

# PERANAN PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SD

Rizka Alfis Salamah<sup>1)</sup>, Syifa Fauziah<sup>2)</sup>, Wulan Sutriyani<sup>3)</sup>

<sup>1)2)3)</sup>Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara

Corresponding Author : [rizka.salamah21@gmail.com](mailto:rizka.salamah21@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan pemberian reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika SD. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi pustaka. Dalam penelitian ini kami melakukan penelitian di SD Negeri 02 Tahunan pada pelajaran matematika di kelas IV. Terdapat peserta didik yang kurang menyukai pembelajaran matematika, oleh karena itu peneliti memberikan solusi berupa pemberian reward dan punishment agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif, efisien, menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran yang dilakukan dengan adanya reward dan punishment memiliki dampak perubahan yang baik karena yang awalnya kurang semangat berubah menjadi lebih semangat dalam pembelajaran. Pemberian reward dan punishment sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pemberian reward dan punishment membuat peserta didik sangat semangat (antusias) dan termotivasi dalam pembelajaran matematika serta dapat menciptakan kelas yang aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

**Kata Kunci:** Reward, Punishment, Hasil Belajar.

**Abstract.** This study aims to determine the role of reward and punishment on elementary mathematics learning outcomes. The method used in this research is literature study. In this study, we conducted research at SD Negeri 02 Tahunan on mathematics in grade IV. There are students who do not like learning mathematics, therefore the researcher provides a solution in the form of giving rewards and punishments so that learning can be carried out effectively, efficiently, fun and meaningfully so that it can improve learning outcomes. Learning that is carried out with rewards and punishments has a good impact on changes because those who initially lacked enthusiasm turned into more enthusiasm in learning. The provision of rewards and punishments greatly influences student learning outcomes. Giving rewards and punishments makes students very enthusiastic (enthusiastic) and motivated in learning mathematics and can create classes that are active in learning so as to improve learning outcome.

**Keywords:** Reward, Punishment, Learning Outcomes

## **PENDAHULUAN**

Peserta didik dalam belajar perlu memiliki motivasi agar dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menyenangkan. Pemberian reward dan punishment dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan semangat dalam belajar. Menurut Kompri, (2018) "Reward adalah penilaian yang bersifat positif terhadap belajarnya peserta didik. Menurut Shoimin (2018:157) mengartikan reward adalah "Ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan." Reward sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, reward merupakan salah satu alat untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Selain motivasi, reward juga bertujuan agar seseorang meningkatkan prestasi yang telah dicapainya.

Menurut Supriyono (2013:221) "Punishment adalah prosedur yang dilakukan untuk memperbaiki perilaku yang tak diinginkan dalam waktu singkat dan dilakukan dengan penuh kesadaran". Menurut Rosyid, 2018 "Punishment adalah alat pendidikan yang mengakibatkan penderitaan bagi peserta didik yang dihukum, yang mengandung motivasi sehingga peserta didik yang bersangkutan berusaha untuk dapat selalu memenuhi tugas-tugas belajarnya agar terhindar dari hukuman". Guru dalam memberikan punishment (hukuman) pada peserta didik, tidak boleh berlebihan, tidak boleh ada unsur balas dendam ataupun kekerasan, tetap memelihara kelembutan dan kasih sayang dengan bertujuan agar peserta didik menjadi lebih baik, karena pada dasarnya punishment diberikan dengan tujuan agar anak menyadari kesalahannya dan tidak akan mengulangi kesalahan yang pernah dilakukan. Memberikan punishment pada peserta didik mempunyai peranan dalam pendidikan moral peserta didik, meningkatkan disiplin peserta didik. Melalui punishment, anak mendapat pelajaran tentang salah dan benar, menyadarkan anak akan adanya suatu aturan yang harus dipahami dan dipatuhi, yang bisa menuntunnya untuk memastikan boleh atau tidaknya suatu tindakan dilakukan. Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan termasuk unsur yang sangat fundamental pada penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Tujuan Pendidikan berhasil atau gagalnya itu bergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Oleh karenanya, pemahaman yang benar mengenai belajar itu sendiri dengan segala aspek, bentuk dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik. Kekeliruan atau ketidaklengkapan terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik. Peserta didik membutuhkan apresiasi dalam proses pembelajaran agar menjadikan mereka lebih semangat dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya. Guru memiliki peran yang penting dalam proses belajar di sekolah. Guru memiliki peranan ganda dalam proses pembelajaran yaitu menyampaikan materi pelajaran dan sebagai manager dalam pengelolaan kelas.

Seorang guru tidaklah hanya mampu menyampaikan materi pelajaran dengan baik, tetapi ia harus mampu memotivasi peserta didiknya agar dapat mencapai hasil belajar yang tinggi dan bermakna.

Menurut (Priatna, 2019: 3) Menjelaskan bahwa jika seorang anak sedang mempelajari matematika maka anak tersebut pada hakikatnya sedang mengasah kecerdasannya secara langsung. Hal ini karena tingkat kecerdasan seseorang berkaitan erat dengan kemampuan berpikir, bernalar dan berimajinasi. Melalui penerapan proses pembelajaran matematika yang efektif, efisien, dan menarik dapat dilakukan serta hasil dari pembelajaran akan dicapai oleh setiap guru. Pemberian reward dan punishment bertujuan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Sabartingsih (2018) reward adalah suatu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seseorang itu bisa semangat lagi dalam mengerjakan tugas tertentu dan lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu hal yang lainnya serta lebih baik prosesnya sehingga seseorang tersebut mampu mencapai keberhasilan dari suatu hal yang ia kerjakan. Punishment atau hukuman adalah tindakan yang diberikan oleh pendidik terhadap anak didik yang telah melakukan kesalahan, dengan tujuan agar anak didik tidak akan mengulangnya lagi dan akan memperbaiki kesalahan yang telah diperbuat. Adapun tujuan Punishment (hukuman) itu sendiri meliputi hukuman untuk membasmi kejahatan atau untuk meniadakan kejahatan. Hukuman diadakan untuk melindungi masyarakat dari perbuatan yang tidak wajar, Hukuman diadakan untuk menakut-nakuti si pelanggar, agar tidak meninggalkan perbuatan yang tidak wajar. Hukuman harus diadakan untuk segala pelanggaran. Seperti yang dijelaskan di atas, kaitannya dengan pemberian reward dan punishment sudah diperkenalkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya matematika.

Pemberian reward bertujuan agar peserta didik dapat meningkatkan kegiatan belajarnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Reward yang diberikan oleh guru dapat berupa pemberian pujian, makanan ringan, simbol bintang, tepuk tangan dan lain sebagainya. pemberian pujian hendaknya seorang guru menggunakan cara-cara yang khusus dan terukur, tidak terlalu berlebihan dan hendaknya sesuai dengan apa yang telah dilakukan oleh peserta didik (Salminawati, 2019: 2). Pemberian punishment dapat berupa pemberian tugas remedi yang ditulis ulang sebanyak 5 kali setiap soal, memberikan anak tugas bersih-bersih, Pemberian hukuman (punishment) bertujuan untuk memotivasi anak agar memperbaiki kesalahan yang telah dilakukannya, dengan adanya hukuman, anak diharapkan mampu merenungkan kesalahannya.

Hasil belajar menurut Susanto (2013:5) menyatakan Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut afektif, dan

psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2016:22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar. Dalam kaitannya dengan hasil belajar, pembelajaran matematika masih menjadi Polemik dikalangan Stakeholder dan masyarakat. Hal ini disebabkan karena dalam mempelajari matematika orang harus berpikir agar ia mampu memahami konsep-konsep matematika yang dipelajari serta mampu menggunakan konsep-konsep tersebut secara tepat ketika ia harus mencari jawaban dari berbagai soal matematika (Sutriyani, 2020). Menurut Susanto (2015:5) mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah kami lakukan pada tanggal 1 April 2022 di SD Negeri 02 Tahunan masalah yang diangkat oleh tim ini yaitu peserta didik mengalami kesulitan pada perkalian dan pembagian sehingga dapat berdampak pada hasil tugas yang diberikan oleh guru seperti ulangan, UTS, dan UAS. Peserta didik merasa mudah bosan dan merasa kurang semangat pada pembelajaran matematika dikarenakan mereka beranggapan matematika merupakan mata pelajaran yang sulit difahami. Padahal matematika merupakan ilmu pasti yang jika difahami dan dipelajari dari awal dengan serius dapat mudah dipahami dan dapat menyenangkan. Guru telah berupaya memberikan model pembelajaran model kontekstual agar peserta didik pada mata pelajaran matematika mudah memahami. Peserta didik mengalami kondisi dimana hasil belajar mengalami tidak maksimal atau kurang dari KKM, oleh karena itu peneliti berupaya memberikan tawaran solusi berupa pemberian reward dan punishment agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Prasetyo dkk (2019) yang berjudul "Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika" memiliki persamaan dengan judul yang kami angkat sebagai berikut:

1. Memicu peserta didik untuk berkompetisi,
2. Memotivasi belajar peserta didik dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal,
3. Kemampuan belajar peserta didik dapat menyebar dan merata keseluruh peserta didik, disebabkan adanya unsur psikologis dalam kompetensi ditambah adanya unsur kesepahaman pengetahuan pada diri peserta didik,

#### 4. Ikatan emosional peserta didik dengan guru berkembang.

Perbedaan dengan penelitian yang kami lakukan yaitu dalam judul tersebut diketahui bahwa dampaknya dari pemberian reward dan punishment. Dampak pemberian reward adalah memicu peserta didik untuk berkompetisi secara adil dan sehat serta memotivasi belajar peserta didik dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal, memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif terhadap pembelajaran matematika, menjadi pendorong bagi anak didik lainnya terhadap peserta didik yang teladan, baik dalam tingkah laku, sopan santun, bagus dalam nilai akademik, sehingga akan memberi contoh yang baik bagi peserta didik lain dan memotivasinya. Dampak pemberian punishment adalah menjadi perbaikan diri terhadap kesalahannya untuk kedepan menjadi lebih baik lagi, peserta didik menjadi enggan melakukan kesalahan yang sama, merasakan akibat dari perbuatannya sendiri sehingga ia akan menghormati dirinya sendiri, teman-teman dan lingkungannya. Sedangkan judul pada penelitian ini membahas mengenai peranan dari pemberian reward dan punishment.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ode, dkk 2021 ) yang berjudul “Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Prestasi Belajar IPS Kelas V SD” memiliki beberapa persamaan dengan judul yang kami angkat meliputi sama-sama bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap prestasi belajar peserta didik. Perbedaannya yaitu muatan IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Badiaa, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang digunakan sebagai rancangan penelitian yang menggambarkan secara jelas dan nyata, variabel penelitian dalam bentuk angka-angka dan statistik. Sedangkan judul pada penelitian ini didalamnya peranan pemberian reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika SD dan menggunakan metode studi pustaka.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peranan Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Matematika SD”. Dengan rumusan masalah sebagai berikut 1) Bagaimana cara mengatasi kurang semangatnya peserta didik dalam pembelajaran agar hasil belajar menjadi maksimal? 2) Bagaimana peran memberikan reward dan punishment agar meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika?.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui peranan pemberian reward dan punishment dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, 2) Penelitian ini sangat penting karena untuk dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang terjadi dilapangan. Adapun manfaat dari penelitian ini

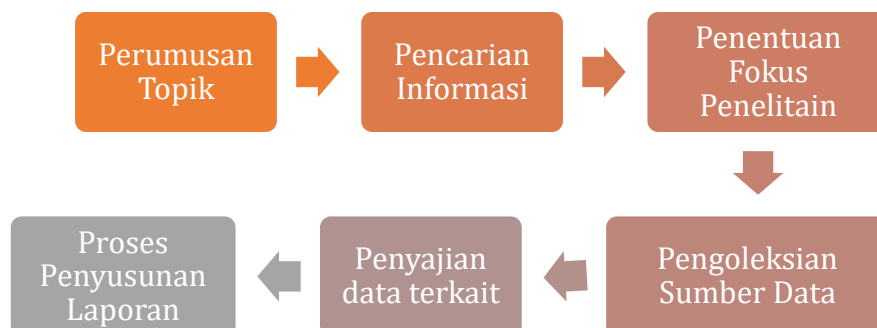
adalah untuk memberikan tawaran berupa solusi sehingga mampu menyelesaikan permasalahan mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yaitu studi pustaka (Library Research) atau literatur. Sumber data pada penelitian ini yaitu studi kepustakaan dengan mencari sumber data dari artikel, buku jurnal ilmiah yang berkaitan dengan penelitian sebelumnya yang relevan (Zaenuri & Maemonah, 2021). Menurut Sugiyono (2012) studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Kajian pustaka ini berfungsi untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi dalam penelitian (Sujarweni, 2014). Kajian pustaka atau studi pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis (Sukardi, 2013). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: a) Observasi, b) Wawancara, dan c) Dokumentasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SD 02 Tahunan Jepara pada tanggal 1 April 2022 di SD Negeri 02 Tahunan Semester genap TP 2021/2022. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD 02 Tahunan Jepara yang berjumlah sebanyak 37 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu nonprobability sampling dengan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono, (2016: 85). Sampel yang diambil merupakan kelas IV dengan alasan kelas IV merupakan kelas yang kurang antusiasme, kurang aktif, dan hasil belajar masih kurang dalam pembelajaran Matematika.

Adapun alur dari studi pustaka yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar1. Metode Penelitian

Penjelasan mengenai alur study literatur di atas sebagai berikut:

- 1) Perumusan Topik: pemilihan topik dilakukan pertimbangan untuk topik yang ditentukan dalam studi kepustakaan yang akan dikaji meliputi, ketertarikan peneliti dalam suatu topik, informasi dan ketersediaan waktu, serta pertimbangan lainnya.
- 2) Pencarian informasi: yang dilakukan peneliti dalam penelitian kepustakaan.
- 3) Penentuan fokus penelitian: Fokus studi pustaka ditentukan agar dapat memperjelas dan membatasi bahasan-bahasan yang akan dipelajari. Dilakukan beberapa langkah dalam membantu menentukan fokus dalam studi pustaka ini sehingga dapat dikumpulkan dan disusun.
- 4) Pengoleksian sumber data: Pengumpulan sumber data didapatkan dari beberapa sumber berupa e-book, jurnal, dan sumber-sumber lain seperti artikel yang terkait dengan topik yang terpilih. Data jurnal yang tersedia di situs internet dikumpulkan dan e-book yang terkait dapat dimanfaatkan oleh penulis untuk mengumpulkan sumber data yang diperlukan.
- 5) Penyajian data terkait: Tahap persiapan analisis dilakukan dari setiap sumber data yang telah dikumpulkan penulis, kemudian sumber data juga dianalisis berdasarkan kesediaan data berkaitan dengan fokus studi kepustakaan. Penyusunan laporan mulai dilakukan setelah persiapan analisis data terselesaikan.
- 6) Proses penyusunan laporan: Laporan disusun sesuai dengan sistematika penulisan dengan memerhatikan format penulisan yang baik dan benar. Penyusunan laporan ini dimulai dari judul hingga penutup atau kesimpulan dengan tetap membahas pada konteks yang telah dijadikan topik dan fokus penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Guru yang kreatif akan menciptakan inovasi pembelajaran agar tidak monoton salah satunya dengan menerapkan reward dan punishment. Pemberian reward dan punishment memiliki peran yang sangat pokok (penting) dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 02 Tahunan terutama kelas IV. Hal itu disebabkan bahwa pada penerapan pemberian reward dan punishment dapat memicu peserta didik menjadi lebih semangat (antusias) dalam mengikuti pembelajaran serta dapat menciptakan kelas yang aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

### **Reward**

Reward merupakan apresiasi yang diberikan dalam bentuk material ataupun ucapan baik secara perorangan ataupun lembaga untuk prestasi tertentu. Menurut Purwanti (dalam Ernata, 2017: 784) reward merupakan sebagai alat mendidik anak untuk mendidik anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan, jadi, dapat diartikan bahwa reward merupakan segala sesuatu yang diberikan guru kepada peserta didik karena sudah

bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperoleh hasil yang baik serta bisa menjadi pendorong atau motivasi belajar bagi peserta didik, sehingga dapat berperilaku baik dalam proses pembelajaran matematika. Pemberian reward dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepukan punggung, atau bahkan berbentuk materi serta sesuatu yang menyenangkan bagi anak didik (Suyuti, 2017). Dalam pendidikan reward adalah alat yang diberikan kepada seorang anak ketika anak tersebut melakukan sesuatu dengan baik, sudah berhasil menggapai sebuah tahap perkembangan tertentu, dan tercapainya suatu target. Di dalam konsep pendidikan, reward memiliki peran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, reward memiliki tujuan supaya seorang peserta didik dapat meningkatkan prestasi juga (Syamsiyah, dkk, 2021).

Menurut Rosyid (2018: 44-45) Adapun tujuan pemberian reward secara khusus yaitu:

- a) Menarik : Reward harus mampu menarik orang yang berkualitas untuk menjadi anggota organisasi.
- b) Mempertahankan : Reward juga bertujuan untuk mempertahankan perilaku baik peserta didik dengan segala macam strateginya.
- c) Kekuatan : Adapun kekuatan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mempertahankan sesuatu (bersikap menjadi lebih baik), sangat dibutuhkan.
- d) Motivasi : Sistem reward yang baik harus mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mencapai prestasi yang jauh lebih tinggi, utamanya dalam hal efektif.
- e) Pembiasaan : Pembiasaan diri untuk berbuat baik sehingga akan terus menerus menjadi lebih baik.

### **Punishment**

Menurut Aziz, 2009 (dalam skripsi Kusuma, Vredi. P 2013:7) Punishment adalah perbuatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja yang menyebabkan penderitaan terhadap seseorang yang menerima hukuman, sebagai akibat dari kesalahan yang dibuatnya. Bentuk hukumannya: bermuka masam, membentak, melarang melakukan sesuatu. Sedangkan menurut Kompri (2016: 291) punishment diartikan sebagai hukuman atau sanksi. Punishment biasanya dilakukan jika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perbuatan anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang diyakini oleh sekolah tersebut. Jika reward itu bentuk reinforcement yang positif; maka punishment sebagai bentuk reinforcement yang negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat bisa menjadi alat motivasi bagi peserta didik. Adanya punishment dapat melatih peserta didik menjadi disiplin dan bertanggung jawab karena mereka akan berusaha untuk tidak melanggar Batasan-batasan yang telah disepakati atau aturan yang berlaku.



Menurut Ernata (2017) Punishment merupakan alat pendidikan yang tidak menyenangkan, bersifat negatif, namun demikian dapat juga menjadi motivasi, alat pendorong untuk mempergiat belajarnya peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menyenangkan, tidak membuat peserta didik gelisah, khawatir, dan tidak membosankan. Punishment yang berlebihan dapat menjadikan peserta didik menjadi kurang nyaman dalam belajar. Punishment hendaknya dipertimbangkan dampaknya jangan sampai membuat peserta didik menjadi beban mental (mudah menangis) dan penakut.

### **Hakikat Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (dalam Syarif, 2017) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Beberapa perubahan dari hasil proses belajar ini dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti sikap, tingkah laku, penambahan pengetahuan, kecakapan, pemahaman, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu-individu yang telah belajar. Santrock dalam Parwati, Suryawan dan Apsari., (2018) mengemukakan "Pengaruh yang relatif permanen terhadap tingkah laku, pengetahuan maupun keterampilan berpikir yang disebabkan oleh adanya pengalaman" sedangkan menurut Sadiman et al., dalam Fitriani, (2017) "Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti". Maka belajar adalah proses yang berpengaruh terhadap tingkah laku dan akan terus dilalui oleh setiap individu seumur hidupnya.

Adapun menurut teori pendidikan pembelajaran menurut paham behaviorisme oleh Schunk dalam Parwati, Suryawan dan Apsari., (2018) adalah "Perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh interaksi individu dengan lingkungannya". Sehingga belajar merupakan proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang, baik dalam tingkah laku, pengetahuan maupun keterampilan karena hasil pengalaman yang telah dilaluinya. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang karena hasil pengalaman proses pembelajarannya.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam Parwati, Suryawan dan Apsari., (2018) terdapat dua sumber faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal meliputi faktor fisiologis, faktor psikologis di antaranya kecerdasan dasar, motivasi, minat, sikap, bakat, rasa percaya diri dan faktor kelelahan. Sedangkan untuk faktor eksternal yaitu berupa cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan, faktor sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan peserta didik hubungan peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah,

alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajar, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah dan faktor masyarakat yaitu kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Peranan Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Matematika SD Sebelum dimulainya pembelajaran guru harus siap menyampaikan pembelajaran sedangkan peserta didik harus siap menerima pembelajaran dengan berkonsentrasi dan mengikuti pembelajaran. Sebelum menerapkan reward dan punishment guru dan peserta didik harus membuat peraturan yang saling disetujui terlebih dahulu agar ketentuan yang dilakukan dalam pemberian reward dan punishment tidak berujung mengecewakan. Pembelajaran matematika harus dilakukan dengan menggunakan model, metode, strategi, dan perencanaan yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik dan kondisi kelas agar dapat dilaksanakan dengan kondusif, efektif dan bermakna. Pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya persiapan tentunya akan berdampak buruk dalam hasil belajarnya.

Pembelajaran matematika pada awalnya merupakan pembelajaran yang kurang diminati peserta didik dikelas IV SD Negeri 02 Tahunan dikarenakan dari mereka ada yang merasa kesulitan dalam perhitungan perkalian dan pembagian sehingga kurang antusiasme, kurang aktif, dan hasil belajar masih kurang dalam pembelajaran Matematika. Peserta didik yang awalnya kurang semangat dalam belajar matematika berubah menjadi semangat dalam belajar dikarenakan takut apabila mendapatkan punishment. Selain itu, terdapat peserta didik yang semangat dalam belajar matematika karena dia menginginkan reward yang diberikan guru. Oleh sebab itu guru berinisiatif memberikan trobosan baru berupa pemberian reward dan punishment agar meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, guru juga mengajari mereka dengan perkalian menggunakan jari tangan agar mudah dalam perkalian.

Peran pemberian reward dan punishment dapat memberikan dampak yang positif karena terlihat dari semangat dalam mengikuti pembelajaran dan prestasi belajar mereka menjadi meningkat. Banyak peserta didik yang termotivasi untuk semangat belajar dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Bahkan, ketika ada tugas yang belum dinilai guru mereka memiliki inisiatif untuk mengingatkan guru untuk mengoreksi tugas mereka. Terdapat beberapa peserta didik yang sangat ambisius sehingga dapat menjadikan persaingan yang sehat dalam belajar karena dapat merangsang semangat belajar temannya. Pemberian reward dan punishment diterapkan sebagai salah satu alternatif guru dalam mengajar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, efektif dan efisien.

Awalnya guru tidak menerapkan metode diskusi karena menurut guru kelas metode diskusi kurang cocok untuk diterapkan dikelas IV SD Negeri 02 Tahunan dikarenakan terdapat beberapa peserta didik yang memiliki sikap kurang bertanggung jawab, pasif atau tidak mau berpendapat. Metode diskusi adalah cara penyajian pelajaran, dimana peserta didik dihadapkan kepada suatu masalah, yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama (Hamdayana, 2015: 131). Kemudian dengan adanya pemberian reward dan punishment mampu menjadikan peserta didik menjadi aktif, bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan guru maka guru mencoba menerapkan metode diskusi.

Guru menerapkan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan dengan model pembelajaran kontekstual, tetapi hasil belajar kurang maksimal. Media yang digunakan oleh guru bervariasi disesuaikan dengan kondisi kelas, karakteristik peserta didik dan karakteristik materinya. Kemudian guru mencoba mempraktekkan dengan menerapkan pemberian reward dan punishment berupa peserta didik yang tidak mau berpendapat akan ada konsekuensinya, maka peserta didik akan berusaha untuk tidak mendapatkan punishment tersebut. Dalam proses pembelajaran guru senantiasa memantau perkembangan belajar peserta didik dikelas dan juga memantau belajar peserta didik ketika dirumah dengan mengajak kerjasama dengan orang tua peserta didik (wali murid). Rata-rata respon dari orang tua peserta didik (wali murid) mengenai adanya pemberian reward dan punishment banyak yang mendukung karena dampaknya cenderung banyak yang positif dan dapat mengasah sikap tanggung jawab dan kerja keras dalam artian belajar agar bisa faham mengenai materi pelajaran dan mendapat hasil belajar yang bagus atau meningkat.

Menyikapi peserta didik yang belum bisa perhitungan dalam perkalian dilakukan dengan menghafalkan perkalian secara konsisten dan pada saat peserta didik apel pagi guru memberikan pertanyaan secara acak berupa perkalian dan pembagian dengan bertujuan agar mereka dari rumah sudah siap belajar menghafal perkalian dan pembagian. Kemudian diucapkan pada awal pembelajaran secara bersama-sama. Selain itu, pada saat kegiatan evaluasi guru memberikan pertanyaan secara berebut agar mereka berlomba-lomba dalam menjawab. Dalam pemberian reward dan punishment tentunya guru harus memperhatikan karakteristik peserta didik agar dalam pemberian reward dan punishment tidak menimbulkan dampak yang buruk bagi diri peserta didik dan orang lain. Selain itu, guru harus benar-benar bersikap adil dan tegas agar pemberian reward dan punishment dapat terlaksana dengan baik. Pemberian reward dan punishment tidak boleh dengan cara yang dapat menyakiti mental peserta didik, harus dilaksanakan dengan menghormati hati nurani dan memperhatikan adab yang baik. Pemberian punishment tidak boleh dengan unsur kekerasan.

Dampak positif dari pemberian reward dan punishment salah satunya yaitu peserta didik menjadi tambah semangat belajar untuk memahami materi pelajaran matematika, peserta didik berusaha tidak melakukan kesalahan sehingga aman dari hukuman (punishment), peserta didik merasa dihargai dan bangga, peserta didik merasa dipedulikan oleh guru, peserta didik merasa senang dalam belajar, meningkatkan rasa percaya diri dan melatih sikap tanggung jawab. Sedangkan dampak negative dari pemberian reward dan punishment yaitu adanya kecemburuan dari peserta didik, adanya rasa kurang percaya diri (minder), jenuh dan malu jika sering mendapatkan punishment.

Hasil penilaian matematika semakin meningkat dari yang awalnya terdapat nilai kurang dari KKM berubah menjadi diatas KKM. Selain itu, Perubahan dari hasil belajar sangat signifikan sehingga peran dari reward dan punishment sangatlah diperlukan. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar di mata pelajaran yang lainnya, rata-rata peserta didik semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran. Terlihat dari sikap siap awal pada saat dimulai pembelajaran peserta didik terlihat ceria, tenang, berpakaian rapi, dan berkonsentrasi dalam menerima pembelajaran dan mengerjakan tugas-tugas. Selain itu, perlengkapan untuk belajar seperti alat tulis pun telah dipersiapkan dengan baik sesuai dengan jadwal pelajaran pada hari itu. Peserta didik yang terlihat gelisah dan belum siap akan ditanyai guru apa keluhan yang dihadapi sehingga belum siap belajar kemudian guru segera memberi solusi yang baik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pemaparan materi diatas, dapat kami simpulkan bahwa Pemberian reward dan punishment sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam pemberian reward dan punishment harus ada kesepakatan terlebih dahulu agar ketentuan yang dilakukan dalam pemberian reward dan punishment tidak berujung mengecewakan. Pemberian reward dan punishment tidak boleh dengan cara yang dapat menyakiti mental peserta didik, harus dilaksanakan dengan menghormati hati nurani, bersikap adil dan memperhatikan adab yang baik. Pemberian punishment tidak boleh dengan unsur kekerasan. Pemberian reward dan punishment diterapkan sebagai salah satu alternatif guru dalam mengajar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, efektif dan efisien. Pemberian reward dan punishment membuat peserta didik sangat antusias dan termotivasi dalam pembelajaran matematika.

Sebaiknya dalam melakukan pembelajaran terdapat motivasi seperti pemberian reward dan punishment agar meningkatkan semangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam memberikan reward dan punishment harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik agar dapat diterapkan dengan

bermakna, efektif dan efisien. Pembelajaran yang bermakna dapat meningkatkan prestasi (hasil belajar) peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ernata, Yusvida. (2017). *Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SD Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar*. e-Journal IKIP Budi Utomo Malang. Vol: 5 No: 2 Tahun 2017.
- [2] Fitriani. M. (2017). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Sistem Koordinasi Pada Siswa di SMA Negeri 2 Bantaeng*. Jurnal Biotek, Vol. 5 (1).
- [3] Hamdayama, Jumanta. (2015). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [4] Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Kompri. (2018). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosdakarya.
- [6] Kusuma, Vredi.P. (2013) *Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Peserta Didik*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Pendor FIK. Unesa.
- [7] Ode, Muh Nur Intan . Irman Matje., dkk. (2021). *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Prestasi Belajar IPS Kelas V SD*. Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Halaman 19-27.
- [8] Parwati, N. N., Suryaman, I. P., & Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- [9] Prasetyo, Atik Heru dan Singgih Adi Prasetyo., dkk. (2019). *Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, Vol 2 No 3. 402-409.
- [10] Priatna, Nanang dan Yuliardi, Ricki. (2019). *Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- [11] Rosyid, Z. dkk. (2018). *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara.
- [12] Sabartiningsih, Mila, Jajang Aisyul Muzakki, Durtam. (2018). *Implementasi Pemberian Reward dan Punishment dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 4 No. 1.
- [13] Salminawati. (2019). *Implementasi Reward Dan Punishment Dalam Pembelajaran Di Madrasah Se-Kota Medan*. Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman, Vol.2 No.1: 1-13.
- [14] Suyuti, Rasfinahda Nur Ramli. (2017). *Pemberian Reward dan Punishment dalam Rangka Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPS 3 di MAN 2 Model Makassar)*. Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi, Vol. 4 No. 1.
- [15] Shoimin, Aris. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- [16] Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [17] Sugiyono. (2012.) *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [18] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- [19] Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- [20] Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Pratiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [21] Supriyono, dkk. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [22] Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [23] Susanto, Ahmad. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- [24] Sutriyani, Wulan. (2020). *Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa PGSD Era Pandemi COVID-19*. *Jurnal Tunas Nusantara*, 5 (1).
- [25] Syamsiyah, Lailatus, dkk. (2021). *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu*. *Jurnal Pendidikan, Sains, Teknologi*, Vol. 8 No. 2. 19- 27.
- [26] Syarif, I. (2017). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas IV*. *Edumaspul*, Volume 1 Nomor 1, 48-60.
- [27] Zaenuri & Maemonah. (2021). *Strategi Mnemonic Sebagai Solusi Untuk Pengayaan Kosa Kata Pada Anak Tunarungu Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5 (4).