpose of this study (1) to know the effect of reward on learning interes (2) to know the effect of punishment on interest in learning (3) to know the effect of reward and punishment together on the interest of learning. This research is q quantitative descriptive research. The data were analyzed by using multiple linear regression. There is the effect of reward on interest in learning with  $t_{count} 2.571 > t_{table} 1.71$  or  $0,019 < 0,05$ . Ther is a punishment effect on interest in learning with  $t_{count} 2.468 > t_{table} 1.71$  or  $0,023 < 0,05$ . There is the effect of reward and punishment together on the interest of learning with equality  $Y = -8,307 + 1,547(X_1) + 1,125(X_2)$ . In this research can be seen there is influence of reward and punishment to learning interest of civic education with donation 33,9%.*

**Keyword:** *Influence, Reward-Punishment, Interest*

**PENGARUH *REWARD* DAN *PUNISHMENT* TERHADAP MINAT  
BELAJAR PPKn SISWA KELAS IX MTS. MIFTAHUL HUDA  
DI DESA SILIKUAN HULU KECAMATAN UKUI  
KABUPATEN PELALAWAN**

Khusnul<sup>1</sup>, Hambali<sup>2</sup>, Gimin<sup>3</sup>

Email : Khunulkhotimah1414@gmail.com<sup>1</sup>, unri.hambali@yahoo.com<sup>2</sup>, gim\_ur@yahoo.co.id<sup>3</sup>  
No.Hp : 085272287112

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini di latarbelakangi siswa memiliki minat belajar yang rendah dalam pembelajaran PPKn. Hal ini terlihat saat peneliti melakukan observasi di kelas beberapa siswa yang masuk kelas ketika mengikuti pembelajaran PPKn tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan guru, mereka asik dengan kesibukkan mereka masing-masing, penyampaian materi yang dianggap kurang menarik, siswa masih banyak yang mecontek saat mengerjakan soal test dalam pembelajaran PPKn, telat masuk kelas dalam jam pelajaran sehingga mengganggu proses belajar mengajar dan ketika jam pelajaran siswa sering izin keluar, hal ini cenderung guru memberikan *reward* dan *punishment* kepada siswa. Rumusan masalah ini (1) Apakah terdapat pengaruh *reward* terhadap minat belajar? (2) Apakah terdapat pengaruh *punishment* terhadap minat belajar? (3) Apakah terdapat pengaruh *reward* dan *punishment* secara bersama - sama terhadap minat belajar? Tujuan penelitian (1) Untuk mengetahui pengaruh *reward* terhadap minat belajar (2) Untuk mengetahui pengaruh *punishment* terhadap minat belajar (3) Untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap minat belajar. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Data dianalisis dengan menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian Terdapat pengaruh reward terhadap minat belajar dengan  $t_{hitung} 2.571 > t_{tabel} 1.71$  atau  $0,019 < 0,05$ . Terdapat pengaruh punishment terhadap minat belajar dengan  $t_{hitung} 2.468 > t_{tabel} 1.71$  atau  $0,023 < 0,05$ . Terdapat pengaruh antara reward ( $X_1$ ), punishment ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap minat belajar ( $Y$ ) dengan persamaan  $Y = -8,307 + 1,547(X_1) + 1,125(X_2)$ . Pada penelitian ini dapat dilihat terdapat pengaruh Reward dan Punishment terhadap Minat Belajar PPKn dengan sumbangan sebesar 33,9%.

**Kata Kunci :** Pengaruh, Reward-Punishment, minat

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pada pasal 1 ayat (2) UU Nomor 2 Tahun 1989, ditegaskan bahwa: pendidikan nasional adalah pendidikan yang bersifat dualistis yang sebelumnya, menjadi suatu sistem pendidikan nasional. Hal tersebut sebagaimana dikemukakan pula dalam pasal 1 ayat (3): “Sistem pendidikan nasional adalah suatu keseluruhan yang terpadu dari semua satuan dan kegiatan pendidikan yang berkaitan satu dan lainnya untuk mengusahakan tercapainya tujuan pendidikan nasional”. Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaannya (Hasbullah,2006).

*Reward* adalah suatu bentuk pemeliharaan dan peningkatan motivasi siswa guna mendorong siswa untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pengajaran (Slameto,2010). *reward* merupakan sesuatu yang diberikan kepada orang lain karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti peraturan dan tata tertib yang sudah ditentukan sekolah (Arikunto.S,1980). Sehingga dapat disimpulkan *reward* adalah sesuatu yang diberikan kepada siswa karena bertingkah laku yang baik untuk mendorong minat belajar siswa itu sendiri. Pemberian *reward* atau perilaku perfoma siswa yang bagus akan menimbulkan minat (*interest*) bagi siswa sehingga ia akan termotivasi untuk belajar.

Pemberian *punishment* atas perilaku atau performa jelek siswa dapat menyebabkan efek yang negatif (malu, dendam, cemas, dsb) sehingga sebaiknya diterapkan jika perlu saja (Latipah,2012). *punishment* adalah prosedur yang dilakukan untuk memperbaiki tingkah laku yang tak diinginkan dalam waktu singkat dan dilakukan dengan bijaksana (Ahmadi,2013). Sehingga dapat disimpulkan *reward* adalah pemberian hukuman kepada siswa yang berperilaku buruk untuk menimbulkan efek jera. Penempatan *reward* dan *punishment* secara tepat dapat menjadi motivasi tersendiri pada diri anak didik dan menumbuhkembangkan minat dalam melakukan aktivitas belajar.

Bentuk-bentuk *reward* (Borba,2010) antara lain: Kategori materi seperti mainan, permen, main korsek, dan lain sebagainya yang berbentuk materi. Kategori tanda seperti bintang, stiker, sertifikat, dan lain sebagainya yang berbentuk tanda. Kategori pujian seperti kata-kata yang memberi semangat dari orang dewasa maupun kata-kata yang baik. Kategori internal seperti sesuatu yang didapat dari melakukan sesuatu, dapat dinikmati karena terasa menyenangkan

Adapun bentuk-bentuk dari *punishment* (Soemanto,1998) antara lain: Pemberian stimulus derita, misalnya bentakan, cemoohan, atau ancaman. Pembatalan perlakuan positif, misalnya mengambil kembali suatu mainan atau mencegah anak untuk bermain-main bersama teman-temannya. Penggunaan *punishment* memang diperbolehkan, akan tetapi hal ini masih dalam batas kewajaran dan tetap pada tujuan untuk mendidik. *Punishment* ini dapat diterapkan jika tingkah laku siswa sudah melebihi batas kewajaran.

Minat adalah sesuatu yang sangat penting dalam pengajaran, dalam hal ini guru memiliki tugas yang sangat berat yaitu bagaimana guru mampu memberikan kepada siswa untuk mau dalam belajar. Secara tegas bahwa minat dipandang sebagai sebuah

proses (Hamalik,2001). Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto,1995). Sehingga dapat disimpulkan minat adalah rasa ketertarikan pada sesuatu aktivitas yang berasal pada diri anak itu sendiri. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern (Ngalim Purwanto 2003).

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945 (Widodo,2010).

Pemberian hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*) dapat dipergunakan untuk memperkuat atau memperlemah respon positif atau respon negatif terutama hukuman yang akan menimbulkan negative respons dan hadiah menimbulkan positive respons. Namun penerapannya harus didasarkan atas kondisi yang tepat, tidak asal memberikan hadiah atau hukuman terhadap perilaku yang berbobot kurang sebanding dengan tujuan pokoknya.

Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan di kelas IX MTs. Miftahul Huda Di Desa Silikuan Hulu Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan, siswa memiliki minat belajar yang rendah dalam pembelajaran PPKn. Hal ini terlihat saat peneliti melakukan observasi di kelas MTs. Miftahul Huda beberapa siswa yang masuk kelas ketika mengikuti pembelajaran PPKn tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan guru, mereka asik dengan kesibukkan mereka masing-masing, bercanda saat jam pelajaran berlangsung, penyampaian materi yang dianggap kurang menarik, siswa masih banyak yang mecontek saat mengerjakan soal test dalam pembelajaran PPKn, sebagian siswa masih banyak yang ribut ketika jam pelajaran berlangsung, telat masuk kelas dalam jam pelajaran sehingga mengganggu proses belajar mengajar dan ketika jam pelajaran siswa sering izin keluar, hal ini cenderung guru memberikan *reward* dan *punishment* kepada siswa.

Dengan keadaan yang demikian itu menjadi tugas oleh seorang guru yang harus bisa menguasai kelas yang minat mengikuti kegiatan belajar menurun. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan solusi atau pencegahan terhadap penurunan minat belajar siswa, pemberian hadiah (*reward*) kepada siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran merupakan solusi yang baik dalam mengatasi masalah seperti ini. *Punishment* bersifat *unpredictable*, artinya siswa yang berperilaku belajarnya tidak sesuai dengan harapan kemudian diberi *punishment* belum tentu akan menunjukkan perbaikan perilaku. Sedangkan hal yang perlu diperhatikan dalam pemberian *reward* adalah jangan sampai *reward* menjadi tujuan akhir dari perilaku belajar siswa, tapi diarahkan agar *reward* dapat menciptakan keinginan belajar (Latipah,2012).

Kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan *reward* dan *punishment*. Seorang siswa yang mendapat *reward* dari guru menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan yang lain dan memiliki karakter yang positif. Sebaliknya, siswa yang mendapat *punishment* dari guru memiliki kemampuan yang berbeda namun kearah yang kurang positif.

Rumusan masalah ini adalah 1) Apakah terdapat pengaruh *reward* terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs.Miftahul Huda di Desa Silikuan Hulu

Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan? 2) Apakah terdapat pengaruh *punishment* terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs.Miftahul Huda di Desa Silikuan Hulu Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan? 3) Apakah terdapat pengaruh *reward* dan *punishment* secara berama-sama terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs.Miftahul Huda di Desa Silikuan Hulu Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan?

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh *reward* terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs.Miftahul Huda di Desa Silikuan Hulu Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan. 2) Untuk mengetahui pengaruh *punishment* terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs.Miftahul Huda di Desa Silikuan Hulu Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan. 3) Untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs.Miftahul Huda di Desa Silikuan Hulu Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan.

## METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini sebanyak 22 anak dari kelas IX MTs. Miftahul Huda Huda di Desa Silikuan Hulu Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan. Untuk menentukan jumlah sampel yang akan diteliti, maka penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Dalam hal ini, karena sampel kurang dari 100, maka diambil secara keseluruhan (Arikunto Suharsimi,2002).

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner, dan observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs. Miftahul Huda Di Desa Silikuan Hulu Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dan data di analisis dengan menggunakan regresi linear berganda untuk menentukan besar persentase alternatif jawaban responden dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \text{ (Sudijono,2009)}$$

Untuk mencari hubungan pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar PPKn, maka menggunakan Regresi linear berganda untuk mengetahui hubungan secara linear antara dua atau lebih variabel independen ( $X_1, X_2, \dots, X_n$ ) dengan variabel independen (Y). Untuk mengkaji hipotesis tersebut, maka digunakan regresi ganda yang dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n$$

Kemudian, Uji kebermaknaan regresi linear berganda bertujuan untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* (X) terhadap minat belajar PPKn (Y) yang akan diproses menggunakan aplikasi SPSS. Dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{RJK\ Reg\ (ba)}{RJK\ Res}$$

Selanjutnya, analisis koefisien dilakukan untuk melihat berapa besarnya persentase sumbangan variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini untuk melihat R square akan diproses dengan menggunakan aplikasi SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil dan pembahasan mengenai pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs. Miftahul Huda di Desa Silikuan Hulu Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan, adapun hasil dan pembahasannya adalah sebagai berikut:

### Analisis variabel Reward ( X<sub>1</sub> )

*Reward* adalah suatu bentuk pemeliharaan dan peningkatan motivasi siswa guna mendorong siswa untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pengajaran.

Tabel 1 Variabel Reward (X<sub>1</sub>)

Kategori	Interval skor	Populasi	
		Jumlah	%
Sering Sekali	>26,1 – 32	1	4,5
Sering	>20,1 – 26	14	63,7
Jarang	>14,1 – 20	7	31,8
Tidak Pernah	8 – 14	-	-

Sumber : Data Olahan 2017

Berdasarkan tabel 1 maka dapat disimpulkan bahwa jawaban responden terhadap Variabel Reward adalah di kategori sering sekali terdapat 1 responden yaitu sebanyak 4,5%, di kategori sering sebesar 14 responden atau sebanyak 63,7%, dikategori jarang adalah sebesar 7 respoden atau sebanyak 31,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian Reward tergolong Sering dilakukan.

Pada variabel reward ada 4 indikator sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Indikator Reward

Indikator	kategori			
	(SS)	(S)	(J)	(TP)
1. Kategori Materi	0%	9,1%	72,7%	8,2%
2. Kategori Tanda	9,1%	68,2%	22,7%	0%
3. Kategori Pujian	40,9%	27,3%	31,8%	0%
4. Kategori Internal	31,8%	40,9%	27,3%	0%
Rata-rata	20,4%	36,4%	28,6%	2,1%

Sumber : Data Olahan 2017

Pada tabel 2 disimpulkan guru jarang memberikan reward di indikator kategori materi sebesar 72,7%, di indikator kategori tanda guru sering memberikan reward sebesar 68,2%, di indikator kategori pujian guru sering sekali memberikan reward sebesar 40,9%, dan di indikator kategori internal guru sering memberikan reward sebesar 40,9%. Sehingga dapat disimpulkan guru sering memberikan reward kepada siswa.

### Variabel Punishment ( $X_2$ )

*Punishment* merupakan sesuatu yang diberikan kepada orang lain untuk membuat agar orang lain tersebut mengalami perasaan tidak senang untuk selanjutnya mengurangi perilaku yang menyebabkan dia dihukum.

Tabel 3 Variabel Punishment ( $X_2$ )

Kategori	Interval skor	Populasi	
		Jumlah	%
Sering Sekali	>22,76 – 28	1	4,5
Sering	>17,51 – 22,75	9	41
Jarang	>12,26 – 17,5	12	54,5
Tidak Pernah	7 – 12,25	-	-

Sumber : Data Olahan 2017

Berdasarkan tabel 3 maka dapat disimpulkan bahwa jawaban responden terhadap Variabel Punishment adalah di kategori sering sekali terdapat 1 responden yaitu sebanyak 4,5%, di kategori sering sebesar 9 responden sebanyak 41%, di kategori jarang adalah sebesar 12 responden atau sebanyak 54,5%, sedangkan di kategori tidak pernah sebesar 0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian Punishment tergolong jarang dilakukan.

Pada variabel punishment ada 2 indikator sebagai berikut:

Tabel 4 Distribusi Indikator Punishment

Indikator	kategori			
	(SS)	(S)	(J)	(TP)
1. Pemberian Stimulus Derita	4,5%	41%	54,5%	0%
2. Pembatalan Peralakuan Positif	4,5%	45,4%	36,4%	13,6%
Rata-rata	4,5%	43,2%	90,9%	6,8%

Sumber : Data Olahan 2017

Pada tabel 4 guru jarang memberikan punishment di indikator pemberian stimulus derita sebesar 54,5%, di indikator pembatalan perlakuan positif guru sering memberikan punishment sebesar 45,4%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru jarang memberikan punishment kepada siswa.

### Analisis Minat Belajar ( Variabel Y)

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat hubungan tersebut, semakin besar minat

Tabel 5 Minat Belajar (Y)

Kategori	Interval skor	Populasi	
		Jumlah	%
Sangat Tinggi	>55,26 – 68	-	-
Tinggi	>42,51 – 55,25	16	72,7
Rendah	>29,76 – 42,5	6	27,3
Sangat Rendah	17 – 29,75	-	-

Sumber : Data Olahan 2017

Berdasarkan tabel 5 maka dapat disimpulkan bahwa jawaban responden terhadap Variabel Minat Belajar adalah di kategori sangat tinggi terdapat 0 responden atau sebanyak 0%, di kategori tinggi sebesar 16 responden atau sebanyak 72,7%, di kategori rendah adalah sebesar 6 responden atau sebanyak 27,3%. Sedangkan di kategori sangat rendah adalah sebesar 0 responden atau sebanyak 0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar siswa adalah tergolong Tinggi.

Pada variabel minat belajar ada 4 indikator sebagai berikut:

Tabel 6 Distribusi Indikator Minat Belajar

Indikator	kategori			
	(ST)	(T)	(R)	(SR)
1. Perasaan Senang	18,2%	50%	31,8%	0%
2. Keterlibatan siswa	0%	68,2%	27,3%	4,5%
3. Ketertarikan	4,5%	50%	41%	4,5%
4. Perhatian siswa	13,6%	72,8%	13,6%	0%
Rata-rata	6,6%	60,2%	28,4%	2,2%

Sumber : Data Olahan 2017

Pada tabel 6 minat belajar siswa tergolong tinggi di indikator perasaan senang sebesar 50%, di indikator keterlibatan siswa minat belajar siswa tergolong tinggi sebesar 68,2%, di indikator ketertarikan siswa minat belajar siswa tergolong tinggi sebesar 50%. Dan di indikator perhatian siswa minat belajar siswa tergolong tinggi sebesar 72,8%. Sehingga dapat disimpulkan minat belajar siswa tergolong tinggi.

### Uji Pengaruh Reward terhadap Minat Belajar dan Pengaruh Punishment terhadap Minat Belajar

#### Uji T

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen *reward* ( $X_1$ ) berpengaruh terhadap minat belajar (Y) PPKn siswa kelas IX MTs.Miftahul Huda dan untuk mengetahui apakah variabel independen *Punishment* ( $X_2$ ) berpengaruh terhadap minat belajar (Y) PPKn siswa kelas IX MTs.Miftahul Huda. Diketahui  $t_{hitung} 2.571 > t_{tabel} 1.71$  atau  $sig 0,019 < 0,05$  berarti hipotesis yang berbunyi pengaruh *reward* terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs.Miftahul Huda diterima. Artinya jika *reward* diberikan semakin tinggi maka semakin tinggi juga minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs. Miftahul Huda.

Diketahui  $t_{hitung} 2.468 > t_{tabel} 1,71$  atau  $sig 0,023 < 0,05$  berarti hipotesis yang berbunyi pengaruh *punishment* terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs.Miftahul Huda diterima. Artinya jika *punishment* diberikan semakin tinggi maka semakin tinggi juga minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs. Miftahul Huda.

### Uji Pengaruh Reward dan Punishment secara Bersama-sama terhadap Minat Belajar

#### Uji F

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen *reward* ( $X_1$ ) dan *punishment* ( $X_2$ ) berpengaruh terhadap Minat Belajar (Y). Dari uji signifikansi regresi berganda diperoleh  $F_{hitung} 4,874 > F_{tabel} 3,49$  atau  $Sig. 0,020 < 0,05$  maka hipotesis yang berbunyi pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar PPKn

siswa kelas IX diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa PPKn Kelas IX MTs.Miftahul Huda secara bersama-sama.

### **Persamaan Regresi Linier berganda**

Regresi berganda antara variabel *reward* ( $X_1$ ) dan *punishment* ( $X_2$ ) terhadap minat belajar ( $Y$ ). Setelah data penelitian diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS16, maka dapat diperoleh hasil persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = - 8,307 + 1,547 X_1 + 1,125 X_2$$

### **Koefisien Determinasi**

Analisis koefisien determinasi dengan tujuan untuk melihat berapa besar persentase sumbangan variabel independen terhadap variabel dependen. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui nilai R square sebesar 0,339 atau 33,9%. Sedangkan sisanya 66,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan pada umumnya minat belajar PPKn siswa MTs.Miftahul Huda tergolong tinggi dengan jumlah presentas sebesar 72,7%. Mayoritas *reward* yang diberikan guru MTs.Miftahul Huda tergolong sering dilakukan dengan presentase 63,7%. Dan *punishment* yang diberikan guru MTs.Miftahul Huda tergolong jarang dilakukan dengan presentase 54,4%.

Terdapat pengaruh *reward* terhadap minat belajar PPKn siswa kelas IX MTs.Miftahul Huda dengan  $t_{hitung} 2.571 > t_{tabel} 1.71$  atau  $sig\ 0,019 < 0,05$ . Terdapat pengaruh *punishment* terhadap minat belajar PPKn kelas IX MTs.Miftahul dengan  $t_{hitung} 2.468 > t_{tabel} 1.71$  atau  $sig\ 0,023 < 0,05$ . Terdapat pengaruh antara *reward* ( $X_1$ ), *punishment* ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap minat belajar ( $Y$ ) PPKn siswa kelas IX MTs. Miftahul Huda dengan persamaan  $Y = -8,307 + 1,547(X_1) + 1,125(X_2)$ . Pada penelitian ini dapat dilihat terdapat pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap Minat Belajar PPKn dengan sumbangan sebesar 33,9%.

## **Rekomendasi**

1. Bagi guru sebaiknya lebih meningkatkan minat belajar siswa dengan penerapan reward dan punishment dalam pembelajaran PPKn yang baik untuk mendorong minat belajar siswa
2. Bagi siswa, dituntut untuk lebih berani dalam menyampaikan pendapatnya, menguasai materi atau tugas yang diberikan
3. Bagi sekolah, agar dapat melengkapi kebutuhan dalam proses pembelajaran sehingga dalam berlangsungnya pembelajaran dapat di lakukan secara maksimal
4. Bagi orang tua sebaiknya menyadari akan pentingnya pemberian reward dan punishment yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah banyak memberi petunjuk, bimbingan, dorongan dan bantuan dalam penelitian laporan tugas akhir ini, terutama pada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Nur Mustafa, M.Pd, selaku Dekan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
2. Bapak Drs. Kamarudin Oemar, M.Si, selaku ketua jurusan pada Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
3. Ibu Sri Erlinda, S.IP, M.Si, sebagai Koordinator Program studi PPKn Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
4. Dr.Hambali, M.Si Selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan serta meluangkan waktu dan tempat bagi penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Dr. Gimin, M.Pd Pembimbing II serta Penasehat Akademik yang turut memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Sri Erlinda, S.IP, M.Si. Selaku Ketua Penguji, Bapak Supentri, M.Pd selaku penguji II dan Bapak Drs. Zahirman, MH selaku penguji III dan selaku Pembimbing Akademis yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, saran dan masukan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini sehingga dapat berjalan dengan lancar
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Riau yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi.1980. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Rineka Cipta. Yogyakarta
- \_\_\_\_\_.2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta
- Borba, Michele. 2010. *The Big Book of Parenting Solutions 101 Jawaban Sekaligus Solusi bagi Kebingungan dan Kekhawatiran Orang Tua dalam Menghadapi Permasalahan Anak Sehari-hari*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Hasbullah. 2006. *Dasar-dasar ilmu pendidikan*.Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*.Bumi Aksara. Bandung.
- Latipah, Eva. 2012. *Pengantar Psikolgi Pendidikan*.Pustaka Insani Madani. Yogyakarta.
- Soemanto ,Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan*.Rineka Cipta. Jakarta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*.Rineka Cipta. Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Widodo, Mardi. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pendidikan Politik Warga Negara Muda*.Prosiding Semnas dan Kongres Asosiasi PKn se-Indonesia. Bandung.