

ABSTRAK

Mala Karimah, 2019. *Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Kinerja Karyawan PT.BNI Syariah Kantor Cabang Banjarmasin*. Skripsi, Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Pembimbing: (I) Dr. H. Sukarni, M. Ag, (II) Hariyanto, SE., MM.

Kata kunci: *Reward, Punishment, Kinerja Karyawan*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin berkembangnya dunia bisnis maka semakin tinggi pula tingkat persaingan dalam bidang usaha, khususnya dalam dunia perbankan syariah. Bank dituntut untuk selalu meningkatkan kinerja yang dijalankan guna mendapatkan hasil yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan kinerja yang efektif, maka perusahaan harus memperhatikan kebutuhan karyawan. Untuk memenuhi kebutuhannya, diperlukan adanya *reward* sebagai bentuk motivasi yang diberikan kepada karyawan. Selain *reward* perusahaan juga harus memberikan *punishment* kepada karyawan yang malas atau lalai dalam bekerja. Melalui pemberian *reward* dan *punishment* karyawan akan menjadi lebih termotivasi dan bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan serta untuk meningkatkan kualitas kerja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* secara simultan dan parsial terhadap kinerja karyawan PT. BNI Syariah Kantor Cabang Banjarmasin.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan, yang bersifat kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh karyawan yang bekerja di PT. BNI Syariah Kantor Cabang Banjarmasin yang berjumlah 64 orang.

Penelitian ini menghasilkan temuan-temuan. Pertama: berdasarkan hasil analisis secara simultan, maka semua variabel yang terdiri dari *reward* (X1) dan *punishment* (X2) berpengaruh secara simultan terhadap kinerja karyawan PT. BNI Syariah Kantor Cabang Banjarmasin. Hal itu dapat dilihat dari nilai $F_{hitung} 9,551 > F_{tabel} 4,00$ dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$. Kedua: berdasarkan hasil analisis secara parsial, ternyata yang berpengaruh adalah variabel *reward* (X1) dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (3,594 > 1,669)$.