

**PENGARUH PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MINAT
BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN SELF-EFFICACY SEBAGAI VARIABEL
MEDIASI PADA SISWA SMA SHAFTA SURABAYA**

Ahmad Rizky Firzatulloh Maulana¹, Eka Indah Nurlaili²

^{1,2}Prodi S1 Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas
Negeri Surabaya

¹ahmadrizky.22043@mhs.unesa.ac.id, ²ekanurlaili@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of rewards and punishments on learning interest, with self-efficacy as a mediating variable, among students at Shafta High School in Surabaya. Learning interest is one of the key factors determining student success in the learning process, yet it can be influenced by external factors such as rewards and punishments and by internal factors such as self-efficacy. This study employed a quantitative approach using a survey method. The population consisted of all students of Shafta High School in Surabaya, and the entire population of 126 students was used as the sample through a saturation sampling technique. Data were collected through questionnaires and analyzed using multiple linear regression, path analysis, and the Sobel test with the assistance of IBM SPSS Statistics. The results indicate that rewards and punishments have a positive and significant effect on students' learning interest and on self-efficacy, while self-efficacy has a positive and significant effect on learning interest. Self-efficacy was also found to partially mediate the effect of rewards and punishments on learning interest. The coefficient of determination indicates that reward, punishment, and self-efficacy explain 67.2% of the variation in students' learning interest, while the remaining 32.8% is influenced by other variables outside the research model. Thus, students' learning interest can be enhanced through the application of educational rewards and punishments as well as the strengthening of self-efficacy in the learning process.

Keywords: Reward, Punishment, Self-efficacy, Learning Interest.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar dengan *self-efficacy* sebagai variabel mediasi pada siswa SMA Shafta Surabaya. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, namun dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa *reward* dan *punishment* maupun faktor internal berupa *self-efficacy*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA Shafta Surabaya yang dijadikan sampel menggunakan teknik sampling jenuh sehingga diperoleh 126 responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linear berganda, analisis jalur, serta uji Sobel dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap minat belajar siswa maupun terhadap *self-efficacy*, sedangkan *self-efficacy* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. *Self-efficacy* juga terbukti memediasi secara parsial pengaruh *reward* maupun *punishment* terhadap minat belajar siswa. Hasil koefisien determinasi menunjukkan bahwa *reward*, *punishment*, dan *self-efficacy* mampu menjelaskan variasi minat belajar siswa sebesar 67,2%, sedangkan sisanya sebesar 32,8% dipengaruhi oleh variabel lain di luar model penelitian. Dengan demikian, peningkatan minat belajar siswa dapat dilakukan melalui penerapan *reward* dan *punishment* yang edukatif serta penguatan *self-efficacy* dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Reward*, *Punishment*, *Self-efficacy*, Minat Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi peserta didik, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Azura & Yudhyarta, 2020). Keberhasilan

proses pembelajaran salah satunya ditentukan oleh minat belajar siswa, yaitu kondisi psikologis yang ditandai dengan rasa suka, ketertarikan, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar tanpa paksaan (Lee & Chen, 2011). Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dan antusias mengikuti pelajaran sehingga

memperoleh hasil belajar yang lebih baik, sedangkan siswa dengan minat rendah cenderung pasif dan kurang berprestasi (Elis & Mujahidin, 2024).

Rendahnya minat belajar masih menjadi persoalan umum di sekolah menengah, termasuk pada mata pelajaran Ekonomi (Seran, 2025). Studi pendahuluan di SMA Shafta Surabaya menunjukkan sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran secara pasif, jarang bertanya, dan mudah kehilangan fokus, meskipun guru telah menerapkan berbagai metode dan media pembelajaran seperti presentasi, diskusi kelompok, tanya jawab, serta video pembelajaran interaktif. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara lebih efektif, terlebih siswa SMA secara psikologis berada pada fase remaja yang sensitif terhadap bentuk penghargaan dan hukuman dari lingkungan sekolah (Santrock, 2019).

Salah satu strategi yang relevan adalah pemberian *reward* dan *punishment*, dua bentuk penguatan yang berakar pada teori behavioristik Skinner (1904). *Reward* berupa

pujian, pengakuan, maupun penghargaan simbolik terbukti mampu memacu keaktifan dan minat belajar siswa (Panjaitan & Pujosusanto, 2022). Sebaliknya, *punishment* yang diberikan secara proporsional dan edukatif berfungsi menanamkan disiplin dan tanggung jawab belajar, bukan untuk menakut-nakuti siswa (An, 2022; Iskandar et al., 2024), sebab penerapan hukuman yang berlebihan justru dapat menimbulkan stres, kecemasan, dan menurunkan motivasi belajar (Holt et al., 2022).

Selain faktor eksternal tersebut, keberhasilan belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor internal, salah satunya *self-efficacy* atau keyakinan diri terhadap kemampuan pribadi. Konsep ini diperkenalkan oleh Bandura (1997) melalui Social Cognitive Theory, yang menekankan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh interaksi antara faktor personal, lingkungan, dan perilaku itu sendiri. Siswa dengan *self-efficacy* tinggi akan lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas sulit, lebih gigih menghadapi kegagalan, dan memiliki motivasi belajar yang lebih kuat (Bandura, 2001). Dengan demikian, *self-efficacy* diduga berperan sebagai

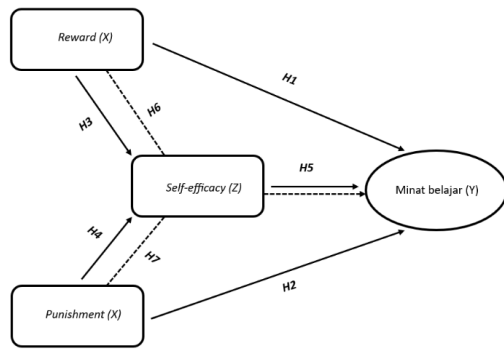
mekanisme psikologis yang menjembatani pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa.

Penelitian yang secara spesifik menguji model hubungan *reward*, *punishment*, dan *self-efficacy* terhadap minat belajar siswa SMA di Indonesia, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi, masih terbatas (Tanthawi & Fathiyah, 2025). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh *reward* terhadap minat belajar siswa; (2) mengetahui pengaruh *punishment* terhadap minat belajar siswa; (3) menganalisis pengaruh *reward* terhadap *self-efficacy* siswa; (4) mengetahui pengaruh *punishment* terhadap *self-efficacy* siswa; (5) mengetahui pengaruh *self-efficacy* terhadap minat belajar siswa; serta (6) dan (7) menguji peran *self-efficacy* dalam memediasi pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa SMA Shafta Surabaya. Penelitian ini diharapkan memperkaya kajian teori behavioristik dan teori kognitif sosial dalam konteks pendidikan menengah, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi

guru dalam merancang strategi *reward* dan *punishment* yang proporsional serta memperkuat *self-efficacy* siswa.

B. Metode Penelitian

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori (explanatory research) untuk menguji hubungan kausal antarvariabel melalui pengujian hipotesis (Creswell, 2018). *Reward* (X1) dan *punishment* (X2) ditempatkan sebagai variabel independen, minat belajar (Y) sebagai variabel dependen, dan *self-efficacy* (Z) sebagai variabel mediasi. Rancangan penelitian ini mengacu pada teori behavioristik, yang memandang *reward* dan *punishment* sebagai stimulus lingkungan, serta teori kognitif sosial Bandura (2001) yang menempatkan *self-efficacy* sebagai faktor personal yang memediasi pengaruh stimulus tersebut terhadap perilaku belajar siswa, sebagaimana digambarkan pada kerangka konseptual berikut.



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

Sumber: Diolah oleh peneliti

Penelitian dilaksanakan di SMA Shafta Surabaya pada semester genap Januari–April 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X, XI, dan XII yang mengikuti mata pelajaran Ekonomi pada tahun ajaran berjalan, berjumlah 126 siswa (kelas X sebanyak 40 siswa, kelas XI sebanyak 52 siswa, dan kelas XII sebanyak 34 siswa). Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian melalui teknik sampling jenuh (total sampling) (Sekaran & Bougie, 2016), sehingga diperoleh 126 responden.

Data dikumpulkan melalui kuesioner (angket) tertutup berskala Likert 1–5 yang terdiri atas 26 item pernyataan, mencakup indikator *reward* (6 item, mengacu pada Panjaitan & Pujosusanto, 2022), *punishment* (6 item, mengacu pada Fitriani, 2021),

self-efficacy (6 item, mengacu pada Rahimi & Karkami, 2015), dan minat belajar (8 item, mengacu pada Holt, 2022), didukung oleh teknik dokumentasi sebagai data pelengkap. Hasil uji coba instrumen menunjukkan seluruh item valid (r hitung berkisar 0,361–0,837, lebih besar dari r tabel 0,355) dan reliabel, dengan nilai Cronbach's Alpha *reward* 0,927, *punishment* 0,899, *self-efficacy* 0,921, dan minat belajar 0,924.

Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS melalui tahapan uji asumsi klasik (normalitas, multikolinearitas, linearitas, dan heteroskedastisitas), analisis regresi linear berganda untuk menguji pengaruh langsung *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar ($Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$) dan terhadap *self-efficacy* ($Z = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$), uji Sobel untuk menguji signifikansi pengaruh tidak langsung melalui *self-efficacy* sebagai variabel mediasi (Baron & Kenny, 1986), uji hipotesis parsial (uji t) dan simultan (uji F), serta uji koefisien determinasi (R Square) untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat (Ghozali, 2018).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Deskripsi Responden

Responden penelitian berjumlah 126 siswa SMA Shafta Surabaya dari kelas X, XI, dan XII yang secara aktif mengikuti mata pelajaran Ekonomi. Berdasarkan jenis kelamin, responden didominasi oleh siswa Perempuan sebanyak 76 orang atau 57,6% dari total responden. Berdasarkan asal kelas, responden paling banyak berasal dari kelas X-2 dengan 26 siswa atau 18% dari total 126 responden.

b. Analisis Deskriptif

Hasil uji statistik deskriptif terhadap keempat variabel penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji Deskriptif

Variabel	Mean	Std. Deviasi
Reward	23,38	4,98
Punishment	22,95	4,62
Self-efficacy	23,44	3,37
Minat Belajar	31,84	3,74

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Variabel *reward* memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 23,38 dari rentang skor 7,00–29,00, yang menunjukkan tingkat pemberian *reward* berada pada kategori cukup tinggi dengan standar deviasi 4,98 yang mengindikasikan variasi jawaban responden yang tidak terlalu

besar. Variabel *punishment* memiliki nilai rata-rata 22,95 dari rentang 6,00–29,00 dengan standar deviasi 4,62, sedikit lebih homogen dibanding *reward*. Variabel minat belajar memiliki nilai rata-rata 31,84 dari rentang 25,00–40,00 dengan standar deviasi 3,74, menunjukkan minat belajar siswa tergolong tinggi dan relatif seragam. Variabel *self-efficacy* memiliki nilai rata-rata 23,44 dari rentang 14,00–30,00 dengan standar deviasi 3,37, menunjukkan keyakinan diri siswa berada pada kategori cukup tinggi dan cukup seragam antarresponden.

c. Uji Asumsi Klasik

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov terhadap residual model regresi menunjukkan nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar 0,200, lebih besar dari 0,05, sehingga residual dinyatakan berdistribusi normal. Uji multikolinearitas menunjukkan nilai tolerance untuk *reward* sebesar 0,535 dan *punishment* sebesar 0,633 (keduanya > 0,10), serta nilai VIF *reward* 1,870 dan *punishment* 1,579 (keduanya < 10), sehingga tidak terjadi multikolinearitas antarvariabel independen. Uji linearitas menunjukkan hubungan yang linear dan signifikan antara minat belajar dengan *reward* ($F = 75,739$; Sig. = 0,000), dengan *punishment* ($F = 24,918$; Sig. = 0,000), dan dengan

self-efficacy ($F = 176,680$; $Sig. = 0,000$), dengan nilai deviasi dari linearitas pada ketiganya lebih besar dari 0,05 sehingga tidak ditemukan komponen non-linear. Uji heteroskedastisitas melalui scatterplot menunjukkan titik-titik menyebar merata tanpa membentuk pola tertentu, sehingga model regresi terbebas dari gejala heteroskedastisitas dan layak digunakan untuk pengujian hipotesis.

d. Uji Regresi, Hipotesis, dan Koefisien Determinasi

Hasil pengujian regresi linear berganda, uji parsial (uji t), uji simultan (uji F), serta koefisien determinasi (R^2 Square) untuk setiap jalur pengaruh antarvariabel disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Regresi, Uji t & f, R^2

Hipotesis	Jalur Pengaruh	t / F hitung	Sig.
H1	$X1 \rightarrow Y$	$t = 11,413$	0,000
H2	$X2 \rightarrow Y$	$t = 8,360$	0,000
H3	$X1 \rightarrow Z$	$t = 7,645$	0,000
H4	$X2 \rightarrow Z$	$t = 5,480$	0,000
H5	$Z \rightarrow Y$	$t = 12,999$	0,000
-	$X1, X2 \rightarrow Y$ ($R^2 = 0,600$)	$F = 92,104$	0,000
-	$X1, X2 \rightarrow Z$ ($R^2 = 0,645$)	$F = 80,150$	0,000
-	$X1, X2, Z \rightarrow Y$ ($R^2 = 0,672$)	$F = 83,502$	0,000

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 2, seluruh nilai signifikansi uji t dan uji F lebih kecil dari 0,05 ($Sig. = 0,000$), sehingga H1 hingga H5 diterima dan seluruh model regresi dinyatakan signifikan secara simultan. Nilai R^2 Square total sebesar 0,672 menunjukkan bahwa *reward*, *punishment*, dan *self-efficacy* secara bersama-sama mampu menjelaskan 67,2% variasi minat belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar 32,8% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini.

e. Uji Mediasi (Sobel Test)

Pengujian peran mediasi *self-efficacy* dilakukan menggunakan uji Sobel terhadap dua jalur pengaruh tidak langsung, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Mediasi (Sobel Test)

Jalur Mediasi	Z hitung	Sig.
$X1 \rightarrow Z \rightarrow Y$	4,959	0,000
$X2 \rightarrow Z \rightarrow Y$	4,410	0,000

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Hasil uji Sobel pada jalur *reward* terhadap minat belajar melalui *self-efficacy* menghasilkan nilai Z hitung sebesar 4,959, lebih besar dari Z tabel (1,96) dengan $Sig. = 0,000$, sehingga *self-efficacy* terbukti memediasi

pengaruh *reward* terhadap minat belajar siswa. Demikian pula pada jalur *punishment*, nilai *Z* hitung sebesar 4,410 juga lebih besar dari *Z* tabel (1,96) dengan Sig. = 0,000, sehingga *self-efficacy* juga terbukti memediasi pengaruh *punishment* terhadap minat belajar siswa. Karena pengaruh langsung *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar tetap signifikan setelah *self-efficacy* dimasukkan ke dalam model, maka *self-efficacy* berperan sebagai mediator parsial (partial mediation) pada kedua jalur tersebut.

2. Pembahasan

a. Pengaruh Reward terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *reward* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa SMA Shafta Surabaya. *Reward* dalam bentuk pujian, pengakuan, maupun penghargaan simbolik atas usaha belajar membuat siswa merasa dihargai, sehingga tumbuh rasa senang dan ketertarikan terhadap pembelajaran Ekonomi. Temuan ini sejalan dengan teori behavioristik Skinner, yang menyatakan bahwa perilaku yang memperoleh penguatan positif cenderung akan diulang

kembali, serta mendukung penelitian Alif dan Prasetyo (2024) serta Ambarwati dan Nugroho (2023) yang menemukan bahwa sistem penghargaan di kelas mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

b. Pengaruh Punishment terhadap Minat Belajar Siswa

Punishment yang diberikan secara edukatif, proporsional, dan konsisten terbukti berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Pada SMA Shafta, *punishment* tidak dipersepsikan sebagai hukuman yang menekan, melainkan sebagai teguran, koreksi, atau tugas tambahan yang bersifat mendidik, sehingga mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dan lebih aktif mengikuti pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan teori behavioristik yang memandang *punishment* sebagai sarana mengarahkan perilaku, serta mendukung temuan Hadi dan Sari (2020) dan Rahimi dan Karkami (2015) bahwa hukuman yang dipersepsikan adil dan edukatif dapat meningkatkan kepatuhan dan keterlibatan belajar siswa.

c. Pengaruh Reward terhadap Self-efficacy Siswa

Sesuai dengan Social Cognitive Theory Bandura (1997), *self-efficacy* terbentuk antara lain melalui pengalaman keberhasilan (*mastery experience*) dan persuasi verbal. *Reward* berupa pujian dan pengakuan atas partisipasi belajar berfungsi sebagai bentuk persuasi verbal dan pengalaman keberhasilan yang memperkuat keyakinan siswa SMA Shafta terhadap kemampuan dirinya dalam mengikuti pembelajaran Ekonomi. Temuan ini mendukung penelitian Fitrianti dan Pujiastuti (2021) yang menemukan bahwa penguatan positif mampu meningkatkan *self-efficacy* siswa karena siswa merasa kompeten dan dihargai.

d. Pengaruh Punishment terhadap Self-efficacy Siswa

Punishment yang diberikan secara adil dan disertai arahan perbaikan yang jelas mendorong siswa memandang hukuman sebagai umpan balik untuk memperbaiki diri, bukan sebagai ancaman terhadap harga dirinya. Ketika siswa berhasil memperbaiki kesalahan setelah menerima *punishment*, mereka memperoleh pengalaman keberhasilan baru yang memperkuat

keyakinan terhadap kemampuan akademiknya. Hasil ini sejalan dengan Rahimi dan Karkami (2015) serta An (2022) yang menjelaskan bahwa *punishment* edukatif membantu siswa mengembangkan kemampuan regulasi diri dan kepercayaan diri.

e. Pengaruh Self-efficacy terhadap Minat Belajar Siswa

Siswa dengan *self-efficacy* tinggi cenderung lebih aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, dan lebih antusias mengikuti pembelajaran (Bandura, 1997). Nilai *t* hitung *self-efficacy* terhadap minat belajar merupakan yang tertinggi dibandingkan variabel lain dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa *self-efficacy* merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa SMA Shafta. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitrianti dan Pujiastuti (2021), Aprilianto (2022), serta Yulita (2025) yang menyatakan bahwa *self-efficacy* memiliki hubungan positif dengan minat belajar siswa.

f. Self-efficacy Memediasi Pengaruh Reward terhadap Minat Belajar

Hasil uji Sobel menunjukkan bahwa pengaruh *reward* terhadap minat

belajar tidak hanya terjadi secara langsung, tetapi juga melalui peningkatan *self-efficacy* siswa terlebih dahulu (mediasi parsial). Ketika siswa menerima *reward* berupa pujian atau pengakuan, mereka tidak hanya merasa dihargai, tetapi juga mulai meyakini bahwa dirinya mampu berhasil dalam pembelajaran Ekonomi, dan keyakinan inilah yang kemudian mendorong munculnya minat belajar yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan Social Cognitive Theory Bandura (1997) dan mendukung temuan Fitrianti dan Pujiastuti (2021) mengenai peran penting *self-efficacy* dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa.

g. Self-efficacy Memediasi Pengaruh Punishment terhadap Minat Belajar

Self-efficacy juga terbukti memediasi secara parsial pengaruh *punishment* terhadap minat belajar siswa. Pada SMA Shafta, *punishment* yang diterapkan lebih menekankan aspek pembinaan dibandingkan hukuman represif, sehingga ketika siswa berhasil menyelesaikan tugas perbaikan, mereka merasa lebih mampu dan lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran Ekonomi,

yang selanjutnya mendorong peningkatan minat belajar. Temuan ini didukung oleh Rahimi dan Karkami (2015), meskipun berbeda dengan hasil Holt et al. (2022) yang menemukan bahwa *punishment* yang represif dan tidak proporsional justru dapat menurunkan motivasi belajar. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh perbedaan bentuk *punishment* yang diberikan, yaitu bentuk yang lebih edukatif dan konstruktif pada penelitian ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pengaruh *reward* (X1) dan *punishment* (X2) terhadap minat belajar Ekonomi (Y) dengan *self-efficacy* (Z) sebagai variabel mediasi pada siswa SMA Shafta Surabaya, dapat disimpulkan bahwa: (1) *reward* berpengaruh terhadap minat belajar siswa; (2) *punishment* berpengaruh terhadap minat belajar siswa; (3) *reward* berpengaruh terhadap *self-efficacy* siswa; (4) *punishment* berpengaruh terhadap *self-efficacy* siswa; (5) *self-efficacy* berpengaruh terhadap minat belajar siswa; (6) *self-efficacy* terbukti memediasi secara parsial pengaruh *reward* terhadap minat belajar siswa; dan (7) *self-efficacy* terbukti

memediasi secara parsial pengaruh *punishment* terhadap minat belajar siswa. *Reward* dan *punishment* yang diterapkan secara proporsional dan edukatif, disertai penguatan *self-efficacy* siswa, terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Hasil penelitian ini memperkuat teori behavioristik Skinner mengenai peran penguatan stimulus-respons serta teori kognitif sosial Bandura mengenai peran *self-efficacy* sebagai faktor personal yang memediasi pengaruh lingkungan terhadap perilaku belajar. Secara praktis, guru disarankan untuk lebih sering memberikan *reward* dalam berbagai bentuk yang edukatif dibandingkan *punishment*, serta menerapkan *punishment* yang berorientasi pada pembinaan, bukan hukuman yang menimbulkan tekanan psikologis. Sekolah juga perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa aktif berdiskusi dan mengemukakan pendapat guna memperkuat *self-efficacy* siswa.

Mengingat masih terdapat 32,8% variasi minat belajar yang dijelaskan oleh variabel di luar model penelitian ini, penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain

seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, atau dukungan orang tua, serta mempertimbangkan pendekatan penelitian yang lebih luas seperti *mixed methods* atau *Structural Equation Modeling (SEM)* pada jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, M., & Prasetyo, B. (2024). The effect of classroom *reward* systems on students' learning interest and engagement. *International Journal of Instruction*, 17(1), 233–248.
- Ambarwati, D., & Nugroho, R. (2023). *Reward* strategies and students' motivation in secondary education. *Journal of Educational Research and Practice*, 13(2), 115–128.
- An, J. (2022). Effects of *punishment* on students' motivation and classroom behavior. *Journal of Educational Psychology Studies*, 101–112.
- Andira, P. A., Utami, A., Astriana, M., & Walid, A. (2022). Analisis minat siswa terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 46–57.
- Aprilianto. (2022). Academic *self-efficacy* and its role in students' learning motivation and achievement. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 45–56.
- Azura, U., & Yudhyarta, D. Y. (2020). Teori belajar dan pembelajaran anak usia dasar. *Mentari: Journal*

- of Islamic Primary School, 2(1), 26–41.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy*: The exercise of control. W. H. Freeman.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 1–26.
- Baron, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The moderator-mediator variable distinction in social psychological research. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(6), 1173–1182.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Elis, & Mujahidin. (2024). Student learning interest and classroom engagement in secondary education. *International Journal of Educational Research Review*, 88–98.
- Faysal, M. (2023). Pengaruh pemberian *reward* sederhana terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 55–66.
- Fitrianti. (2021). Pengaruh *self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika. *Journal of Education*, 2793–2801.
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadi, & Sari. (2020). Penerapan *punishment* edukatif dalam membentuk disiplin dan minat belajar siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 33–45.
- Holt, K. (2022). Examining teacher use of *punishment* and student outcomes. *Teaching and Teacher Education*, 110.
- Iskandar. (2024). The use of *reward* and *punishment* in classroom management in elementary schools. *Jurnal Pendidikan*, 61–66.
- Lee, & Chen. (2011). The influences of interest in learning and learning hours on learning outcomes of vocational college students in Taiwan. *Global Journal of Engineering Education*, 140–153.
- Panjaitan, & Pujosusanto. (2022). Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar Bahasa Jerman siswa-siswi kelas XI IBB SMAN 1 Tarik Sidoarjo. *Laterne*, 132–145.
- Rahimi, & Karkami. (2015). The role of teachers' classroom discipline in their teaching effectiveness and students' language learning motivation and achievement: A path method. *Iranian Journal of Language Teaching Research*, 57–82.
- Santrock, J. W. (2019). *Adolescence* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill building approach* (7th ed.). Wiley.

- Seran. (2025). Pengaruh motivasi belajar, peran guru, dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. *Journal Economic Education, Business and Accounting*, 402–415.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Slameto. (2016). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar. *Jurnal Pendidikan*, 1–23.
- Slameto. (2019). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tanthawi, M. A., & Fathiyah, K. N. (2025). *Self-efficacy as a mediator between academic social support on student engagement in public high school students in East Lombok District*. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1–13.
- Yulita. (2025). Peranan *self-efficacy* dalam meningkatkan minat belajar. *Journal of Learning and Teaching*, 9–15.