

## **PENGARUH *REWARD AND PUNISHMENT* TERHADAP *SELF-REGULATED LEARNING* SISWA PADA MATA PELAJARAN BUSANA INDUSTRI DI KELAS XI BUSANA BUTIK 3 SMKN 3 KEDIRI**

**Oktavia Rosy Saputri**

S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya ([oktaviarosy@gmail.com](mailto:oktaviarosy@gmail.com))

**Lutfiyah Hidayati**

Dosen Tata Busana, Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya ([lutfiyahhidayati@unesa.ac.id](mailto:lutfiyahhidayati@unesa.ac.id))

### **Abstrak**

Penerapan metode *reward* dan *punishment* merupakan salah satu alat pendidikan untuk memberikan motivasi belajar pada siswa dalam memperbaiki kualitas belajar siswa atau *self-regulated learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *reward and punishment* terhadap *self-regulated learning* siswa pada mata pelajaran Busana Industri di kelas XI Busana Butik 3 SMKN 3 Kediri.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen yang dilaksanakan pada bulan Januari sampai Februari di SMKN 3 Kediri kelas XI Busana Butik 3 tahun ajaran 2018/2019. Metode pengambilan data menggunakan observasi dengan jumlah observer 3 orang. Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan *self-regulated learning* sebanyak 34 siswa. Metode analisis data menggunakan deskriptif dengan rumus prosentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *reward and punishment* terhadap *self-regulated learning* siswa pada aspek evaluasi diri 90% kategori sangat baik, penyusunan dan perencanaan tujuan 88% kategori sangat baik, pencarian dokumen dan *monitoring* 82% kategori sangat baik, konsekuensi diri 85% kategori sangat baik, dan pencarian bantuan sosial 86% kategori sangat baik.

**Kata kunci :** *Reward, Punishment, Self-regulated Learning*

### **Abstract**

*The application of reward and punishment method is one of the educational tools to provide motivation for students in improving their quality on learning or self-regulated learning. The purpose of this research is to determine the effect of reward and punishment on self-regulated learning of students in the Industrial Clothing subjects of XI Clothing Boutique 3 SMKN 3 Kediri.*

*This type of research is an experimental was conducted from January to February in SMKN 3 Kediri who attending in class of XI fashion boutique 3 academic year 2018/2019. Data retrieval method using observations with the number of observer 3 people. The instrument used is a self-regulated learning observation sheet of 34 students. The data analysis method uses descriptive with the percentage formula.*

*The results showed that there were effects of reward and punishment on students' self-regulated learning. The effects on self-evaluation aspect was categorized 90% very good, 88% goal planning and planning categorized very well, document search and monitoring 82% categorized very good category, 85% self-category consequences very good, and search for social assistance 86% categorized very good.*

**Keywords :** *Reward, Punishment, Self-regulated Learning*

Universitas Negeri Surabaya

## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat (Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003).

SMKN 3 Kediri merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki program kejuruan yaitu Tata Kecantikan, Tata Boga, Tata Busana dan Multimedia. Struktur kurikulum program kejuruan Tata Busana kelas XI salah satu kompetensi keahlian (C3) adalah Busana Industri. Busana Industri adalah mata pelajaran pada program kejuruan Tata Busana yang menggunakan kurikulum 2013.

Mata pelajaran busana industri merupakan mata pelajaran baru penggabungan dari busana anak, busana wanita serta busana pria karena sudah tidak esensial dan relevan bagi siswa. Busana Industri terdiri dari membuat pola secara manual yaitu menggunakan kertas dan pensil serta skala dengan sistem *grading* (merubah ukuran pola), secara digital yaitu menggunakan media laptop dengan aplikasi untuk membuat pola dengan sistem *grading* (merubah ukuran pola). Busana Industri terdapat pada semester 3 terdiri dari menerapkan, membuat, menganalisis perhitungan harga jual, menghitung harga jual busana anak, busana rumah (wanita), serta rok. Semester 4 kemeja, celana panjang, dan celana santai. Semester 5 tunik, celana santai, celana panjang sedangkan semester 6 gamis, mengevaluasi laporan pembuatan busana industri, membuat laporan evaluasi pembuatan busana industri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 30 Juli 2018 terdapat beberapa siswa kurang termotivasi dalam mencapai tujuan belajar, kurang disiplin waktu dalam pengumpulan tugas serta kemauan mengatur kegiatan belajarnya (*regulated learner*). Siswa kurang menyadari tujuan belajarnya sehingga berangkat sekolah mengikuti pelajaran selesai pulang itu sudah cukup dan untuk pengumpulan tugas ada sebagian besar siswa yang kurang tepat waktu.

Motivasi berperan dalam menentukan keberhasilan siswa di sekolah (Eccles, 1983; Ames & Archer, 1988; Nolen, 1988; Ryam, Sheldon, Kasser & Decci dalam Husman & Lens 1999). Motivasi terbagi atas motivasi intrinsik yang muncul dalam diri seorang seperti minat, keingintahuan, sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang muncul karena adanya keinginan untuk menerima ganjaran (*reward*) dan menghindari hukuman (*punishment*).

Metode *reward* dan *punishment* merupakan salah satu alat pendidikan untuk memberikan motivasi belajar pada siswa dalam memperbaiki kualitas belajar siswa. Suharsimi Arikunto (1993:160) *Reward* merupakan sesuatu yang disenangi atau digemari oleh anak-anak

yang diberikan kepada siapa saja yang dapat memenuhi harapan yakni memenuhi tujuan yang ditentukan, atau bahkan mampu melebihinya.

Fadjar (2005:202) *Punishment* adalah usaha edukatif untuk memperbaiki dan mengarahkan siswa kearah yang benar, bukan praktik hukuman dan siksaan yang memasung kreativitas. Hukuman yang dilakukan harus bersifat pedagogis, yaitu untuk memperbaiki dan mendidik kearah yang lebih baik. *Punishment* (hukuman) merupakan alat pendidikan yang tidak menyenangkan, bersifat negatif, namun demikian dapat juga menjadi motivasi, alat pendorong untuk mempergiat belajarnya siswa. Shalahuddin (1987:85) *Reward* dan *punishment* adalah alat pendidikan yang represif, apabila diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Motivasi merupakan komponen *self-regulated learning*.

*Self regulated learning* didefinisikan oleh Zimmerman & Matienz-Pons (2001) sebagai tingkatan dimana partisipan secara aktif melibatkan metakognisi, motivasi dan perilaku dalam belajar. Orang tua mengajarkan dan mendukung *self regulated learning* melalui modeling, memberi dorongan, memfasilitasi, *reward goal setting*, penggunaan strategi yang baik dan proses-proses lainnya (Martienz-Pons, 2002). *Self regulated learning* menekankan pentingnya tanggung jawab personal dan mengontrol pengetahuan dan keterampilan-keterampilan yang diperoleh (Zimmerman, 1990).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dan terkait penelitian sebelumnya tentang *reward and punishment* dilakukan penelitian untuk meningkatkan motivasi pada siswa kelas XI Busana Butik 3 SMKN 3 Kediri mata pelajaran Busana Industri yaitu menerapkan metode *reward and punishment* sebagai media untuk memotivasi siswa dalam mengatur kegiatan belajarnya (*self-regulated learning*) dengan judul "Pengaruh Reward And Punishment Terhadap Self-Regulated Learning Siswa Pada Mata Pelajaran Busana Industri Di Kelas XI Busana Butik 3 SMKN 3 Kediri" dengan harapan siswa mampu termotivasi untuk mengatur kegiatan belajarnya (*self-regulated learning*).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *reward and punishment* terhadap *self-regulated learning* siswa yang meliputi 5 aspek yaitu evaluasi diri, penyusunan dan perencanaan tujuan, pencarian dokumen dan *monitoring*, konsekuensi diri, pencarian bantuan sosial. Metode pengumpulan menggunakan observasi pada 3 observer. Metode analisis data menggunakan deskriptif dengan rumus prosentase.

Desain penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh *reward and punishment* terhadap *self-regulated learning* siswa pada mata pelajaran busana industri adalah *one-shot case study*.

X → O
-------

Keterangan:

- X = *Treatment* yang diberikan yaitu *reward and punishment*  
 O = Observasi untuk mengukur *self-regulated learning* sesudah diberi perlakuan yaitu diterapkannya *reward and punishment*

prosedur penelitian meliputi tahap persiapan dan pelaksanaan sebagai berikut:

1. Persiapan perijinan untuk mendapatkan ijin observasi sekaligus penelitian dari dekan bidang akademik fakultas teknik UNESA yang dapat menunjang kelancaran penelitian sesuai prosedur.
2. Persiapan alat ukur SRL untuk melaksanakan eksperimen dengan desain *one-shot case study*. Mempersiapkan *reward* secara materil yaitu hadiah berupa peralatan jahit dan *punishment*.
3. Mempersiapkan perangkat pembelajaran (silabus, RPP, media pembelajaran).
4. Melaksanakan eksperimen dengan metode pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) pada mata pelajaran busana industri.

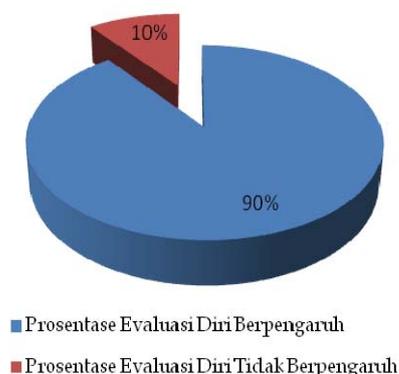
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil observasi pengaruh *reward and punishment* terhadap *self-regulated learning* siswa pada mata pelajaran Busana Industri di kelas XI Busana Butik 3 SMKN 3 Kediri. Hasil observasi kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus prosentase dengan bantuan Microsoft excel yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu evaluasi diri, penyusunan dan perencanaan tujuan, pencarian dokumen dan monitoring, konsekuensi diri, pencarian bantuan sosial..

1. Pengaruh *reward and punishment* terhadap *self-regulated learning* pada aspek evaluasi diri

Berdasarkan perhitungan prosentase *reward and punishment* berpengaruh terhadap *self-regulated learning* pada aspek evaluasi diri sebesar 90% yang termasuk kategori sangat baik.



**Gambar 1.** Diagram Pie Aspek Evaluasi Diri

2. Pengaruh *reward and punishment* terhadap *self-regulated learning* pada aspek penyusunan dan perencanaan tujuan

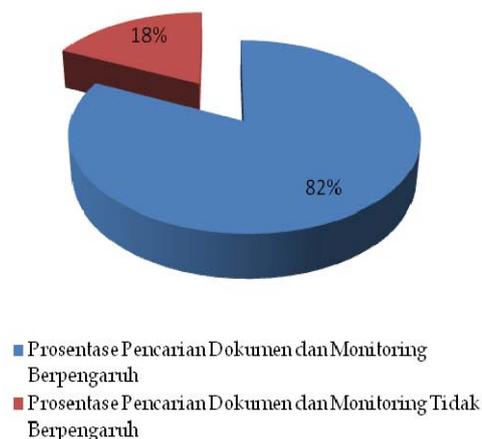
Berdasarkan perhitungan prosentase *reward and punishment* berpengaruh terhadap *self-regulated learning* pada aspek penyusunan dan perencanaan tujuan sebesar 88% yang termasuk kategori sangat baik.



**Gambar 2.** Diagram Pie Aspek Penyusunan dan Perencanaan Tujuan

3. Pengaruh *reward and punishment* terhadap *self-regulated learning* aspek pencarian dokumen dan monitoring

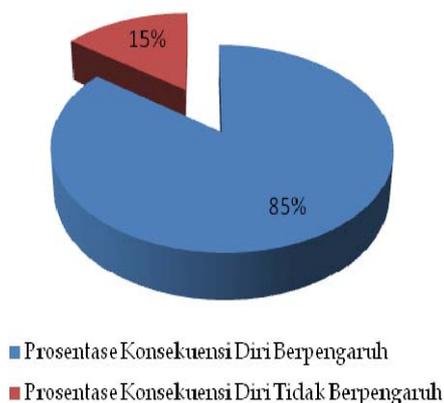
Berdasarkan perhitungan prosentase *reward and punishment* berpengaruh terhadap *self-regulated learning* pada aspek pencarian dokumen dan monitoring sebesar 82% yang termasuk dalam kategori sangat baik.



**Gambar 3.** Diagram Pie Aspek Pencarian Dokumen dan Monitoring

4. Pengaruh *reward and punishment* terhadap *self-regulated learning* pada aspek konsekuensi diri

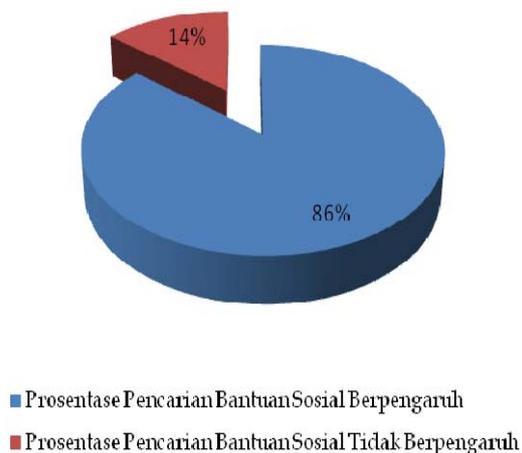
Berdasarkan perhitungan prosentase *reward and punishment* berpengaruh terhadap *self-regulated learning* pada aspek konsekuensi diri sebesar 85% yang termasuk kategori sangat baik.



**Gambar 4.** Diagram Pie Aspek Konsekuensi Diri

5. Pengaruh *reward and punishment* terhadap self-regulated learning pada aspek pencarian bantuan sosial

Berdasarkan perhitungan prosentase *reward and punishment* berpengaruh terhadap self-regulated learning pada aspek pencarian bantuan sosial sebesar 86% yang termasuk kategori sangat baik.



**Gambar 5.** Diagram Pie Aspek Pencarian Bantuan Sosial

**B. PEMBAHASAN**

1. Aspek evaluasi diri

Hasil perhitungan prosentase pada hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh *reward and punishment* terhadap aspek evaluasi diri dalam mata pelajaran busana industri di kelas XI busana butik 3. Dibuktikan oleh penilaian observer yang banyak menilai 4 dan sedikit yang menilai 2 karena sebagian siswa bertanya kepada guru untuk mendapatkan saran dan kritik mengenai hasil kinerja serta membandingkan hasil kinerja sendiri dengan kinerja teman untuk mengevaluasi diri sendiri dalam pembelajaran. Sesuai dengan definisi evaluasi diri dalam strategi *self-regulated*

*learning* Abd. Mukhid (2008:238) yang menyatakan bahwa evaluasi diri adalah suatu pernyataan yang mengindikasikan evaluasi yang diajukan pebelajar terhadap kualitas belajar atau perkembangan kerja mereka. Evaluasi diri juga merupakan salah satu aktivitas dalam belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar, hal ini terkait dengan penelitian Safitri (2014) bahwa metode *reward* meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa.

2. Aspek penyusunan dan perencanaan tujuan

Hasil perhitungan prosentase pada hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh *reward and punishment* terhadap aspek penyusunan dan perencanaan tujuan dalam mata pelajaran busana industri di kelas XI busana butik 3. Dibuktikan oleh penilaian observer yang banyak menilai 4 dan 3, serta ada yang menilai 2 dan 1, karena sebagian besar siswa telah mampu merencanakan langkah-langkah dalam penyelesaian tugas (membuat kemeja) serta tepat waktu dalam mengumpulkan tugas. Penilaian 2 dan 1 oleh observer karena siswa tidak mengerjakan sesuai langkah-langkah dan tidak tepat waktu dalam pengumpulan tugasnya. Pernyataan ini sesuai dengan definisi penyusunan dan perencanaan tujuan dalam strategi *self-regulated learning* Abd. Mukhid (2008:238) yang menyatakan bahwa penyusunan dan perencanaan tujuan adalah penyusunan tujuan dalam belajar dan sub tujuan dan perencanaan langkah-langkah, waktu, dan penyempurnaan kegiatan terkait dengan tujuan. Metode *reward and punishment* berpengaruh terhadap penyusunan dan perencanaan tujuan sehingga siswa dapat mengumpulkan tugas tepat waktu sesuai dengan penelitian Indrawati (2013) bahwa *reward and punishment* meningkatkan perilaku disiplin siswa.

3. Aspek pencarian dokumen dan *monitoring*

Hasil perhitungan prosentase pada hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh *reward and punishment* terhadap aspek pencarian dokumen dan *monitoring* dalam mata pelajaran busana industri di kelas XI busana butik 3. Dibuktikan oleh penilaian ketiga observer yang banyak menilai 3 dibanding nilai 4 dan sedikit yang menilai 2 karena siswa yang mencatat materi yang disampaikan oleh guru hanya sebagian dan memperhatikan saat guru menyampaikan materi tentang langkah-langkah pengerjaan membuat kemeja. Penilaian tersebut membuat aspek pencarian dokumen dan *monitoring* memiliki nilai prosentase terendah dari aspek lain meskipun tergolong kategori sangat baik. Sesuai dengan definisi pencarian dokumen dan *monitoring* dalam

strategi *self-regulated learning* Abd. Mukhid (2008:238) yang menyatakan bahwa pencarian dokumen dan *monitoring* adalah suatu usaha mencatat atau merekam kejadian atau hasil. Terkait dengan penelitian Ulum (2016) bahwa regulasi diri dalam belajar efektif untuk menurunkan tingkat prokratinasi akademik (melakukan hal yang tidak penting untuk menunda tugas), siswa yang memiliki *self-regulated learning* mampu mengontrol perilaku sehingga fokus memperhatikan saat guru menyampaikan materi dan mencatat poin penting yang disampaikan guru.

4. Aspek konsekuensi diri

Hasil perhitungan prosentase pada hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh *reward and punishment* terhadap aspek konsekuensi diri dalam mata pelajaran busana industri di kelas XI busana butik 3. Dibuktikan oleh penilaian observer yang banyak menilai 4 dan 3 sedikit yang menilai 2 karena sebagian besar siswa mampu memosisikan diri untuk menghindari konsekuensi mendapatkan *punishment* dan termotivasi untuk mendapatkan *reward*. Sesuai dengan definisi konsekuensi diri dalam strategi *self-regulated learning* Abd. Mukhid (2008:238) yang menyatakan bahwa konsekuensi diri adalah rencana ganjaran atau hukuman bagi keberhasilan atau kegagalan. Metode *reward and punishment* memotivasi siswa untuk mencapai tujuan belajar sesuai penelitian Faidy (2014) yaitu ada hubungan antara pemberian *reward and punishment* terhadap motivasi belajar.

5. Aspek pencarian bantuan sosial

Berdasarkan perhitungan prosentase pada hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh *reward and punishment* terhadap aspek pencarian bantuan sosial dalam mata pelajaran busana industri di kelas XI busana butik 3. Dibuktikan oleh penilaian ketiga observer yang banyak menilai 4 dan 3, serta sedikit yang menilai 2 karena sebagian besar siswa meminta bantuan guru dan bantuan teman sebaya ketika mengalami kesulitan dalam pengerjaan tugas membuat/menjahit kemeja. Sesuai dengan definisi pencarian bantuan sosial dalam strategi *self-regulated learning* Abd. Mukhid (2008:238) yang menyatakan bahwa pencarian bantuan sosial adalah meminta bantuan dari teman sebaya (*peer*), guru, dan orang dewasa. Terkait dengan penelitian Alvi & Gillies (2015) bahwa interaksi sosial yang konstruktif dan *self-regulated learning* terkait.

## PENUTUP

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *reward and punishment* terhadap *self-regulated learning* siswa pada aspek evaluasi diri 90% kategori sangat baik, penyusunan dan perencanaan tujuan 88% kategori sangat baik, pencarian dokumen dan *monitoring* 82% kategori sangat baik, konsekuensi diri 85% kategori sangat baik, dan pencarian bantuan sosial 86% kategori sangat baik.

## SARAN

1. Dapat diterapkan metode *reward and punishment* untuk meningkatkan *self-regulated learning* siswa untuk mata pelajaran lain.
2. Dalam aspek pencarian dokumen dan *monitoring* dapat ditingkatkan dengan cara menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga mencapai nilai yang optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Mukhid. 2008. "Strategi Self-Regulated Learning". Perspektif Teoritik. Vol. 3 (2): hal. 223-239.
- Etifani, Anita Listiara. 2015. "Self-Regulted Learning dan Kecemasan Akademik pada Siswa SMK". Jurnal Empati. Vol. 4 (4): Hal. 144-149.
- Faidy, Ahmad Bahril. 2014. "Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ambunten Kabupaten Sumenep". Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Vol. 2 (2): Hal. 454-468.
- Indrawati, Rengga. 2013. "Peningkatan Disiplin Siswa Melalui Pemberian Reward dan Punishment dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Lamongan". Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Vol. 1 (2): Hal. 304-306.
- Safitri, Ratih. 2014. *Penerapan Pembelajaran Langsung dengan Motivasi Pemberian Reward pada Sub Kompetensi Menjahit Bustier Siswa Kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 1 Bojonegoro*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Schunk, Dale H. 2012. *Learning Theories an Educational Perspective Teori-teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan*. Terjemahan Eva Hamidah dan Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyastono, Herry. 2014. *Pengembangan Kurikulum di Era Otonomi daerah dari Kurikulum 2004, 2006, ke Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.