

Penerapan Reward and Punishment untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Generasi Z di MTS

Elal Sutri^{1✉}, Syaiful Mustofa², Usfiyatur Rusuly³

(1) Pendidikan Bahasa Arab, UIN Maulana Malik Ibrahim, Indonesia

(2,3) UIN Maulana Malik Ibrahim, Indonesia

✉ Corresponding author
[elalsutri00@gmail.com]

Abstrak

Digitalisasi dan bangkitnya generasi internet memberikan tantangan dalam bidang pendidikan. Siswa generasi Z cenderung menggunakan waktu mereka dalam kegiatan yang terkait dengan teknologi internet daripada fokus pada pembelajaran. Reward and punishment dianggap sebagai salah satu strategi yang efektif untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *reward and punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa generasi Z di MTS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *reward and punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan uji F, bahwa nilai F hitung $3.413 >$ nilai F tabel 3.35 , Selanjutnya uji T diperoleh nilai Sig. (X1) sebesar 0.015 dan nilai Sig. (X2) sebesar $0.030 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan *reward and punishment* yang tepat dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan syarat diterapkan secara bijak dan proporsional.

Kata Kunci: Reward, Punishment, Motivasi.

Abstract

Digitalization and the rise of the internet generation pose challenges in the field of education. Generation Z students tend to spend their time engaging in internet-related activities rather than focusing on learning. Reward and punishment are considered effective strategies to motivate students in the learning process. This study aims to examine the impact of applying reward and punishment on enhancing the learning motivation of Generation Z students at MTS. The research employs a quantitative approach with an experimental method. The findings indicate that the application of reward and punishment significantly affects students' learning motivation. Based on the F-test, the F-value calculated (3.413) is greater than the F-table value (3.35). Furthermore, the T-test results show that the Sig. value for (X1) is 0.015 and for (X2) is 0.030 , both of which are less than 0.05 , leading to the rejection of H_0 and the acceptance of H_a . This study concludes that appropriately applying reward and punishment can be an effective strategy to enhance students' learning motivation, provided it is implemented wisely and proportionally.

Keyword: Reward, Punishment, Motivation

PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berhubungan, keduanya merupakan aktivitas utama dalam pendidikan. Seorang siswa dalam melakukan aktivitas belajar memerlukan adanya dorongan tertentu agar kegiatan belajarnya dapat menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan, motivasi memiliki peran atau kedudukan yang penting dalam pembelajaran. Motivasi bertalian dengan suatu tujuan, tanpa adanya tujuan, maka tidak ada motivasi seseorang. Pada dasarnya motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Mc Donald menjelaskan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan (Emda, 2018). Demikian pula dalam

pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa kedua. Sebagaimana yang disebutkan oleh Chaer bahwa orang yang dalam dirinya ada keinginan, dorongan atau tujuan yang ingin dicapai dalam belajar bahasa kedua cenderung akan lebih berhasil dibandingkan dengan orang yang tanpa dilandasi oleh suatu dorongan, tujuan dan motivasi (Fatoni, 2019).

Motivasi yang dimiliki oleh siswa akan menentukan hasil yang dicapai dari aktivitas pembelajaran. Sugihartono menjelaskan bahwa motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa (Sugihartono, 2012). Maka perlu adanya motivasi yang kuat dan konstan. Motivasi yang lemah dan tidak konstan akan menyebabkan kurangnya usaha belajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan peningkatan kualitas pendidikan. Terkait urgennya sebuah motivasi dalam pembelajaran, sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar bagi generasi Z, generasi yang lahir pada tahun 1995 sampai 2012 (Stillman, 2018).

Generasi Z merupakan generasi pertama yang sejak dini sudah terpapar oleh teknologi. Teknologi-teknologi tersebut berupa komputer atau media elektronik lainnya seperti telepon seluler, jaringan internet, bahkan aplikasi media sosial. Singh & Dangmei mengungkapkan dalam Fadhlizha, Generasi Z dibesarkan dengan web sosial, mereka berpusat pada digital dan teknologi adalah identitas mereka (Firamadhina & Krisnani, 2021). Lahir dan dibesarkan seiring dengan kemajuan-kemajuan dalam dunia digital ini membuat Gen Z berbeda dengan generasi sebelumnya. Perbedaan yang sangat mencolok dari generasi Z dengan generasi lainnya ialah penggunaan telepon seluler. Penggunaan akses internet dengan mudah melalui telepon seluler seiring hidup di era globalisasi membuat Gen Z menjadi generasi yang dependen dengan internet. Sehingga mereka dijuluki sebagai *iGeneration* atau generasi internet (centennials) yaitu tumbuh dan berkembang dengan ketergantungan terhadap teknologi dan berbagai macam alat teknologi.

Digitalisasi dan bangkitnya generasi internet ini memberikan tantangan pada berbagai bidang, termasuk bidang Pendidikan. Meskipun teknologi digital memberikan berbagai manfaat, seperti aksesibilitas informasi yang lebih mudah dan interaksi yang dinamis, namun penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan fokus belajar anak-anak serta mempengaruhi perkembangan kognitif mereka. Khususnya perangkat gadget dan platform media sosial, meliputi gangguan konsentrasi, penurunan minat dalam proses belajar, dan risiko terkena gangguan Kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi (Mauryn, 2024). Selaras dengan pendapat Juwita Hanum dkk, bahwa penggunaan teknologi internet memiliki pengaruh yang bersifat negatif terhadap minat belajar siswa. Kehadiran teknologi internet yang canggih dan terus berkembang, membuat siswa cenderung menggunakan waktu mereka dalam kegiatan yang terkait dengan teknologi internet, seperti menjelajahi media sosial, bermain game, menonton video, atau mengakses berbagai konten online lainnya, daripada fokus pada belajar (Hanum et al., 2023). Maka, dalam konteks ini dituntut peran seorang pendidik untuk meningkatkan motivasi siswa melalui pendekatan yang inovatif dan dukungan yang personal, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi penuh mereka dan mencapai tujuan akademis yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan pergeseran makna pembelajaran dari pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher oriented*) ke pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student oriented*), maka peran guru dalam proses pembelajaran pun mengalami pergeseran, salah satunya adalah penguatan peran guru sebagai motivator. Artinya peranan guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Sistem *Reward and Punishment* merupakan salah satu cara atau strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sistem reward and punishment telah lama digunakan dalam pendidikan tradisional dengan tujuan untuk memotivasi siswa dan mengelola perilaku mereka. Reward (hadiah) sering digunakan untuk memotivasi dan menghargai prestasi, sementara punishment (hukuman) diterapkan untuk mengoreksi perilaku yang tidak diinginkan. Nugroho menjelaskan bahwa, reward adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan yang bertujuan agar seseorang menjadi lebih giat usahanya dalam memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang dicapai (Rosyid, 2018). Reward dimaknai suatu bentuk apresiasi yang diberikan kepada seseorang yang telah berbuat kebaikan atau kebenaran. Sedangkan Punishment diartikan sebagai hukuman merupakan lawan dari reward. Dengan demikian punishment adalah

proses yang memperlemah atau menekan perilaku. Sehingga sebuah perilaku yang diikuti dengan punishment cenderung akan melemah dan tidak akan diulangi lagi oleh peserta didik.

Berdasarkan studi terdahulu, penerapan reward and punishment dalam pembelajaran dinilai efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, diantaranya; penerapan reward dan punishment memberikan pengaruh yang positif terhadap prestasi siswa (prestasi akademik dan non akademik) serta mempengaruhi perilaku siswa, mereka lebih bersemangat untuk melaksanakan perbuatan baik. (Faizal, 2023). Pemberian reward and punishment dapat membawa dampak yang positif dan cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa yang berimplikasi terhadap hasil belajar siswa (Permata Sari, 2019). Terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari pemberian reward and punishment terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia (Subakti & Prasetya, 2020). Siswa menerima dan antusias dengan adanya reward and punishment di sekolah tetapi mereka lebih senang mendapatkan reward dari pada punishment. (Amiruddin et al., 2022).

Sejauh ini memang sudah banyak penelitian yang membahas tentang penerapan reward and punishment dalam aktivitas pembelajaran, namun penelitian ini akan mengembangkan temuan terdahulu, mengkaji dalam konteks apakah teori ini masih relevan jika diterapkan pada generasi Z. Penelitian ini akan di lakukan di MTS Negeri Kota Batu pada siswa kelas VIII, karena berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Arab yang ditandai dengan siswa jarang bertanya saat pembelajaran berlangsung, sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan guru terkait materi yang dipelajari, bahkan terdapat siswa yang menutup buku atau meletakkan media belajar yang digunakan saat proses pembelajaran, dimana hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar mereka, yang ditemukan masih ada yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh reward and punishment sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar generasi Z khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab di MTSN Kota Batu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, merupakan sebuah penyelidikan tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar (Abdullah, 2022). Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*Causal-effect relationship*) (Sukardi, 2003). Jenis eksperimen yang digunakan adalah *True Experimental Design*. Dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*, eksperimen yang dilaksanakan pada dua kelompok yang dipilih secara acak. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTSN Kota Batu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*, dengan cara *simple random sampling*, pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2015). Yaitu kelas VIII E dan VII F. Selanjutnya Teknik pengumpulan data berupa observasi, menggunakan observasi non partisipan, observer hanya bertindak sebagai penonton saja. Dan juga angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi siswa terhadap penerapan reward and punishment sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab di MTS Negeri Kota Batu. Serta dokumentasi, teknik ini digunakan peneliti untuk menggali data dengan melihat dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Terakhir, analisis data dengan menggunakan analisis kuantitatif regresi linear berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pemberian angket kepada sampel penelitian setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan *reward and punishment*. Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen angket yang akan digunakan sebagai instrumen untuk menjawab rumusan masalah terkait ada tidaknya pengaruh *reward and punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Arab pada generasi Z di MTS. Uji coba dilakukan di kelas VIII B dengan jumlah 25 siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket. Angket yang diujikan berjumlah 30 item pernyataan. Setelah melalui uji-uji tersebut, item

yang dinyatakan valid dan layak digunakan berjumlah 21 item. Sehingga jumlah pernyataan dalam angket yang dapat digunakan untuk penelitian adalah 21 item, dengan 6 pernyataan untuk masing-masing variabel reward dan punishment dan 9 pernyataan untuk variabel motivasi.

Deskripsi Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji Validitas Angket

Perhitungan validitas angket dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni r_{xy} hitung dibandingkan dengan r_{xy} tabel. Apabila r_{xy} hitung lebih besar atau sama dengan r_{xy} tabel ($r_h \geq r_t$), maka item angket tersebut dinyatakan valid (Lusiana et al., n.d.).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket

No	r hitung	r tabel (Tarf Signifikan 5%)	Keterangan
1	0.474	0.396	Valid
2	0.409	0.396	Valid
3	0.521	0.396	Valid
4	0.310	0.396	Tidak Valid
5	0.460	0.396	Valid
6	0.356	0.396	Tidak Valid
7	0.590	0.396	Valid
8	0.373	0.396	Tidak Valid
9	0.486	0.396	Valid
10	0.559	0.396	Valid
11	0.528	0.396	Valid
12	0.621	0.396	Valid
13	0.349	0.396	Tidak Valid
14	0.439	0.396	Valid
15	0.588	0.396	Valid
16	0.508	0.396	Valid
17	0.665	0.396	Valid
18	0.503	0.396	Valid
19	0.563	0.396	Valid
20	0.631	0.396	Valid
21	0.375	0.396	Tidak Valid
22	0.570	0.396	Valid
23	0.174	0.396	Tidak Valid

No	r hitung	r tabel (Tarf Signifikan 5%)	Keterangan
24	0.609	0.396	Valid
25	0.616	0.396	Valid
26	0.021	0.396	Tidak Valid
27	0.611	0.396	Valid
28	0.440	0.396	Valid
29	0.166	0.396	Tidak Valid
30	0.174	0.396	Tidak Valid

Tabel 1. Menunjukkan jumlah keseluruhan item angket adalah 30 dengan 25 responden. R tabel (N= 25) adalah 0.396. Berdasarkan ketentuan uji validitas $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka terdapat 21 item yang valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Perhitungan reliabilitas angket dilakukan dengan cara mengkonsultasikan koefisien reliabilitas hitung dengan nilai kritik atau standar reliabilitas. Uji signifikansi dilakukan pada taraf signifikansi 0,6. Artinya, apabila koefisien reliabilitas hitung (nilai alpha) lebih besar atau sama dengan r_{kritik} ($rh \geq rt$), maka angket tersebut dinyatakan reliabel.

Tabel 2. Uji Reliabilitas	
Cronbach's Alpha	N of Items
.857	30

Tabel 2. menunjukkan nilai Cronbach's Alpha 0.857 > 0.60, maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian tersebut reliabel.

Uji asumsi Klasik

Uji Multikolinearitas (Amarta & Hasibuan, 2024)

Pengambilan keputusan dalam uji multikolinearitas adalah jika nilai tolerance > 0.100 dan VIF < 10.00 maka berkesimpulan tidak terjadi gejala multikolinearitas.

Tabel 3. Uji Multikolinearitas		
Coefficients ^a		
Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 Reward	.147	6.797
Punishment	.147	6.797

a. Dependent Variable: Motivasi

Tabel 3. Menunjukkan variabel independent memiliki nilai tolerance 0.147 > 0.100 dan nilai VIF 6.797 < 10.00 maka asumsi multikolinearitas sudah terpenuhi atau tidak terjadi gejala multikolinearitas.

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas akan dilakukan dengan menggunakan one sample kolmogrov-smirnov test dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Penghitungan statistik untuk uji normalitas diperlukan adanya rumusan hipotesis sebagai berikut:

$H_0 > 0,05$: distribusi sampel normal

$H_a < 0,05$: distribusi sampel tidak normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.17072103
Most Extreme Differences	Absolute	.110
	Positive	.085
	Negative	-.110
Test Statistic		.110
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Tabel 4. Menunjukkan Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0.200 > 0.05 maka data berdistribusi normal, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Uji Heteroskedastisitas

Pengambilan keputusan dalam uji heteroskedastisitas adalah jika nilai signifikansi > 0.05 maka data tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Tabel 5. Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a				
Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
B	Std. Error	Beta	t	Sig.
-.180	2.773		-.065	.949
.228	.267	.421	.853	.401
-.155	.241	-.317	-.642	.526

Tabel 5. Menunjukkan nilai signifikansi variabel reward (X1) 0.401 dan variabel punishment (X2) 0.526 lebih besar dari > 0.05 maka data tidak terjadi gejala heteroskedastisitas atau uji asumsi heteroskedastisitas sudah terpenuhi.

Uji Regresi Berganda

UJI Simultan (Uji F)

Dasar pengambilan keputusan dalam uji simultan adalah sebagai berikut:

Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak

Tabel 6. Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	34.551	2	17.276	3.413	.048 ^b
Residual	136.649	27	5.061		
Total	171.200	29			

Tabel 6. Menunjukkan nilai F hitung pada tingkat signifikansi 0.05, nilai df (N1) adalah 2 dan df (N2) adalah 27, maka nilai F tabel adalah 3.35. jadi, dapat disimpulkan Nilai F hitung 3.413 > F tabel 3.35, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

UJI Parsial (Uji T)

Dasar pengambilan keputusan uji T dapat dilihat dari nilai Sig. jika Nilai Sig. variabel independen (X1) dan (x2) < 0.05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

Tabel 7. Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	32.129	5.209			6.168	.000
Reward	1.301	.501	1.164		2.596	.015
Punishment	-1.035	.453	-1.024		-2.284	.030

Tabel 7. Menunjukkan nilai Sig. X1 0.015 dan nilai Sig. X2 0.030 < 0.05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

PEMBAHASAN

Analisis data angket dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda dengan menggunakan program SPSS versi 26. Adapun tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Reward and punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Arab siswa generasi Z di MTS. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah nilai F hitung > nilai F tabel artinya terdapat pengaruh Reward and Punishment terhadap motivasi Belajar bahasa Arab. Begitupun sebaliknya jika nilai F hitung < nilai F tabel artinya tidak terdapat pengaruh Reward and Punishment terhadap motivasi belajar bahasa Arab. Sebelum melakukan analisis regresi linear berganda, data penelitian terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik, antara lain uji multikolinearitas, uji normalitas, dan uji heteroskedastisitas.

Selanjutnya dilakukan analisis regresi linier berganda pada uji F dengan dasar pengujian: jika nilai *F hitung* > *F tabel* maka H₀ ditolak dan H_a diterima dan sebaliknya jika nilai *F hitung* < *F tabel* maka H₀ diterima H_a ditolak. Pada penelitian ini, diketahui nilai F hitung pada tingkat signifikansi 0.05, nilai df (N1) adalah 2 dan df (N2) adalah 27, maka nilai F tabel adalah 3.35. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 didapatkan Nilai F hitung sebesar 3.413. Maka, dapat disimpulkan bahwa *F hitung* > *F tabel* yaitu 3.413 > 3.35, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *Reward* (X1) dan *Punishment* (X2) terhadap Motivasi Belajar bahasa Arab (Y) pada generasi Z di MTS Negeri Kota Batu.

Selain uji F, juga dilakukan uji T bertujuan untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Yaitu pengaruh reward secara parsial terhadap motivasi belajar dan pengaruh punishment secara parsial terhadap motivasi belajar. Adapun pengambilan keputusan uji T dapat dilihat dari nilai Sig. jika Nilai Sig. variabel independen (X1) dan (x2) < 0.05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS versi 26, didapatkan nilai Sig. variabel independen reward (x1) sebesar 0.015 dan nilai Sig. variabel independen punishment (x2) sebesar 0.030 < 0.05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Bermakna bahwa variabel x1 (reward) sebagai variabel independent berpengaruh terhadap variabel y (motivasi). Demikian juga variabel x2 (punishment) berpengaruh terhadap variabel y (motivasi).

Berdasarkan analisis regresi linier berganda pada uji F dan uji T, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen, baik secara simultan maupun secara parsial. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Ecih Permatasari, tahun 2021 tentang "Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Pelajaran Bahasa Arab di MI Ibnu 'Aqil Clomas Bogor". Hasil penelitian menunjukkan terdapat

pengaruh yang positif antara reward and punishment terhadap motivasi belajar siswa di MI Ibnu 'Aqil Clomas Bogor. Kemudian penelitian Apriza Permatasari, pada tahun 2018 terkait "Pengaruh *Reward dan Punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tahfidz Di SDIT Al-Qalam Bengkulu Selatan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *Reward dan Punishment* terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya penelitian Anrea Lestari, pada tahun 2018 dengan judul "pengaruh pemberian *reward dan punishment* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu IQRA 2 Kota Bengkulu" dengan hasil penelitian terdapat pengaruh positif dari reward and punishment terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian juga sesuai dengan yang diungkapkan oleh WS. Winkel dalam buku psikologi pengajaran bahwasannya *reward dan punishment* merupakan salah satu cara yang efektif dan sudah banyak dimanfaatkan oleh guru di suatu lembaga pendidikan, pemberian *reward dan punishment* sangat penting dalam rangka membangun motivasi belajar siswa (Winkel, 1991). Hamalik juga mengemukakan bahwa pemberian *reward dan punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar (Hamalik, 2001). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Edward Lee Thorndike dalam hukum akibatnya (*law of effect*) bahwa faktor penting yang mempengaruhi motivasi belajar adalah *reward* atau pernyataan kepuasan dari suatu kejadian. Adapaun menurut Rifa'i, *Punishment* yang merupakan salah satu bentuk penguatan negatif merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. *Punishment* akan memperlemah dan menekan perilaku yang tidak diinginkan dalam pembelajaran sehingga akan menimbulkan usaha yang lebih besar dan menjadikan belajar menjadi efektif karena siswa termotivasi untuk meningkatkan motivasinya dalam belajar (Achmad Rifa'i dan Chatarina Tri Anni, n.d.).

Reward and punishment berfungsi sebagai penguatan positif dan negatif yang diberikan guru pada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan konsentrasi, keaktifan, dan motivasi, juga pembinaan sikap peserta didik ke arah positif dalam kegiatan pembelajaran. *Reward and punishment* dapat diberikan dengan cara-cara berbeda berdasarkan situasi dan kondisi yang terjadi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Reward maupun punishment yang diberikan harus tepat sasaran sehingga memberikan makna dalam bagi peserta didik dan juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif untuk belajar yang diharapkan dapat berimplikasi pada hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Generasi Z merupakan generasi yang sangat erat hubungannya dengan teknologi internet, terbiasa dengan dunia digital dan media sosial. Berdasarkan hal tersebut, timbul asumsi bahwa mereka cenderung lebih menghargai **reward berbasis digital**, seperti akses ke aplikasi atau platform tertentu, pengakuan di media sosial, atau penghargaan yang bisa langsung dibagikan atau dilihat secara online. Sedangkan bentuk reward dan punishment yang diterapkan dalam penelitian ini masih dalam bentuk tradisional/ klasik artinya tidak berhubungan dengan teknologi internet. Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara penerapan reward and punishment terhadap motivasi belajar bahasa Arab pada generasi Z di MTS Negeri Kota Batu. Hal ini menandakan bahwa bentuk *reward and punishment* yang tradisional masih memiliki tempat, daya tarik dan relevansi dalam konteks pendidikan, khususnya bagi generasi Z meskipun tidak selalu berhubungan langsung dengan teknologi. Dengan syarat, diterapkan dengan cara bijak dan proporsional. Meskipun begitu, untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi bagi generasi Z, penting untuk **menyesuaikan pendekatan** dengan menggabungkan elemen-elemen digital dan lebih memahami preferensi serta kebutuhan mereka dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K. dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI.
- Achmad Rifa'i dan Chatarina Tri Anni. (n.d.). *Psikologi Pendidikan*.
- Amarta, M. A., & Hasibuan, A. D. (2024). *Pengaruh Layanan Informasi untuk Mencegah Dampak Negatif Phubbing di Lingkungan Sosial*. 5(4), 4966–4972.
- Amiruddin, A., Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Edu Cendikia*:

- Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 210–219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1596>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Faizal, A. (2023). *Implementasi Reward And Punishmen Pada Pendidikan Tingkat Dasar (Studi Multi Situs di SD Plus Nurul Hikmah Kabupaten Pamekasan dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kabupaten Pamekasan)*. Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Fatoni, A. (2019). Peran Motivasi Belajar Bahasa Arab Terhadap Aktivitas Pembelajaran: Studi Kasus Mahasiswa Pba Universitas Muhammadiyah Malang. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 18(2), 183–202. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v18i2.1869>
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Share : Social Work Journal*, 10(2), 199. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Hanum, J., Afyah Arief Silalahi, A., & Mahardika, G. (2023). *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran Pengaruh Perkembangan Teknologi Internet Terhadap Minat Belajar Siswa*. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/><https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>
- Lusiana, I. S., Susongko, P., & Nafiati, D. A. (n.d.). *Desain Instrumen Tes Capaian Pembelajaran Matematika Dengan Uji Validitas Pearson Correlation*. 5(4), 5666–5675.
- Mauryn, F. A. (2024). Dampak teknologi digital terhadap konsentrasi belajar dan perkembangan kognitif adak sd dalam perspektif psikologi perkembangan. *Cendekia Pendidikan*, 4(8), 48–58.
- Permata Sari, A. (2019). *Pengaruh Metode Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tahfidz di SDIT Al- qalam Bengkulu Selatan*. Tesis IAIN Bengkulu.
- Rosyid, M. Z. & A. R. A. (2018). *Reward dan Punishment dalam Pendidikan*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Soleha, M., Hasanah, H., & Ashadi, F. (n.d.). *Pengaruh Metode Eksperimen terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini pada Pembelajaran Sains (Hujan Pelangi)*. 5(4), 4952–4957.
- Stillman, D. (2018). *Generasi Z Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- 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. <http://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/93>
- Sugihartono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. UNY Pres.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. PT. Bumi Aksara.
- Winkel, W. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Grasindo.
- (Soleha et al., n.d.)