

**HUBUNGAN PEMBERIAN *REWARD* DAN *PUNISHMENT* DENGAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 5 JATIMULYO
LAMPUNG SELATAN**

(Skripsi)

Oleh :

RIZKA ALVIONITA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

HUBUNGAN PEMBERIAN *REWARD* DAN *PUNISHMENT* DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI 5 JATIMULYO LAMPUNG SELATAN

Oleh

RIZKA ALVIONITA

Masalah dalam penelitian ini adalah pendidik belum menerapkan pemberian *reward* dan *punishment* secara maksimal, pendidik masih menggunakan *punishment* yang bersifat tidak mendidik dengan hasil belajar matematika belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar matematika peserta didik. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dengan metode *ex post facto* dan desain korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V sekolah dasar yang berjumlah 51. Teknik sampel menggunakan *total sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket *reward*, angket *punishment* dan dokumentasi. Hasil analisis korelasi tunggal terdapat hubungan antara pemberian *reward* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo dan terdapat hubungan pemberian *punishment* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo. Adapun hasil analisis korelasi ganda dinyatakan bahwa terdapat hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Tahun 2021/2022.

Kata kunci: hasil belajar, pemberian *punishment*, *reward*.

ABSTRACT

RELATIONSHIP OF REWARDS AND PUNISHMENT WITH MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES FOR CLASS V STUDENTS AT 5 JATIMULYO ELEMENTARY SCHOOL SOUTH LAMPUNG

By

RIZKA ALVIONITA

The problem in this study is that educators have not implemented maximum rewards and punishments, educators still use non-educational punishments and mathematics learning outcomes have not reached the Minimum Completeness Criteria standard. The study was to determine the relationship between reward and punishment with students' mathematics learning outcomes. This type of research is quantitative, with ex post facto method and correlational design. The population in this study were 51 grade 5 elementary school students. The sample technique used total sampling. Data collection uses a questionnaire on rewards, a questionnaire on punishment and documentation. The results of the single correlation analysis stated that there was a relationship between the provision of rewards and the learning outcomes of fifth grade elementary school students at SD Negeri 5 Jatimulyo and that there was a relationship between the provision of punishment and the learning outcomes of fifth grade elementary school students at SD Negeri 5 Jatimulyo. The results of the multiple correlation analysis stated that there was a relationship between reward and punishment with the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 5 Jatimulyo in 2021/2022.

Keywords: giving punishment, learning outcomes, reward.

**HUBUNGAN *PEMBERIAN REWARD* DAN *PUNISHMENT* DENGAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 5 JATIMULYO
LAMPUNG SELATAN**

Oleh

RIZKA ALVIONITA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi

: HUBUNGAN PEMBERIAN *REWARD* DAN
PUNISHMENT DENGAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V DI
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 JATIMULYO
LAMPUNG SELATAN

Nama Mahasiswa

: Rizka Alvionita

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1713053106

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I,

Drs. Rapani, M.Pd.
NIP 19600706 198403 1 004

Dosen Pembimbing II,

Siska Mega Diana, M.Pd.
NIK. 231502871224201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

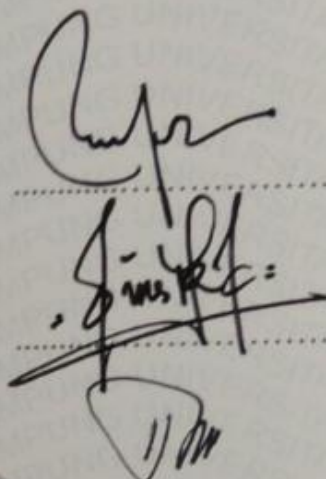
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Rapani, M.Pd

Sekretaris : Siska Mega Diana, M. Pd.

Penguji Utama : Dr. Een Yayah H., M.Pd



Handwritten signatures of the examiners, including the names Drs. Rapani, Siska Mega Diana, and Dr. Een Yayah H., written over dotted lines.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Res-

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 November 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang betanda tangan di bawah ini :

nama : Rizka Alvionita
NPM : 1713053106
program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
jurusan : Ilmu pendidikan
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan” adalah hasil penelitian peneliti, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber valid dan disebutkan dalam daftar pusaka..

Demikian surat pernyataan ini peneliti buat. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka peneliti sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 02 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan



Rizka Alvionita
NPM 1713053106

RIWAYAT HIDUP



Peneliti ini bernama Rizka Alvionita dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 12 Juni 1999. Peneliti adalah anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Muhammad Rozali dan Ibu Sugiharti.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah:

1. TK Al Azhar 3 Bandar Lampung lulus pada tahun 2005
2. Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Labuhan Ratu lulus pada tahun 2011
3. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 8 Bandar Lampung lulus pada tahun 2014
4. Sekolah Menengah Atas Al-Azhar 3 Bandar Lampung lulus pada tahun 2017

Tahun 2017, peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur seleksi bersama masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Lalu pada tahun 2020, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sidomukti Kabupaten Lampung Timur dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Qs. Al-Insyirah: 6)

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang.

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

*Ayahku **Muhammad Rozali dan ibuku Sugiharti** yang telah membesarkan dengan kasih sayang dan mendidik dengan ketulusan, dan selalu memberikan motivasi dan semangat agar aku dapat mencapai cita-cita. Terima kasih telah memberikan doa untuk kebaikanku*

*Almamater tercinta **Universitas Lampung***

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

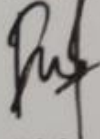
1. Dr.Mohammad Sofwan Effendi, M.Ed., Plt Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini, memfasilitasi dan memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini dan membantu memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

4. Drs. Rapani, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung dan selaku pembimbing I yang telah membantu peneliti dalam membimbing dan menyelesaikan skripsi sampai selesai.
5. Siska Mega Diana, M.Pd., selaku selaku pembimbing II yang telah membantu peneliti dalam membimbing dan memberikan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku selaku penguji skripsi yang telah membantu peneliti dalam membimbing dan memberikan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
8. Ibu Baisah, S.Pd. SD., Kepala Sekolah SDN 5 Jatimulyo Lampung Selatan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut dan Ibu Wali Kelas V SDN 5 Jatimulyo Lampung selatan yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
9. Peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo Lampung selatan yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
10. Kedua orang tuaku tercinta. Bapak Muhammad Rozali dan Ibu Sugiharti, terima kasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
11. Adik-adikku tercinta, Annisa Salsabila, Satria Adhiguna, terima kasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Muhammad Noval terima kasih atas dukungan, do'a serta bantuannya dalam pengerjaan skripsi ini.
13. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2017 terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt, melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 24 November 2022

Peneliti,



Rizka Alvionita

NPM 1713053106

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Istilah.....	7
H. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar	8
B. Hasil Belajar.....	13
C. Materi Pelajaran Matematika SD.....	15
D. <i>Reward</i>	17
E. <i>Punishment</i>	22
F. Teori <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i>	27
G. Hasil Penelitian yang Relevan	28
H. Kerangka Pikir Penelitian	29
I. Hipotesis Penelitian.....	32

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
1. Waktu Penelitian.....	33
2. Tempat Penelitian.....	33
C. Prosedur Penelitian.....	33
D. Populasi Penelitian dan Sampel.....	34
E. Variabel Penelitian.....	35
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	35
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
H. Instrumen Penelitian.....	38
I. Uji Coba Instrumen.....	39
J. Uji Persyaratan Analisis Data.....	40

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Sekolah.....	46
B. Hasil Penelitian.....	48
1. Deskripsi Data <i>Reward</i>	48
2. Deskripsi Data <i>Punishment</i>	49
3. Deskripsi Data Hasil Belajar Matematika.....	51
C. Hasil Persyaratan Analisis Data.....	51
D. Pembahasan.....	58

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA	66
-----------------------------	----

LAMPIRAN	70
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ulangan Akhir Semester Ganjil 2021/2022 Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo	3
2. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo.....	35
3. Skor Alternatif Jawaban Skala <i>Likert</i>	38
4. Kisi-kisi Angket <i>Punishment</i>	39
5. Kisi-kisi Angket <i>Reward</i>	39
6. Ringkasan.....	42
7. Koefisien Korelasi.....	45
8. Data Ruang dan Kondisi Sekolah	48
9. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	48
10. Distribusi Nilai Angket <i>Reward</i>	50
11. Distribusi Nilai Angket <i>Punishment</i>	51
12. Frekuensi Kategori Hasil Belajar	52
13. Rekapitulasi Hasil Analisis Korelasi <i>Reward</i> dengan Hasil Belajar Matematika.....	53
14. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar	54
15. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i>	55
16. Rekapitulasi Hasil Analisis Korelasi <i>Punishment</i> dengan Hasil Belajar Matematika.....	56
17. Rekapitulasi Uji Korelasi Ganda Antara <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> dengan Hasil Belajar Matematika	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	33
2. Histogram Nilai Rata-rata Angket <i>Reward</i> Kelas VA dan VB	47
3. Histogram Nilai Rata-rata Angket <i>Punishment</i> Kelas VA dan VB.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat Izin Pendahuluan	70
2. Surat Izin Balasan Pendahuluan.....	71
3. Surat Izin Penelitian	72
4. Surat Izin Balasan Penelitian	73
HASIL UJI VALIDITAS, UJI RELIABILITAS, DAN INSTRUMEN PENELITIAN	
5. Tabel Wawancara Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> Kelas V	74
6. Uji Coba Angket Pemberian <i>Reward</i> (X1)	75
7. Uji Coba Angket Pemberian <i>Punishment</i> (X2)	77
8. Angket Penelitian <i>Reward</i> (X1)	79
9. Angket Penelitian <i>Punishment</i> (X2)	85
10. Uji Validitas Pemberian <i>Reward</i> (X)	91
11. Uji Validitas <i>Punishment</i> (Y)	93
12. Hasil Uji Reliabilitas Pemberian <i>Reward</i> (X1)	95
13. Uji Reliabilitas <i>Punishment</i> (X2)	96
HASIL PENELITIAN	
14. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Ulangan Akhir Semester	97
15. Hasil Angket Penelitian <i>Reward</i> (X1)	100
16. Hasil Angket Penelitian <i>Punishment</i> (X2)	103
17. Uji Normalitas.....	105

18. Uji Homogenitas	110
19. Uji Hipotesis Variabel X_1 dengan Y	114
20. Uji Hipotesis Variabel X_2 dengan Y	117
21. Uji Korelasi Ganda Antara Variabel X_1 dan X_2 dengan Y	120

TABEL-TABEL PENELITIAN

22. Tabel r	123
23. Tabel F	124

DOKUMENTASI

24. Dokumentasi	125
-----------------------	-----

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu pengalaman yang berlangsung di segala lingkungan dan sepanjang hidup, dengan adanya pendidikan manusia memiliki pengetahuan dan pengalaman yang baik untuk menjalani kehidupannya. Pendidikan memiliki cakupan arah, proses, maupun tujuan yang menyeluruh dan kompleks. Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk menjadikan peserta didik agar mencapai suatu tujuan perkembangan yang optimal, sesuai dengan kemampuan, bakat, minat serta cita-citanya masing-masing.

Tujuan pendidikan dapat diwujudkan dan dicapai melalui lembaga formal yaitu sekolah. Salah satu jenjang pendidikan sekolah di Indonesia adalah sekolah dasar. Sekolah menjadi wadah untuk membekali diri dengan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan. Pembekalan diri dari ilmu pengetahuan dan keterampilan dilakukan dengan adanya kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Kegiatan pembelajaran di sekolah akan tercapai melalui proses pembelajaran pada masing-masing mata pelajaran di sekolah dasar. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika kompetensi yang telah ditetapkan dapat tercapai oleh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran. Salah satu proses pembelajaran di sekolah dasar adalah mata pelajaran Matematika. Hal ini bertujuan agar pembelajaran lebih bermakna. Berdasarkan dengan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 pasal 1 ayat 3 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran menyatakan bahwa:

Pelaksanaan pembelajaran pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI. Pemisahan mata pelajaran matematika ini disebabkan karena matematika memiliki karakteristik objek kajian dan metode yang berbeda dengan mata pelajaran lain.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar.

Yayuk, dkk (2018: 2) menyatakan bahwa matematika merupakan suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Pembelajaran matematika tidak lepas dari perhitungan, angka-angka, dan penalaran yang sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika seringkali dianggap sulit dan menakutkan oleh peserta didik di Indonesia karena berhubungan dengan angka, rumus, dan menghitung. Sehingga sebagian besar peserta didik malas untuk mempelajari matematika. Hal itu yang mengakibatkan berdampak pada hasil belajar matematika peserta didik.

Menurut penelitian yang dilakukan Egok (2017: 187) menyatakan bahwa pencapaian hasil belajar matematika cenderung lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti IPA, IPS dan Bahasa Indonesia. Selain itu pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang berasal dari luar diri dan faktor yang berasal dari dalam diri. Faktor yang berasal dari luar diri meliputi masyarakat dan lingkungan keluarga. Sedangkan faktor yang berasal dari dalam diri meliputi motivasi, tingkat kecerdasan, perhatian dan lain-lain.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Jatimulyo pada bulan Desember dengan nomor surat 10242/UN26.13/PN.01.00/2020 diperoleh hasil belajar kognitif mata pelajaran matematika peserta didik di SD Negeri 5 Jatimulyo khususnya pada kelas tinggi yaitu kelas V pada tahun pelajaran 2021/2022 masih rendah atau belum mampu mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Hasil belajar kognitif mata pelajaran matematika dapat dilihat dari hasil Penilaian Akhir Semester Ganjil tahun pelajaran 2021/2022 mata pelajaran

matematika peserta didik kelas tinggi yang disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Data Penilaian Akhir Semester Ganjil 2021/2022 Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo

No	Kelas	Jumlah Peserta didik	KKM	Ketuntasan			
				Tuntas (≥ 70)		Tidak Tuntas (< 70)	
				Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	VA	25	70	10	40,00%	15	60,00%
2	VB	26	70	9	34,61%	17	65,39%

Sumber : Dokumentasi Ulangan Akhir Semester Ganjil Kelas V Tahun Pelajaran 2021/2022.

Tabel 1 menunjukkan sebagian besar peserta didik kelas VA dan VB belum mampu mencapai KKM pada mata pelajaran matematika. Hal itu terlihat dari peserta didik kelas VA yang tidak tuntas lebih banyak mencapai 60% atau berjumlah 15 peserta didik daripada yang tuntas hanya mencapai 40% atau berjumlah 10 peserta didik. Sedangkan pada peserta didik kelas VB yang tidak tuntas lebih banyak mencapai 65,39% atau berjumlah 17 peserta didik daripada yang tuntas hanya mencapai 34,61% atau berjumlah 9 peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif mata pelajaran matematika peserta didik SD Negeri 5 Jatimulyo tahun pelajaran 2021/2022 tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar pelajaran Matematika dipengaruhi oleh salah satu faktor yang berasal dari luar sehingga terpacu untuk menanggapi rangsangan-rangsangan tersebut dengan cara menjadi lebih rajin belajar. Contohnya seperti pemberian *reward* dan *punishment* kepada peserta didik agar hasil belajarnya meningkat karena peserta didik memiliki motivasi.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulasteri, dkk (2019: 130) yang menyatakan bahwa penggunaan teknik *reward* dan *punishment* dengan model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika. Sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiyono, dkk (2019: 108) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 30,4%. Pemberian *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan semangat peserta

didik dalam belajar. Selain itu pemberian *reward* dan *punishment* dapat menjadikan peserta didik merasa diakui sebagai individu yang memiliki kemampuan tertentu dan karakteristik yang dihargai. Pemberian *reward* juga akan menghasilkan perasaan senang pada peserta didik sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk belajar dan mengulangi hal baik yang dilakukan agar kembali mendapat *reward* (Hartono, 2017: 23). Sebaliknya peserta didik yang mendapatkan *punishment* dari pendidik menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki berbeda dengan peserta didik lainnya dan menuju kearah yang negatif. Pemberian *punishment* juga akan menghasilkan pengalaman yang tidak menyenangkan pada peserta didik sehingga diharapkan hal yang kurang baik tersebut tidak di ulangi kembali.

Pemberian *reward* dan *punishment* yang dilakukan pendidik memiliki beberapa cara dalam pelaksanaannya. Cara-cara tersebut antara lain pemberian dalam bentuk tindakan maupun dalam bentuk perkataan. Misalnya dalam pemberian *reward* dalam bentuk perkataan seperti mengucapkan “semangat atau hebat”, pujian, hadiah dan lain sebagainya. Sedangkan dalam pemberian *punishment* dapat memberikan pengalaman yang tidak menyenangkan kepada peserta didik. Hal itu terkait dengan perilaku peserta didik yang kurang sesuai dengan kegiatan pembelajaran sehingga perilaku negatif tersebut dapat diminimalisirkan kemunculannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pendidik Wali Kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo terkait hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 67. Selanjutnya pendidik dalam mengajar tidak maksimal menggunakan media sehingga anak banyak yang tidak gairah untuk semangat dalam belajar. Selain itu *punishment* yang diberikan juga bersifat negatif artinya dalam memberikan konsekuensi tidak mendidik anak untuk berubah, Pemberian *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka dapat disimpulkan jika seseorang melakukan sesuatu yang bersifat positif maka ia akan mendapatkan hal yang positif juga (*reward*) dan jika seseorang melakukan sesuatu yang bersifat tidak baik maka ia akan mendapatkan balasan yang negatif (hukuman) juga.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada mata pelajaran Matematika tergolong rendah dikarenakan banyak peserta didik yang tidak tuntas dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
2. Kurangnya semangat belajar peserta didik disebabkan kurangnya perhatian dan variasi mengajar yang dilakukan pendidik.
3. Pendidik belum menerapkan pemberian *reward* dan *punishment* secara maksimal
4. Pendidik masih menggunakan *punishment* yang bersifat tidak mendidik.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup dan fokus masalah yang akan diteliti, yaitu pada variabel yang akan diteliti pemberian *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat hubungan pemberian *reward* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Apakah terdapat hubungan pemberian *punishment* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2021/2022?
3. Apakah terdapat hubungan pemberian *reward dan punishment* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2021/2022?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Hubungan pemberian *reward* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2021/2022
2. Hubungan pemberian *punishment* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2021/2022
3. Hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pendidikan terutama yang berhubungan dengan proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

Kegunaan penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memiliki kegunaan bagi:

a. Peserta didik

Diharapkan penelitian ini sebagai bahan masukan dalam membantu meningkatkan minat dan hasil belajar di sekolah melalui pemberian *reward* dan *punishment*.

b. Pendidik

Sebagai bahan masukan dalam memberikan *reward* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, serta masukan dalam memberikan *punishment* untuk meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

c. Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijakan yang berhubungan dengan memberikan *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan dan menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang hubungan pemberian *reward* dan *punishment* bagi peserta didik di Sekolah Dasar.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan atas konsep penelitian yang ada dalam judul penelitian. Adapun istilah-istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini adalah

1. Pemberian *Reward* adalah suatu penghargaan yang diberikan kepada peserta didik sebagai alat rangsangan agar peserta didik selalu melakukan perbuatan yang positif
2. Pemberian *Punishment* adalah suatu perbuatan yang kurang menyenangkan, yang berupa penderitaan yang diberikan kepada peserta didik secara sadar dan sengaja, sehingga peserta didik berjanji untuk tidak mengulanginya lagi
3. Hasil Belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran.

H. Ruang Lingkup Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian Ini adalah Peserta Didik kelas VA dan VB.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo Lampung Selatan.

3. Tempat

Penelitian ini di lakukan di SDN SDN 5 Jatimulyo Lampung Selatan.

4. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar menjadi proses perubahan tingkah laku manusia dalam segala aspek kehidupan yang berlangsung secara aktif dan integratif untuk mencapai suatu tujuan. Adapun pengertian belajar menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut.

Menurut Purnomo (2019: 46), belajar merupakan ikhtiar untuk meraih perubahan baik perubahan cara berpikir maupun pola pikir sehingga dapat dipastikan dengan belajar, seorang belajar proses pendewasaan diri sedikit demi sedikit. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dinyatakan oleh Khuluqo (2017: 1) belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bias menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal.

Menurut Darmadi (2017: 1) bahwa belajar adalah rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indra dan pengalamannya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan manusia untuk memperoleh perubahan tingkah laku untuk mencapai hasil yang optimal.

2. Ciri-ciri Belajar

Ciri merupakan suatu tanda yang dapat membedakan antara hal satu dengan lainnya yang dapat diamati sesuai karakteristiknya. Menurut Djamarah (2015: 15) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut.

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan dan berarah.

Menurut Hamalik (2017: 31-32) menyimpulkan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

1. Proses belajar ialah pengalaman, perbuatan, mereaksi dan melampaui (*under going*).
2. Proses melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang berpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual dikalangan murid-murid.

Sedangkan menurut Anitah (2017 : 13-18) menjelaskan bahwa ciri ciri belajar sebagai berikut:

- a. Proses belajar
Proses belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berfikir dan merasakan. Seorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif.
- b. Perubahan perilaku
Hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku. Seseorang dikatakan belajar akan berubah atau bertambah perilakunya baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai (sikap).
- c. Pengalaman belajar
Pengalaman belajar adalah mengalami dalam arti belajar terjadi di dalam interaksi antar individu dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri belajar dapat diketahui ketika seseorang mengalami perubahan tingkah laku yang berlangsung secara sadar dan terarah dalam mencangkup aspek.

3. Tujuan Belajar

Tujuan belajar memiliki tujuan untuk merubah tingkah laku manusia untuk mendapatkan sebuah pengetahuan, keterampilan atau kemampuan lainnya.

Menurut Sardiman (2018: 26) tujuan belajar adalah mengembangkan nilai memerlukan penciptaan sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif sehingga peserta didik dapat memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan menerima pendapat orang lain.

Senada dengan hal tersebut Hamalik (2017: 53) tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar, dengan demikian tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran. Menurut Kurniasih (2018: 3) berpendapat bahwa tujuan belajar adalah memperoleh hasil belajar dan peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah hasil belajar yang ingin dicapai peserta didik setelah melakukan proses kegiatan belajar. Bentuk dari hasil yang ingin dicapai adalah dari aspek kognitif, aspek psikomotor, pembentukan sikap, penanaman konsep dan keterampilan.

4. Teori Belajar Behavioristik

Belajar menurut teori behavioristik atau aliran tingkah laku, dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi stimulus dan respon. Menurut teori ini, dalam belajar

yang penting adalah adanya input berupa stimulus dan output yang berupa respon. Para ahli yang mengembangkan teori ini antara lain Thorndike, Ivan Pavlov dan B. F. Skinner.

a. Menurut Thorndike

Thorndike dalam Siregar (2014: 28) mengemukakan bahwa “belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang juga bisa berbentuk pikiran, perasaan, atau gerakan). Wujud tingkah laku tersebut bisa saja dapat diamati ataupun tidak dapat diamati”. Menurut teori Thorndike, bahwa belajar merupakan pembentukan stimulus respon sebanyak-banyaknya. Pembentukan stimulus respon dilakukan dengan pemberian ulangan-ulangan dengan prinsip *trial and error*. Thorndike melakukan sebuah eksperimen dengan menempatkan kucing dalam kotak. Dari kotak ini, kucing itu harus keluar untuk memperoleh makanan. Thorndike mengamati bahwa sesudah selang waktu, kucing itu belajar bagaimana dapat keluar dari kotak lebih cepat dengan mengurangi perilaku-perilaku yang mengarah pada keluar, dan tidak mengulangi perilaku-perilaku yang tidak efektif.

Thorndike dalam Siregar (2014: 30) dari eksperimen yang telah dilakukan, Thorndike mengembangkan hukum belajar yang dikenal dengan hukum *low effect*, dimana jika sebuah respon menghasilkan efek yang memuaskan, maka ikatan antara stimulus dengan respon akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin tidak memuaskan efek yang dicapai melalui respon, maka semakin lemah pula ikatan yang terjadi antara stimulus respon. Artinya, belajar akan lebih bersemangat apabila mengetahui akan mendapatkan hasil yang baik.

b. Menurut Ivan Pavlov

Ivan Pavlov merupakan ilmuwan besar yang berasal dari Rusia, dalam eksperimennya Pavlov menggunakan seekor anjing. Teori ini dilatar belakangi oleh percobaan Pavlov tentang keluarnya air liur anjing. Air liur akan keluar, apabila anjing melihat atau mencium bau makanan.

Terlebih dahulu Pavlov membunyikan bel sebelum anjing diberi makanan. Pada percobaan berikutnya begitu mendengar bel, otomatis air liur anjing akan keluar, walau belum melihat makanan, artinya perilaku individu dapat dikondisikan. Belajar merupakan suatu upaya untuk mengkondisikan pembentukan suatu perilaku atau respon terhadap sesuatu. Kebiasaan makan atau mandi pada jam tertentu, kebiasaan belajar, dan lain-lain dapat terbentuk karena pengkondisian.

c. B.F Skinner

Skinner menciptakan teori yang disebut dengan teori pembiasaan perilaku respons (*operant conditioning*), dimana teori tersebut berpusat pada hubungan antara perilaku dan konsekuensi-konsekuensinya. Penggunaan perilaku yang menyenangkan dan tidak menyenangkan untuk mengubah tingkah laku seseorang tersebut. Skinner dalam Riyanto (2009: 39) membedakan 2 macam respon, yaitu:

1. *Respondent respond* atau *reflexive respond* atau respon Elisit, respon-respon yang ditimbulkan oleh perangsang perangsang tertentu. Misalnya, makanan yang menimbulkan keluarnya air liur.
2. *Operant respond* atau *instrumental respond* atau respons Emisi, yaitu respons yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh perangsang-perangsang tertentu. Misalnya, anak yang belajar akan mendapat hadiah, maka belajarnya pun akan lebih giat lagi. Eksperimen Skinner mirip sekali dengan *trial and error learning* yang ditemukan oleh Thorndike. Dalam hal ini fenomena tingkah laku belajar menurut Thorndike selalu melibatkan *satisfaction*/kepuasan, sedangkan menurut Skinner fenomena tersebut melibatkan *reinforcement*/penguatan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa di dalam proses pembelajaran dalam teori behavioristik terdapat unsur-unsur, seperti adanya stimulus, respon, individu dan perilaku sebagai hasil yang tampak (nyata). Pada ketiga teori behavioristik yang telah dikemukakan para ilmuan Thorndike, Ivan Pavlov dan B.F Skinner, dalam penelitian ini berkaitan dengan teori behavioristik dari ilmuan B.F Skinner, karena dalam teorinya melibatkan *reward dan punishment* sebagai adanya stimulus dan respon. Teori behavioristik menekankan kepada pemberian

stimulus dan respon sehingga terdapat perubahan tingkah laku yang lebih baik. *Reward dan punishment* merupakan stimulus yang diberikan oleh pendidik dengan upaya mengkondisikan suasana belajar yang lebih memperhatikan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya, sehingga diharapkan menghasilkan respon yang baik dari peserta didik.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan. Selain itu, untuk mengetahui ketercapaian peserta didik. Menurut Rusman (2016: 67) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Susanto (2016:5) mengemukakan bahwa hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pengalaman dan interaksi yang terjadi dari proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar pada penelitian ini berupa hasil belajar ranah kognitif yaitu hasil belajar matematika peserta didik.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Memperoleh hasil belajar yang memuaskan maka diperlukan dorongan atau usaha dalam diri sendiri maupun lingkungan. Menurut Dalyono (2012: 55) faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar yaitu: faktor yang berasal dari dalam diri (kesehatan, kecemasan, interegensi, bakat, minat, motivasi, cara belajar), faktor-faktor lingkungan (keluarga,

sekolah, masyarakat, lingkungan,). Sedangkan menurut Hamalik (2017: 32) belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor itu adalah sebagai berikut:

- a. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan.
- b. Belajar memerlukan latihan.
- c. Belajar peserta didik lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika peserta didik merasaberhasil dan mendapat kepuasannya.
- d. Peserta didik yang belajar ia harus mengetahui apakah berhasil atau gagal dalam belajarnya.
- e. Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar.
- f. Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh peserta didik, besar peranannya dalam proses belajar.
- g. Faktor kesiapan belajar.
- h. Faktor minat dan usaha.
- i. Faktor-faktor fisiologis.
- j. Faktor inteligensi

Adapun pendapat Waslimah dalam Susanto (2016: 12) mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik secara internal maupun eksternal. Secara terperinci dijelaskan sebagai berikut.

- a. Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan/keyakinan diri dalam belajar, sikap kebiasaan belajar, kecemasan dan serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang keadaan ekonominya rendah, *broken home*, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari dalam diri (instrinsik) dan dari luar dirinya (ekstrinsik). Namun, dalam penelitian ini faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari luar yaitu di lingkungan sekolah berupa pemberian *reward* dan pemberian *punishment*.

C. Materi Pelajaran Matematika SD

Materi pelajaran Matematika di Sekolah Dasar dirancang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan perkembangan matematika di dunia sekarang ini. Perlu diperhatikan dalam memilih materi pelajaran Matematika adalah struktur keilmuan dan tingkat kedalaman materi.

1. Pengertian Pelajaran Matematika SD

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan Indonesia, melalui Matematika seseorang dapat berfikir kritis dan juga logis yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Depdiknas dalam Susanto, (2016: 184) menyatakan bahwa:

Kata Matematika berasal dari bahasa Latin yaitu *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran selanjutnya Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemudian menurut James dalam Subekti,(2011: 6) menyatakan bahwa: Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep yang saling berhubungan satu dengan lainnya. James juga menyatakan bahwa Matematika terbagi menjadi tiga bidang, meliputi aljabar, analisis, dan geometri. Sedangkan Salim (2012: 949), menyatakan bahwa Matematika didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari bilangan-bilangan dan cara menyelesaikan masalah mengenai bilangan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, penulis menyimpulkan Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan pasti mengenai bilangan, dipelajari melalui penalaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir serta penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika di SD cenderung pada pengenalan konsep, serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur Matematika yang kemudian

dapat digunakan manusia untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari. Belajar Matematika harus melalui proses yang bertahap dari konsep yang sederhana ke konsep yang kompleks. Setiap konsep Matematika dapat dipahami dengan baik jika pertama-tama disajikan dalam bentuk konkret prestasi yang telah dicapai peserta didik.

2. Tujuan Pelajaran Matematika di SD

Secara umum tujuan pembelajaran Matematika di SD adalah agar peserta didik mampu dan terampil menggunakan Matematika serta dapat memberi tekanan penataran nalar dalam penerapan Matematika.

Susanto (2016: 183) menyatakan bahwa tujuan pelajaran matematika di SD adalah :

Tujuan pembelajaran Matematika di sekolah dimaksudkan agar peserta didik tidak hanya dapat terampil menggunakan Matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada peserta didik dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan Matematika dalam kehidupan sehari-hari ditengah-tengah masyarakat dimana ia tinggal. Karena dengan belajar Matematika, peserta didik akan belajar berfikir secara logis, bernalar secara kritis, kreatif dan aktif.

Sedangkan menurut Subekti (2011: 10) menyatakan bahwa:

- a. Memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma,
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika,
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh,
- d. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah, dan
- e. Memiliki sikap menghargai penggunaan Matematika dalam pembelajaran

Menurut Ibrahim dan Suparni (2012: 37-38) menjelaskan bahwa:

- a. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan,

- b. Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume,
- c. Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat,
- d. Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran, dan
- e. Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara Matematika.”

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Matematika akan tercapai jika pendidik dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Peserta didik dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar lalu mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses.

D. Reward

1. Pengertian Pemberian Reward

Reward sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, atau telah berhasil mencapai sebuah tahap pengembangan tertentu atau tercapainya sebuah target tertentu. Menurut Purwanto (2016: 182) *reward* adalah salah satu alat pendidikan, yaitu untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.

Sedangkan menurut Nugroho dalam Rosyid (2018: 9) menyatakan bahwa *reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan yang bertujuan agar seseorang menjadi lebih giat usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang telah dicapai. Selain itu, Kompri (2015: 290) menyatakan *reward* atau penghargaan adalah salah satu alat belajar mendidik anak-anak supaya anak senang karna perbuatan atau pekerjaan yang mendapat penghargaan.

Menurut Djali (2012: 88) *reward* merupakan perangsang yang dapat memperkuat respons yang telah dilakukan oleh seseorang. Jadi, respons yang demikian itu mengikuti sesuatu tingkah laku tertentu yang telah dilakukan. Misalnya, seorang anak yang belajar melakukan perbuatan lalu mendapat hadiah, maka ia menjadi lebih giat belajar (responsnya menjadi lebih intensif/kuat).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan *reward* adalah suatu penghargaan yang diberikan kepada peserta didik sebagai alat rangsangan agar peserta didik selalu melakukan perbuatan yang positif.

2. Bentuk-bentuk Pemberian *Reward*

Reward merupakan suatu penghargaan yang diberikan kepada peserta didik sebagai alat rangsangan agar peserta didik selalu melakukan perbuatan yang positif. *Reward* yang dapat diberikan pendidik bermacam-macam jenis dan bentuknya. Menurut Nana (2016: 193-195) menyatakan bahwa bentuk-bentuk *reward* adalah sebagai berikut

- a. Dalam bentuk Gestural.
Pendidik yang menganggukanggukkan kepala sebagai tanda senang dan membenarkan suatu sikap, perilaku, atau perbuatan anak didik;
- b. Dalam bentuk verbal.
Konkretnya bisa dalam bentuk pujian, kisah/cerita atau nyanyian. Pendidik memberikan kata-kata yang menyenangkan berupa pujian kepada anak didik;
- c. Dalam bentuk material.
Reward dapat berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi anak-anak. Misalnya pensil, buku tulis, atau yang lain. Tetapi dalam hal ini pendidik harus ekstra hati-hati dan bijaksana, sebab bila tidak tepat menggunakannya, maka akan membiaskan fungsinya yang semula untuk menggairahkan belajar anak didik berubah menjadi upah dalam pandangan anak didik;
- d. Dalam bentuk kegiatan. Misalnya pendidik memberikan *reward* dalam bentuk tour kependidikan ke tempat-tempat tertentu kepada semua anak didik dalam satu kelas, yang penting *reward* yang diberikan bernilai edukatif.

Menurut Hasibuan (2017: 46) bentuk-bentuk *reward* adalah sebagai berikut

- a. Penguatan verbal
Kata-kata contohnya adalah bagus, ya, benar, tepat, bagus sekali, tepat sekali, dan lain-lain. Kalimat contohnya adalah pekerjaan anda baik sekali, saya gembira dengan hasil pekerjaan anda.
- b. Penguatan berupa mimik dan gerakan badan
Antara lain seperti senyuman, anggukan, acungan ibu jari, tepuk tangan, dan kadang-kadang dilaksanakan bersamaan dengan penguatan verbal.
- c. Penguatan dengan cara mendekati
Mendekati ialah mendekati pendidik kepada peserta didik untuk menyatakan adanya perhatian dan kegembiraan terhadap hasil pekerjaannya.
- d. Penguatan dengan sentuhan
Pendidik dapat menyatakan persetujuan dan penghargaan terhadap peserta didik atas usaha dan penampilannya dengan cara menepuk pundak, menjabat tangan atau mengangkat tangan peserta didik yang menang dalam pertandingan atau berprestasi di kelas.
- e. Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan
Dengan cara menggunakan kegiatan-kegiatan atau tugas-tugas yang disenangi oleh peserta didik.
- f. Penguatan berupa simbol atau benda
Dalam penguatan ini digunakan bermacam-macam simbol

Sedangkan menurut Aunurrahman (2010: 56) terdapat bentuk-bentuk *reward* beberapa situasi yang cocok untuk melakukan pemberian *reward* dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Pada saat peserta didik menjawab pertanyaan, atau merespon stimulus pendidik atau peserta didik lain.
- b. Pada saat peserta didik menyelesaikan PR.
- c. Pada saat peserta didik mengerjakan tugas-tugas latihan.
- d. Pada waktu perbaikan atau penyempurnaan.
- e. Pada saat penyelesaian tugas-tugas kelompok dan mandiri.
- f. Pada saat membahas dan membagikan hasil-hasil latihan dan ulangan.
- g. Pada situasi tertentu tatkala peserta didik mengikuti kegiatan secara sungguh-sungguh.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk *reward* adalah dalam bentuk gestural yang meliputi sikap atau perilaku peserta didik, dalam bentuk verbal yang meliputi adanya

perhatian atau motivasi dalam proses pembelajaran, dalam bentuk material meliputi pemberian penghargaan atau hadiah dan dalam bentuk kegiatan yang bernilai edukatif atau mendidik.

3. Tujuan Pemberian *Reward*

Pemberian *reward* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, selain itu pemberian *reward* juga dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan *reward* menurut para ahli adalah sebagai berikut.

Menurut Purwanto (2016: 182) menyatakan tujuan pemberian adalah agar anak menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah di capainya. Dengan kata lain anak menjadi lebih keras kemauannya untuk berbuat baik lagi.

Menurut Rusman (2016: 54) mengatakan pemberian *reward* bertujuan untuk

- a. Meningkatkan perhatian peserta didik yang lebih baik lagi
- b. Merangsang dan meningkatkan motivasi belajar
- c. Meningkatkan kegiatan belajar dan membina tingkah laku peserta didik yang produktif
- d. Meunmbuhkan rasa percaya diri kepada peserta didik
- e. Membiasakan kelas kondusif penuh dengan penghargaan dan penguatan

Sedangkan menurut Widiasmoro (2017: 167) menjelaskan bahwa penghargaan mempunyai pengaruh berupa sikap positif terhadap proses pembelajaran peserta didik dan bertujuan sebagai berikut.

- a. Membuat peserta didik merasa senang karena hasil usaha yang mereka lakukan mendapat penghargaan
- b. Memunculkan rasa bangga pada diri peserta didik karena mampu menjadi peserta didik atau kelompok terbaik di antara peserta didik lainnya
- c. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang memperoleh penghargaan dan juga peserta didik yang belum memperoleh penghargaan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pemberian *reward* adalah meningkatkan perhatian peserta didik yang lebih baik lagi, merangsang dan meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa percaya diri kepada peserta didik, membiasakan kelas kondusif, dan meningkatkan proses pembelajaran.

4. Indikator Pemberian *Reward*

Tujuan dari *reward* adalah merangsang dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar dapat bersemangat dalam proses pembelajaran. Indikator pemberian *reward* menurut para ahli adalah sebagai berikut. Menurut Abdurahman dalam Rosyid (2018: 18) indikator pemberian *reward* adalah

- a. Memberikan pujian kepada peserta didik
- b. Memberikan kata-kata yang membanggakan
- c. Memberikan hadiah kepada peserta didik ketika mendapatkan peringkat
- d. Memberikan nilai tambahan ketika tugas dikumpulkan tepat waktu

Menurut Shoimin (2014: 159) indikator pemberian *reward* adalah sebagai berikut

- a. Memberikan pujian yang mendidik bagi peserta didik
- b. Memberikan hadiah ketika mendapatkan hasil belajar yang memuaskan
- c. Mendoakan yang terbaik bagi peserta didik
- d. Menepuk pundak peserta didik ketika menjawab soal dengan benar
- e. Papan prestasi yang ditempatkan di lokasi

Menurut Syaefudin (2011: 65-66) menyebutkan bahwa indikator pemberian *reward* dibagi menjadi dua yaitu pemberian *reward* secara verbal dan non verbal dapat dilihat di bawah ini

- a. Pemberian *reward* secara verbal dibagi menjadi
 1. Pemberian *reward* dengan kata-kata
 2. Pemberian *reward* dengan kalimat
 3. Pemberian *reward* dengan pujian
- b. Pemberian *reward* secara non verbal
 1. Pemberian *reward* berupa mimik dan gerakan badan

2. Pemberian *reward* dengan cara mendekat
3. Pemberian *reward* dengan cara sentuhan
4. Pemberian *reward* berupa simbol

Berdasarkan indikator-indikator tersebut dapat disimpulkan dalam penelitian ini yaitu memberikan pujian kepada peserta didik, memberikan kata-kata yang memanggakan, memberikan hadiah kepada peserta didik ketika mendapatkan peringkat, memberikan nilai tambahan ketika tugas dikumpulkan tepat waktu, mendoakan yang terbaik bagi peserta didik, pemberian secara verbal dan nonverbal. Namun, peneliti menggunakan indikator dari Syaefudin yaitu pemberian *reward* secara verbal dan nonverbal. Pemberian *reward* secara verbal terdiri dari pemberian *reward* dengan kata-kata, pemberian *reward* dengan kalimat dan pemberian *reward* dengan pujian. Sedangkan pemberian *reward* yang nonverbal adalah pemberian *reward* berupa mimik dan gerakan badan, pemberian *reward* dengan cara mendekati, pemberian *reward* dengan cara sentuhan dan pemberian *reward* berupa simbol.

E. *Punishment*

1. Pengertian Pemberian *Punishment*

Hukuman diberikan sebagai akibat dari pelanggaran kejahatan atau kesalahan yang dilakukan anak didik. Pemberian hukuman tidak bisa sembarangan, ada peraturan yang mengaturnya. Adapun pengertian *punishment* menurut para ahli adalah sebagai berikut

Menurut Fadjar dalam Rosyid (2018: 9) mengatakan bahwa *punishment* adalah alat pendidikan yang mengakibatkan penderitaan bagi siswa yang dihukum mengandung motivasi sehingga siswa yang bersangkutan berusaha untuk dapat selalu memenuhi tugas-tugas belajarnya agar terhindar dari hukuman

Menurut Purwanto (2016: 186) Hukuman merupakan penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh seseorang (orang tua, guru) sesudah terjadi suatu pelanggaran, kejahatan atau kesalahan. Sedangkan Indrakusuma dalam Khalil (2016: 22) *punishment* (hukuman) adalah tindakan yang dijatuhkan kepada anak secara sadar dan disengaja sehingga menimbulkan penderitaan bagi siswa. Dan dengan adanya penderitaan itu anak akan menjadi sadar akan perbuatannya dan berjanji untuk tidak mengulanginya

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *punishment* (hukuman) adalah suatu perbuatan yang kurang menyenangkan, yang berupa penderitaan yang diberikan kepada peserta didik dengan tujuan mendidik peserta didik untuk menjadi lebih baik dan peserta didik berjanji untuk tidak mengulanginya lagi.

2. Bentuk-bentuk Pemberian *Punishment*

Punishment merupakan suatu perbuatan yang kurang menyenangkan, yang berupa penderitaan yang diberikan kepada peserta didik secara sadar dan sengaja, sehingga peserta didik berjanji untuk tidak mengulanginya lagi. Adapun bentuk-bentuk *punishment* menurut ahli adalah sebagai berikut

Menurut William Stern (2014: 190) membedakan 3 macam hukuman yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak-anak yang menerima hukuman itu.

- a. Hukuman asosiatif
Umumnya orang yang mengasosiasikan antara hukuman dan kejahatan atau pelanggaran, antara penderitaan yang diakibatkan oleh hukuman dengan perbuatan pelanggaran yang dilakukan.
- b. Hukuman logis
Hukuman ini digunakan terhadap anak-anak yang telah agak besar. Dengan hukuman ini anak mengerti bahwa hukuman itu adalah akibat logis dari pekerjaan atau perbuatan yang tidak baik.
- c. Hukum normatif
Hukuman yang bermaksud memperbaiki moral anak-anak. Hukuman ini dilakukan terhadap pelanggaran-pelanggaran

mengenai norma norma etika seperti berdusta, mencuri, dan sebagainya. Jadi hukuman normatif berkaitan erat dengan pembentukan watak anak- anak.

- d. Hukuman preventif
Hukuman yang dilakukan dengan maksud agar tidak atau jangan terjadi pelanggaran, sehingga hal itu dilakukan sebelum pelanggaran itu dilakukan.
- e. Hukuman represif
Hukuman yang dilakukan disebabkan oleh pelanggaran, karena dosa yang telah diperbuat. Jadi hukuman ini dilakukan setelah terjadi pelanggaran atau kesalahan.

Menurut Purwanto (2016: 189) bentuk-bentuk *punishment* adalah sebagai berikut

- a. Hukuman Preventif
Hukuman yang dilakukan dengan maksud agar tidak atau jangan terjadi pelanggaran. Hukuman preventif berupa larangan keras, paksaan, disiplin, tertib kepada aturan dan lain sebagainya.
- b. Hukuman Represif, yaitu
Hukuman yang dilakukan oleh karena adanya pelanggaran, oleh adanya dosa yang telah diperbuat. Hukuman represif berupa pemberitahuan, teguran dan hukuman.
- c. Hukuman Asosiatif
Umumnya, orang mengasosiasikan antara *punishment* (hukuman) dan kejahatan atau pelanggaran, antara penderitaan yang diakibatkan oleh hukuman dengan perbuatan pelanggaran yang dilakukan.
- d. Hukuman Logis
Dipergunakan terhadap anak-anak yang telah agak besar. Dengan hukuman ini, anak mengerti bahwa hukuman itu adalah akibat yang logis dari pekerjaan atau perbuatannya yang tidak baik
- e. Hukuman Normatif
Hukuman yang bermaksud memperbaiki moral anak-anak.

Sedangkan menurut Abu Ahmadi dalam Khalil (2016: 33) mengatakan bahwa bentuk-bentuk *punishment* adalah

- a. Hukuman Alam (Lingkungan)
Hukuman alam atau lingkungan yang bertempat tinggal anak, anak tidak dapat mengetahui norma-norma etika-mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang boleh dan harus diperbuat dan yang tidak. Anak tidak dapat berkembang sendiri ke arah yang sesuai dengan cita-cita dan tujuan pendidikan yang sebenarnya.

- b. Hukuman yang Disengaja
Hukuman macam ini dilakukan dengan sengaja dan bertujuan. Sebagai contoh ialah hukuman yang dilakukan oleh si pendidik terhadap siswanya, hukuman yang dijatuhkan oleh seorang hakim kepada si terdakwa atau pelanggar
- c. Hukuman dengan Perbuatan
hukuman ini diberikan kepada siswa dengan memberikan tugas-tugas terhadap siswa yang bersalah. Misalnya dengan memberi pekerjaan rumah yang jumlahnya tidak sedikit, termasuk memindahkan tempat duduk, atau bahkan dikeluarkan dari kelas
- d. Hukuman Badan
Dimaksud dengan hukuman badan ini adalah hukuman yang dijatuhkan dengan cara menyakiti badan siswa baik dengan alat atau tidak, misalnya memukul, mencubit, dan lain sebagainya

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa macam-macam pemberian *punishment* adalah hukuman preventif, hukuman logis, hukuman normatif, hukuman asosiatif, dan hukuman represif. Namun dalam penelitian ini penulis memfokuskan untuk pemberian *punishment* secara preventif dan represif.

3. Tujuan Pemberian *Punishment*

Tujuan dari pemberian sanksi atau hukuman kepada anak dari guru atau orangtua itu bermacam-macam. Menurut Rosyid (2018: 20) tujuan pemberian hukuman adalah memberikan efek jera pada anak agar tidak mengulangi kesalahan yang telah dilakukannya.

Menurut Suparmi, dkk (2019: 34) *punishment* bertujuan untuk memperbaiki seseorang yang melanggar dan memberikan pelajaran kepada pelanggar serta memelihara peraturan yang berlaku. Sedangkan menurut Mangkunegara tujuan *punishment* (2015: 130) adalah agar seseorang menyadari kesalahan yang diperbuat maupun menjadikan seseorang agar lebih berdisiplin dan mentaati peraturan yang berlaku.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan *punishment* adalah untuk memberikan efek jera pada peserta didik agar tidak melakukannya lagi dan menjadikan peserta didik lebih berdisiplin dan mentaati peraturan yang berlaku.

4. Indikator Pemberian *Punishment*

Punishment bertujuan untuk memberikan efek jera kepada peserta didik.

Adapun indikator *punishment* menurut para ahli adalah sebagai berikut.

Menurut Pahlevi (2012: 69) terdapat beberapa indikator *punishment* yaitu

- a. Tata terib
- b. Usaha meminimalisir kesalahan yang akan datang
- c. Pelaksanaan/tekanan
- d. Hukuman yang diberikan dengan adanya penjelasan
- e. Teguran
- f. Peringatan

Menurut Purwanto (2016: 186) indikator *punishment* adalah *punishment*

secara preventif dan represif

- a. *Punishment* secara preventif meliputi
 1. Anjuran terhadap peserta didik
 2. Larangan terhadap peserta didik
 3. Pengawasan kepada peserta didik
 4. Paksaan terhadap peserta didik
- b. *Punishment* secara represif
 1. Pemberitahuan kepada peserta didik
 2. Teguran kepada peserta didik
 3. Hukuman kepada peserta didik

Menurut Rosyid dan Abdullah (2018: 23-24) menyatakan bahwa indikator *punishment* adalah

1. Pemberian hukuman harus tetap dalam jalinan cinta kasih sayang
2. Pemberian hukuman harus didasarkan pada alasan keharusan
3. Pemberian hukuman harus menumbuhkan kesan dalam hati anak
4. Pemberian hukuman harus menimbulkan penyesalan kepada anak

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator *punishment* adalah peneliti menggunakan pendapat yang telah dikemukakan oleh Purwanto yang meliputi *punishment* secara preventif

dan *punishment* secara represif. *Punishment* secara preventif meliputi anjuran dan perintah terhadap peserta didik, larangan terhadap peserta didik, pengawasan kepada peserta didik, paksaan terhadap peserta didik. Sedangkan *punishment* secara represif meliputi pemberitahuan kepada peserta didik teguran kepada peserta didik, dan hukuman kepada peserta didik.

F. Teori *Reward* dan *Punishment*

Reward dan *Punishment* merupakan alat pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran. *Reward* dan *punishment* diciptakan oleh ahli yaitu Skinner, Pavlov, dan Thorndike.

1. Skinner

Menurut Skinner dalam Sardiman (2018: 9) dalam teori ini diambil dari percobaannya yang kemudian dikenal dengan istilah *Operant Conditioning* (pembiasaan perilaku respon)

Ia berpendapat bahwa tingkah laku pada dasarnya merupakan fungsi dari koensekuensi tingkah laku itu sendiri apabila munculnya tingkah laku diikuti dengan sesuatu yang menyenangkan (*reward*), maka tingkah laku tersebut cenderung untuk diulang. Sebaliknya, jika munculnya tingkah laku diikuti dengan sesuatu yang tidak menyenangkan (*punishment*) maka tingkah laku tersebut cenderung tidak diulang.

2. Pavlov

Menurut Pavlov dalam memperlakukan penguatan ada pemberlakuan aturan. Dari eksperimen yang dilakukan Pavlov terhadap seekor anjing menghasilkan hukum-hukum dalam belajar yaitu

- a. hukum pembiasaan yang dituntut. Jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai penguat), maka refleks dan stumulus lainnya akan meningkat
- b. hukum pemusnahan yang di tuntut. Jika refleks yang sudah diperkuat melalui pembiasaan yang dituntut itu di datangkan kembali tanpa menghadirkan penguat, maka kekuatannya akan menurun.

3. Thorndike

Menurut Thorndike reward dan punishment dalam observasinya tentang trial

and error sebagai landasan utama reinforcement (dorongan, dukungan). Dengan adanya penguatan dalam pembelajaran maka diperlukan yang namanya reward dan punishment untuk memberikan penguatan dalam pembelajaran. Pada hukum efek (The Law of Effect) dapat disimpulkan bahwa intensitas hubungan antara stimulus (S) dan respon (R) dipengaruhi oleh konsekuensi dari hubungan yang terjadi. Apabila hubungan S-R menyenangkan, maka perilaku akan diperkuat dan sebaliknya apabila hubungan S-R tidak menyenangkan maka perilaku akan melemah

Berdasarkan teori mengenai reward dan punishment dapat disimpulkan bahwa penelitian ini diperkuat oleh pendapat Skinner dalam teori *Operant Conditioning* yaitu lebih memfokuskan pada respon atau tingkah laku sendiri apabila munculnya tingkah laku diikuti dengan sesuatu yang menyenangkan (*reward*), maka tingkah laku tersebut cenderung untuk diulang. Sebaliknya, jika munculnya tingkah laku diikuti dengan sesuatu yang tidak menyenangkan (*punishment*) maka tingkah laku tersebut cenderung tidak diulang.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan

1. Masliani (2020) penelitian ini dilakukan di SDS IT Ar-Roja Kisaran Timur pada peserta didik kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan bersama-sama antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap kecerdasan emosional dalam pembelajaran sebesar 0,83 dengan kategori sangat kuat.
2. Wahyuni (2018) penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung pada peserta didik kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung sebesar 0,727.
3. Sulistiowati (2016) penelitian ini dilakukan di SD Gugus Ahmad Yani Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus pada peserta didik kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan

signifikan antara pemberian penghargaan terhadap hasil belajar sebesar 0,603.

4. Widiyono, dkk (2019) penelitian ini dilakukan di SDUT Bumi Kartini Mulyoharjo Jepara pada peserta didik kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar Matematika sebesar 30,4%.
5. Subakti dan Prasetya (2020) penelitian ini dilakukan di SDN 015 Samarinada Ulu pada peserta didik kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari pemberian *reward* and *punishment* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas tinggi di Sekolah Dasar sebesar $F_{hitung} 92,918 > F_{tabel} 4,38$.

H. Kerangka Pikir Penelitian

1. Hubungan Pemberian *Reward* dengan Hasil Belajar Matematika

Menurut Skinner dalam Wulandari (2014: 60) pemberian *reward* merupakan unsur yang paling penting dalam proses belajar. Menurut Purwanto (2016: 182) *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya dihargai oleh orang lain. Pemberian penghargaan mempunyai pengaruh yang penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Peserta didik cenderung lebih bersemangat belajar apabila hasil belajarnya nanti diberi suatu penghargaan. Pemberian penghargaan itu baik berupa hadiah, pujian, mendo'akan atau bonus nilai merupakan tingkat kepuasan tersendiri bagi peserta didik dalam mencapai hasil belajar karena dengan hal itu peserta didik merasa dihargai atas hasil usaha mereka dalam belajar. Sebaliknya peserta didik yang tidak diberikan penghargaan merasa tidak dihargai dan cenderung kurang bersemangat dalam belajar Matematika.

Pada proses pembelajaran Matematika masih dijumpai peserta didik yang lebih banyak diam, hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik dan mencatat materi yang dijelaskan. Bahkan, terkadang bila tidak disuruh mencatat, mereka pasif mendengarkan penjelasan dari pendidik. Hal yang demikian ini menunjukkan rendahnya keaktifan dalam proses pembelajaran. Pemberian penghargaan merupakan hak yang menggembirakan bagi peserta didik dan menjadi pendorong atau motivasi bagi peserta didik yang membuat peserta didik aktif untuk menunjukkan bahwa dia mampu menunjukkan hal yang diharapkan pendidik. Oleh karena itu, dalam hal ini salah faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu pemberian penghargaan dari pendidik

2. Hubungan Pemberian *Punishment* dengan Hasil Belajar Matematika

Menurut Fadjar dalam Rosyid (2018: 9) mengatakan bahwa *punishment* adalah alat pendidikan yang mengakibatkan penderitaan bagi siswa yang dihukum mengandung motivasi sehingga siswa yang bersangkutan berusaha untuk dapat selalu memenuhi tugas-tugas belajarnya agar terhindar dari hukuman. Dari sisi ini, *punishment* pada seseorang sebagai konsekuensi dari suatu kesalahan atau perbuatan tidak baik yang telah dilakukannya. Selain itu pemberian *punishment* barulah berbentuk hukuman yang mendidik tanpa ada rasa balas dendam karena kesal atau marah dari pemberi hukuman.

Dalam hal ini *punishment* dibutuhkan sebagai stimulus dalam meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik yang bertujuan untuk menciptakan dan merangsang emosi negatif yang dimiliki seseorang, sehingga dengannya dapat diketahui apakah pemberian *punishment* (stimulus negatif) tersebut emosi siswa dapat terkontrol dan terkendali dengan baik atau tidak.

3. Hubungan pemberian *Reward* dan *Punishment* dengan Hasil Belajar Matematika

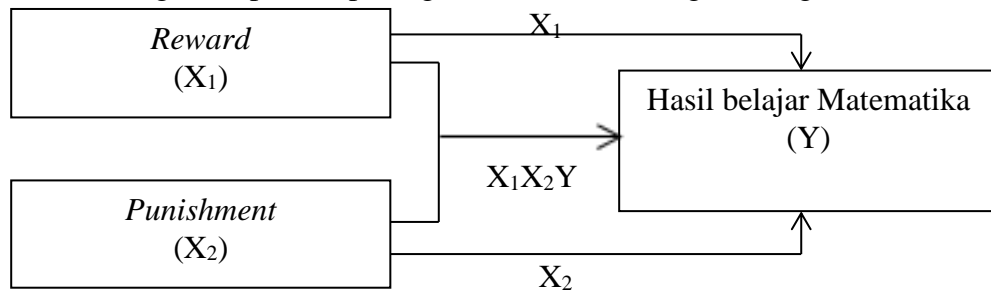
Keberhasilan pendidikan di sekolah dapat dilihat dari hasil belajar yang

dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar sering dijadikan sebagai tolok ukur dalam pembelajaran. Namun, hasil belajar yang dicapai seorang peserta didik dapat berubah-ubah, hal ini terjadi karena beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal.

Pada penelitian ini peneliti akan menganalisis faktor yang berasal dari luar yaitu lingkungan sekolah. Faktor yang berasal dari lingkungan sekolah adalah adanya pemberian *reward* dan *punishment* yang berpengaruh dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo. Proses pembelajaran yang menyenangkan tidak pernah terlepas dari alat bantu belajar. Bagi peserta didik yang berprestasi perlu diberikan penghargaan atas prestasinya tersebut, dan bagi peserta didik yang bermasalah juga perlu diberikan sanksi sebagai akibat dari perilaku yang dia lakukan. Penghargaan dan sanksi yang dimaksud adalah *reward* dan *punishment* yang bernilai edukatif. *Reward* dan *punishment* yang bernilai dipercaya dapat membantu proses belajar mengajar agar lebih aktif, selain itu *reward* dan *punishment* juga dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajarnya. Dalam penelitian ini pemberian *reward* meliputi pemberian *reward* secara verbal dan nonverbal.

Pemberian *reward* secara verbal terdiri dari pemberian *reward* dengan kata-kata, pemberian *reward* dengan kalimat dan pemberian *reward* dengan pujian. Sedangkan pemberian *reward* yang nonverbal adalah pemberian *reward* berupa mimik dan gerakan badan, pemberian *reward* dengan cara mendekati, pemberian *reward* dengan cara sentuhan dan pemberian *reward* berupa simbol Syaefudin (2011: 65-66). Sedangkan pemberian *punishment* dalam penelitian ini menurut Purwanto (2016: 186) adalah *punishment* secara preventif dan represif. *Punishment* secara preventif meliputi anjuran dan perintah terhadap peserta didik, larangan terhadap peserta didik, pengawasan kepada peserta didik, dan paksaan terhadap peserta didik. Sedangkan *punishment* secara represif meliputi pemberitahuan kepada peserta didik, teguran kepada peserta didik, dan hukuman kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, secara garis besar pemberian *reward* dan *punishment* sangat membantu peserta didik dalam belajar Matematika sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang baik pula. Model konseptual dari kerangka berpikir dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan X₁ = *Reward*
 X₂ = *Punishment*
 Y = Hasil belajar Matematika
 —————> = Hubungan

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Menurut Sogiyono (2017: 64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Maka dari rumusan yang telah dinyatakan sebelumnya hipotesis pada penelitian ini adalah

1. Terdapat hubungan pemberian *reward* dengan hasil belajar peserta matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo.
2. Terdapat hubungan *punishment* dengan hasil belajar peserta matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo.
3. Terdapat hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar peserta matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post facto* korelasi. Sugiyono (2017: 7) bahwa penelitian *ex-post facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Jatimulyo, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan di semester ganjil yaitu tanggal 23-30 Agustus 2021. Penelitian ini berlanjut hingga semester ganjil untuk mengumpulkan data-data yang digunakan dalam penelitian.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 5

Jatimulyo. Subjek uji coba instrumen kuesioner (angket) yaitu 20 orang peserta didik diambil di luar dari sampel dan merupakan bagian dari subjek penelitian.

2. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data berupa angket.
3. Menguji coba instrumen pengumpul data pada subjek uji coba instrumen.
4. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat valid dan reliabel.
5. Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen angket kepada sampel penelitian. Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar peserta didik peneliti menggunakan dokumen hasil ulangan akhir semester dilakukan studi dokumentasi dari seluruh wali kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo.
6. Menganalisis penelitian data untuk mengetahui hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar peserta matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian merupakan keseluruhan dari subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 80) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo yang terdiri dari kelas V A sebanyak 25 peserta didik dan kelas V B sebanyak 26 peserta didik, sehingga total secara keseluruhan populasi dalam penelitian ini yaitu 51 peserta didik.

Tabel 2. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo

Sekolah Dasar Negeri	Kelas VA	Kelas VB	Jumlah
SDN 5 Jatimulyo	25	26	51

Sumber : Dokumentasi SDN 5 Jatimulyo Tahun Ajaran 2021/2022

2. Sampel Penelitian

Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling/ sampel jenuh. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 51 peserta didik.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang yang akan menjadi objek suatu penelitian yang dapat diukur menggunakan berbagai macam nilai. Penelitian ini menggunakan 3 variabel yaitu:

1. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Reward* (X_1) dan *Punishment* (X_2)

2. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik (Y)

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan variabel yang akan diteliti, antara lain:

a. *Reward*

Reward merupakan suatu penghargaan yang diberikan kepada peserta didik sebagai alat rangsangan agar peserta didik selalu melakukan perbuatan yang positif.

b. *Punishment*

Punishment adalah suatu perbuatan yang kurang menyenangkan, yang berupa penderitaan yang diberikan kepada peserta didik secara sadar dan sengaja, sehingga peserta didik berjanji untuk tidak mengulanginya lagi.

c. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah bentuk perolehan dan pengalaman peserta didik dari kegiatan belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar pada penelitian ini berupa hasil belajar ranah kognitif yaitu hasil belajar matematika peserta didik.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk mengetahui bagaimana suatu variabel diukur. Definisi operasional pada variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. *Reward*

Pemberian *reward* dalam penelitian ini meliputi pemberian *reward* secara verbal dan nonverbal.

- 1). Pemberian *reward* secara verbal terdiri dari pemberian *reward* dengan kata-kata, pemberian *reward* dengan kalimat dan pemberian *reward* dengan pujian.
- 2). Pemberian *reward* yang nonverbal adalah pemberian *reward* berupa mimik dan gerakan badan, pemberian *reward* dengan cara mendekati, pemberian *reward* dengan cara sentuhan dan pemberian *reward* berupa simbol. Pemberian *reward* diukur dengan angket yang berjumlah 15 pernyataan.

b. *Punishment*

Pemberian *punishment* dalam penelitian ini adalah *punishment* secara preventif dan represif.

- 1). *Punishment* secara preventif meliputi anjuran terhadap peserta didik, larangan terhadap peserta didik, pengawasan kepada peserta didik, dan paksaan terhadap peserta didik.
- 2). *Punishment* secara represif meliputi pemberitahuan kepada peserta didik, teguran kepada peserta didik, dan hukuman kepada peserta didik. *Punishment* diukur dengan angket yang berjumlah 22 pernyataan.

c. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika dalam aspek kognitif atau pengetahuan. Hasil belajar kognitif atau pengetahuan ini diukur dari nilai penilaian ulangan akhir semester ganjil pada pembelajaran matematika kelas V

SD Negeri 5 Jatimulyo tahun pelajaran 2021/2022.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket atau Kuesioner

Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai motivasi belajar peserta didik yang dialami peserta didik pada saat proses pembelajaran. Kuesioner (angket) ini dibuat dengan jenis angket tertutup dan menggunakan skala *Likert* yang mempunyai empat kemungkinan jawaban netral, ini dimaksudkan untuk menghindari kecenderungan responden bersikap ragu-ragu dan tidak mempunyai jawaban yang jelas, sehingga dapat menimbulkan makna berganda. Rancangan angket *reward* sebanyak 15 pernyataan dan *punishment* yang diajukan peneliti sebanyak 22 item pernyataan. Adapun pemberian skor untuk tiap-tiap jawaban adalah seperti pada tabel berikut.

Tabel 3. Skor Alternatif Jawaban Skala *likert*

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan
Selalu	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak Pernah	1

Sumber : Sugiyono (2017: 93)

2. Dokumentasi

Menurut Riduwan (2012: 77) menyatakan “dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan penelitian”. Data yang diambil melalui dokumentasi digunakan untuk melihat proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan. Teknik ini juga digunakan untuk mendapatkan data sekunder yang berupa foto-foto kegiatan penelitian di dalam proses penelitian di sekolah serta data nilai peserta didik. Dokumentasi hasil

belajar dalam penelitian ini adalah diambil dari nilai ulangan akhir semester.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah kuesioner dalam bentuk *rating scale* (skala bertingkat) yang menyatakan tingkatan-tingkatan dalam jawabannya untuk variabel motivasi belajar peserta didik. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi Angket *Punishment*

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir	Rata-rata Skor
				+	-		
1	<i>Punishment</i> (X ₂)	Punishment Preventif	1. Anjuran kepada peserta didik	1,2	3	3	2,6
			2. Larangan terhadap peserta didik	4,5	6	3	2,9
		3. Pengawasan kepada peserta didik	7,8,9		3	2,5	
		4. Paksaan terhadap peserta didik	10,12	11	3	2,7	
		Punishment Represif	5. Pemberitahuan kepada peserta didik	13,15	14	3	2,6
			6. Teguran kepada peserta didik	16,17	18	3	2,8
			7. Hukuman peserta didik	19,20, 21	22	4	2,7

Purwanto (2016: 186)

Tabel 5. Kisi-kisi Angket *Reward*

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item		Jumlah Item	Rata-rata Skor
			(+)	(-)		
Pemberian <i>Reward</i> (X ₁)	Penguatan Verbal	Penguatan dengan kata-kata	1, 3	2	3	3,6
		Penguatan dengan kalimat	4, 6	5	3	3,2
		Penguatan tak penuh	7	-	1	3,4
	Penguatan Non Verbal	Penguatan berupa mimik dan gerakan badan	8, 9	-	2	3,3
		Penguatan dengan cara mendekati	10	11	2	3,5
		Penguatan dengan sentuhan	12, 13	-	2	3,4
		Penguatan berupa simbol	14	15	2	3,0
Jumlah					15	

Sumber: Syaefudin (2011: 65-66)

I. Uji Coba Instrumen

Pengujian instrumen penelitian dilakukan supaya kuesioner dapat digunakan sebagai alat penelitian untuk mengukur validitas dan reliabilitas. Uji coba instrumen dilakukan di diluar sampel penelitian, setelah dilakukan uji coba instrumen, selanjutnya dilakukan perhitungan uji validitas dengan menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010*.

1. Uji Validitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian perlu dilakukan uji validitas agar ketepatan alat penelitian terhadap konsep yang dinilai sesuai, sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Suatu butir soal dinyatakan valid jika r hitung $\geq r$ tabel dengan rumus korelasi *product moment* untuk mencari validitas tiap item. Menurut Arikunto (2013: 213) Rumus korelasi *product moment* :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Di mana :

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- $\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y
- $\sum_x 2$ = Jumlah dari nilai kuadrat X
- $\sum_y 2$ = Jumlah dari kuadrat nilai Y
- $(\sum x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian di kuadratkan
- $(\sum y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian di kuadratkan

Kriteria pengujian jika r_{xy} hitung $> r$ tabel dengan taraf signifikansi 5% maka pertanyaan dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Suatu alat ukur memiliki reliabilitas yang baik jika alat ukur itu memiliki konsistensi yang handal walau dikerjakan oleh siapapun. Tinggi rendahnya derajat reliabilitas suatu instrumen ditentukan oleh nilai koefisien korelasi antar butir soal atau item pernyataan/pertanyaan dalam instrumen tersebut yang dinotasikan r . Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan

rumus Alpha Cronbach karena instrument ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Menurut Arikunto (2013: 239) rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha_i^2}{\alpha^2} \right)$$

Dimana :

- r_{11} = Reliabilitas yang dicari
 n = Jumlah item pertanyaan yang di uji
 $\sum_{\sigma t} 2$ = Jumlah varian skor tiap-tiap item
 α^2 = Varian tota

J. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis mempunyai sebaran (berdistribusi) normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* (X^2) yang diungkapkan oleh Ananda dan Fadli (2018: 169) sebagai berikut:

$$X_{hitung}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

- X_{hitung}^2 = Nilai *chi kuadrat* hitung
 f_o = Frekuensi hasil pengamatan
 f_e = Frekuensi yang diharapkan
 k = Banyaknya kelas interval

Selanjutnya, membandingkan X_{hitung}^2 dengan X_{tabel}^2 untuk $\alpha=0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k-1$, maka dikonsultasikan pada tabel *Chi kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika $X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2$, berarti distribusi data normal, sedangkan

Jika $X_{hitung}^2 \geq X_{tabel}^2$, berarti distribusi data tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan *One Way Anova*. Menurut Sugiyono (2015: 279) tabel ringkasan Anova yaitu :

Tabel 6. Ringkasan Anova

Sumber Variasi	Dk	Jumlah Kuadrat	MK	Fh	Ftab	Keputusan
Total	N - 1	Jk _{tot}	-	$\frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}$	$\alpha = 0,05$	F _h > F _{tab} homogen
Antar Kelompok	m - 1	Jk _{ant}	Mk _{ant}			
Dalam Kelompok	N - m	Jk _{dal}	Mk _{dal}			

Keterangan:

N = Jumlah seluruh Anggota Sampel
m = Jumlah kelompok sampel

Kriteria pengujian apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka homogen, dan sebaliknya apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka tidak homogen.

3. Uji Hipotesis I

Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji korelasional. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi antara variabel *reward* (X₁) dengan hasil belajar Matematika (Y). Teknik analisis data yang digunakan adalah Product Moment dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi tiap butir

N	= banyaknya subyek uji coba
$\sum x_i$	= jumlah skor tiap butir
$\sum y_i$	= jumlah skor total
$\sum x^2$	= jumlah kuadrat skor tiap butir
$\sum y^2$	= jumlah kuadrat skor total
$\sum xy$	= jumlah perkalian skor tiap butir dengan skor total

Hasil perhitungan korelasi *Product Moment* kemudian dibandingkan dengan harga r tabel. Selanjutnya dikonsultasikan ke r tabel dengan $\alpha = 0,05$ dan uji dua pihak.

Jika r hitung $>$ r tabel, artinya terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian diterima.

Jika r hitung $<$ r tabel, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian ditolak. Uji hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah

H_a = Terdapat hubungan *reward* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan.

H_o = Tidak terdapat hubungan *reward* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan.

4. Uji Hipotesis II

Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji korelasional. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi antara variabel *punishment* (X_2) dengan hasil belajar Matematika (Y). Teknik analisis data yang digunakan adalah Product Moment dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= koefisien korelasi tiap butir
N	= banyaknya subyek uji coba
$\sum x_i$	= jumlah skor tiap butir
$\sum y_i$	= jumlah skor total
$\sum x^2$	= jumlah kuadrat skor tiap butir
$\sum y^2$	= jumlah kuadrat skor total
$\sum xy$	= jumlah perkalian skor tiap butir dengan skor total

Hasil perhitungan korelasi *Product Moment* kemudian dibandingkan dengan harga r tabel. Selanjutnya dikonsultasikan ke r tabel dengan $\alpha = 0,05$ dan uji dua pihak.

Jika r hitung $>$ r tabel, artinya terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian diterima.

Jika r hitung $<$ r tabel, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian ditolak. Uji hipotesis kedua dalam penelitian ini

H_a = Terdapat hubungan *punishment* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan.

H_o = Tidak terdapat hubungan *punishment* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan.

5. Uji Hipotesis III

Uji hipotesis ketiga dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi berganda. Variabel akan dibagi menjadi variabel dependen/terikat (Y) dan variabel independen/bebas (X). Analisis ini menunjukkan bahwa variabel dependen akan berhubungan (bergantung) pada lebih dari satu variabel independen. Persamaan linear berganda menurut Sugiyono (2017: 184) sebagai berikut:

$$(R_{x_1 \cdot x_2 \cdot}) = \sqrt{\frac{r_{x_1 y}^2 + r_{x_2 y}^2 - 2(r_{x_1 y}) \cdot (r_{x_2 y}) \cdot (r_{x_1 x_2})}{1 - r_{x_1 x_2}^2}}$$

Keterangan:

$R_{x_1 x_2 y}$: korelasi antara variabel X_1 dengan X_2 secara bersama-sama dengan variabel Y

r_{yx_1} : korelasi reliabilitas antara X_1 dan Y

r_{yx_2} : korelasi reliabilitas antara X_2 dan Y

$r_{x_1 x_2}$: korelasi reliabilitas antara X_1 dan X_2

Selanjutnya untuk mengetahui hubungan korelasi ganda dicari dulu

F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\frac{R^2}{k}}{\frac{(1 - R^2)}{n - k - 1}}$$

Keterangan:

- R : nilai koefisien ganda
 K : jumlah variabel bebas
 n : jumlah sampel
 F_{hitung} : nilai F yang dihitung

Hasil perhitungan korelasi berganda kemudian dibandingkan dengan harga F tabel. Selanjutnya dikonsultasikan ke F tabel dengan $\alpha = 0,05$ dan uji dua pihak.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, artinya terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian diterima.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian ditolak.

Uji hipotesis ketiga dalam penelitian ini adalah

- Ha = Terdapat hubungan *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan.
 = Tidak terdapat hubungan *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan.

Menurut Sugiyono (2017: 172) pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Koefisien Korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono (2017: 172)

Rumus selanjutnya adalah untuk mencari besar kecilnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus koefisien determinan sebagai berikut:

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

Kd = Koefisien *determination*

r = Nilai koefisien korelasi

- b. Meningkatkan Sumber Daya Manusia yang ada.
- c. Melaksanakan kegiatan peningkatan ketaqwaan dan keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- d. Menciptakan hubungan yang harmonis dengan masyarakat sehingga dapat mendukung program kegiatan sekolah.
- e. Menjaga sikap dan tingkah laku sehingga terciptanya lingkungan sekolah yang aman dan nyaman.
- f. Membiasakan anak untuk bersikap disiplin dalam melaksanakan tata tertib sekolah.
- g. Meningkatkan dan memantapkan pelaksanaan program pembinaan siswa melalui kegiatan kurikuler dan ekstra kurikuler.
- h. Meningkatkan kualitas lulusan sehingga dapat meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- i. Meningkatkan prestasi serta unggul dalam bidang akademik dan non akademik.

c. SARANA DAN PRASARANA

Tabel 8. Data Ruang dan Kondisi Sekolah

Ruang	Kondisi			Jumlah
	Baik	Sedang	Rusak	
Ruang Belajar	√			12
Kantor	√			1
Ruang Guru	√			1
Ruang Perpustakaan	√			1
Ruang UKS		√		1
Laboratorium/KIT				-
Gudang	√			1
WC	√			5
Aula				-
Mushola	√			1

d. PENDIDIK DAN KEPENDIDIKAN

Tabel 9. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Status	Jenjang			Jumlah
	S1	S2	Non S1	
Guru Kelas	15	1		16
Guru Mapel	8	1	1	10
Lain	3		1	4

$$\begin{aligned}
 &: 1 + 3,3 (1,707) \\
 &: 1 + 6,63 \\
 &: 6,63 \approx 7 \\
 \text{Panjang kelas interval} &: \frac{\text{rentang}}{\text{banyaknya kelas}} \\
 &: \frac{21}{7} \\
 &: 7
 \end{aligned}$$

Adapun distribusi nilai angket *reward* adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Nilai Angket *Reward*

No	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase
1	27-29	2	3,92
2	30-32	4	7,84
3	33-35	5	9,80
4	36-38	7	13,72
5	39-41	15	29,41
6	43-45	10	19,60
7	46-48	8	15,71
	Total	51	100,00

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Berdasarkan Tabel 10 dapat diketahui bahwa interval nilai tertinggi terletak pada 39-41 dengan frekuensi 15 peserta didik dan persentase sebesar 29,41.

Sedangkan interval nilai terendah terletak di 27-29 dengan frekuensi 2 peserta didik dan persentase sebesar 3,92.

2. Deskripsi Data *Punishment*

Berdasarkan data angket tentang *punishment* yang dianalisis diketahui bahwa masing-masing nilai rata-rata pada setiap indikator *punishment* peserta didik kelas VA dan VB Sekolah Dasar Negeri 5 berbeda. Di bawah ini adalah histogram angket *punishment* adalah sebagai berikut.

pada 55-56 dengan frekuensi 13 peserta didik dan persentase sebesar 25,49. Sedangkan interval nilai terendah terletak di 59-60 dengan frekuensi 1 peserta didik dan persentase sebesar 1,99.

3. Deskripsi Data Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh dari teknik pengambilan data melalui nilai rata-rata ujian akhir semester tahun ajaran 2021-2022. Berdasarkan data hasil belajar matematika (Y) yang dianalisis diperoleh skor tertinggi 82 dan skor terendah 60. Nilai *mean* 69, *median* 68, *modus* 65 dan *standart deviasi* 7,05. Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu membuat tabel kategori skor prestasi belajar. Tabel kategori digunakan untuk mengetahui antara rentang skor dan jumlah responden yang masuk pada tingkatan tinggi, sedang, rendah. Berikut perhitungan interval tentang kategori frekuensi prestasi belajar adalah

Tabel 12. Frekuensi Kategori Hasil Belajar

No	Rentang Skor	Kategori	Jumlah	Frekuensi (%)
1	≥ 76	Tinggi	11	21,57%
2	63-75	Sedang	33	64,71%
3	≤ 62	Rendah	7	13,72%
Jumlah			51	100

Sumber; Hasil Penelitian Tahun 2022

Berdasarkan Tabel 12 diketahui bahwa hasil belajar pada kategori tinggi sebanyak 11 (21,57%), kategori sedang sebanyak 33 peserta didik (64,71%), dan kategori rendah sebanyak 7 peserta didik (13,72%).

C. Hasil Persyaratan Analisis Data

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi -kuadrat* (X^2). Kriteria pengujian apabila $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal. Hasil dari perhitungan uji normalitas data dapat di lihat pada tabel

Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Data *Reward* dan *Punishment*

Sumber Variasi	Dk	Jumlah Kuadrat	MK	F_h	F_{tab}	Keputusan
Total	$51 - 1 = 50$	1200,98	-	24,28	4,370	$F_h > F_{tab}$ (57,53 > 4,03), maka hal ini berarti data bersifat homogen
Antar Kelompok	$3 - 1 = 2$	276,46	135069,412			
Dalam Kelompok	$51 - 3 = 48$	135069,412	276,46			

Data Lengkap: Lampiran 9, hal 151

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 14 dapat diketahui bahwa data angket variabel *reward* (X1) dan *punishment* (X2) bersifat homogen untuk $\alpha = 0,05$ dengan dk pembilang $3 - 1 = 2$ dan dk penyebut $51 - 3 = 48$. Hal ini dapat dilihat data angket *reward* dan *punishment* diperoleh $F_{hitung} = 24,28 \geq \chi^2_{tabel} 4,370$ berarti data bersifat homogen.

1. Uji Hipotesis I

Hipotesis pertama menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *reward* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan dengan kategori sedang. Hal ini dapat diketahui melalui cara membandingkan r hitung dengan r tabel dengan taraf signifikasinya 0,05. Apabila r hitung lebih besar dari r tabel maka signifikan, sebaliknya apabila r hitung lebih kecil dari r tabel, maka tidak signifikan. Di bawah ini adalah ringkasan hasil uji korelasi antara *reward* dengan hasil belajar matematika selengkapny ada pada lampiran 17 halaman 100.

$$r = \frac{n \cdot (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n(\sum x^2) - (\sum X)^2)(n(\sum y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

$$= \frac{51.140915 - 2030 \times 3438}{\sqrt{(51(82208) - (2030)^2)(51(238899) - (3438)^2)}}$$

t tabel, maka tidak signifikan. Di bawah ini adalah ringkasan hasil uji korelasi antara *punishment* dengan hasil belajar matematika.

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{n \cdot (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n(\sum x^2) - (\sum X)^2)(n(\sum y^2) - (\sum Y)^2)}} \\
 &= \frac{51.211468 - 2748 \times 3438}{\sqrt{(51(148486) - (2748)^2)(51(302640) - (3907)^2)}} \\
 &= \frac{10784868 - 10736436}{\sqrt{(7572786 - 7551504)(15434640 - 15264649)}} \\
 &= \frac{48432}{\sqrt{3617748462}} \\
 &= \frac{48432}{60147,722} \\
 &= 0,805
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 R \text{ Square} &= r^2 \\
 &= (0,805)^2 \\
 &= 0,648
 \end{aligned}$$

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Korelasi *Punishment* dengan Hasil Belajar Matematika

Nilai R		
R	R ²	R tabel
0,805	64,80	0,279

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2022

Berdasarkan Tabel 16 diperoleh r hitung 0,805 dengan N = 51 untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r tabel 0,279 maka, r hitung > r tabel (0,805 > 0,279).

Kemudian, R Square = besarnya nilai koefisien determinasi (kemampuan mendukung/daya dukung) variabel bebas (*punishment*) dalam memprediksi atau menentukan besarnya variabel terikat (hasil belajar) sebesar 0,648 atau 64,80%. Sedangkan sisanya 35,20% dipengaruhi faktor atau variabel lain yang tidak diteliti. Berdasarkan perhitungan korelasi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *punishment* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan dengan kategori sedang.

$$\begin{aligned}
 R_{x_1x_2y} &= \frac{\sqrt{b_1\sum x_1y + b_2\sum x_2y}}{\sum y^2} \\
 &= \frac{\sqrt{9,55.189 + 2.23.128,113}}{54,975} \\
 &= \frac{\sqrt{1804 + 285}}{54,975} \\
 &= \frac{\sqrt{2089}}{54,975} \\
 &= \sqrt{0,318} \\
 &= 17,84
 \end{aligned}$$

$$F \text{ hitung} = \frac{R^2(n-m-1)}{m.(1-R^2)} = \frac{(17,84).(51-3-1)}{3.(1-17,84)} = \frac{838,48}{53,52} = 15,67$$

Tabel 17. Rekapitulasi Uji Korelasi Ganda Antara Reward dan Punishment dengan Hasil Belajar Matematika

No	Variabel	Fhitung	Determinasi	Ftabel (5%)
1	Pemberian <i>Reward</i> (X1)	15,67	0,318	4,370
2	Pemberian <i>Punishment</i> (X2)			

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2022

Berdasarkan Tabel 17 diketahui bahwa nilai F hitung lebih besar dari F tabel ($15,67 > 4,370$). Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis ketiga dalam penelitian ini diterima. Jadi hasil analisis uji korelasi ganda menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan.

Selain hasil analisis tersebut Koefisien determinasi menunjukkan tingkat ketetapan garis korelasi. Garis korelasi digunakan untuk menjelaskan proporsi dari ragam hasil belajar matematika (Y) yang diterangkan oleh variabel independennya. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan R^2 sebesar 0,318. Nilai tersebut berarti 31,80% perubahan pada variabel pemberian *reward* (X₁) dan *punishment* (X₂) dapat diterangkan oleh variabel hasil belajar matematika (Y), 68,20% dijelaskan oleh faktor lain.

memberikan penguatan kata berupa pujian-pujian dalam proses pembelajaran. Kemudian dalam proses pembelajaran pendidik selalu berkata rajin dalam mengerjakan tugas, selalu memberikan pujian ketika mendapatkan nilai bagus, dan selalu membantu peserta didik yang mengalami kesulitan. Sedangkan pada peserta didik kelas VB indikator yang memberikan sumbangan tertinggi terdapat pada penguatan non verbal. Non verbal yang dimaksud adalah dengan penguatan berupa cara mendekati dan memberikan sentuhan. Dalam proses pembelajaran pendidik sering memberikan semangat kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya, sering menepuk pundak peserta didik ketika rajin mengerjakan tugas, dan kadang-kadang memberikan hadiah ketika mendapatkan nilai bagus.

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis menggunakan uji korelasi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan pemberian *reward* dengan hasil belajar peserta matematika peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo dengan kategori sedang. Artinya antara dalam proses pembelajaran pendidik sudah melaksanakan pemberian *reward* yang mendukung proses pembelajaran. Jika pendidik memberikan sebuah *reward*/penghargaan yang baik kepada peserta didik maka hasil belajar akan meningkat sebaliknya jika pendidik bersikap acuh tak acuh dan tidak pernah memberikan pujian atau penghargaan kepada peserta didik maka hasil belajar peserta didik akan menurun. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dikemukakan oleh Sulistiowati (2016) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemberian penghargaan terhadap hasil belajar sebesar.

2. Hubungan pemberian *punishment* dengan hasil belajar matematika peserta didik

Punishment (hukuman) adalah suatu perbuatan yang kurang menyenangkan, yang berupa penderitaan yang diberikan kepada peserta didik secara sadar dan sengaja, sehingga peserta didik berjanji untuk tidak mengulangnya lagi. Hal ini sependapat dengan Indrakusuma dalam Khalil

stimulus dalam meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik yang bertujuan untuk menciptakan dan merangsang emosi negatif yang dimiliki seseorang, sehingga dengannya dapat diketahui apakah pemberian *punishment* (stimulus negatif) tersebut emosi siswa dapat terkontrol dan terkendali dengan baik atau tidak. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiyono, dkk (2019) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara pemberian *punishment* dengan hasil belajar.

3. Hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar matematika peserta didik

Berdasarkan hasil analisis korelasi ganda dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan dengan kategori sedang. Artinya dalam proses pembelajaran pendidik sering memberikan pujian baik verbal maupun nonverbal kepada peserta didik yang mendapatkan nilai yang bagus dan rajin mengerjakan tugas. Dan kadang-kadang pendidik juga menghukum peserta didik yang melakukan pelanggaran berat dapat berupa teguran secara lisan, paksaan dan larangan.

Reward dan *punishment* dapat berperan penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dikemukakan oleh Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulasteri, dkk (2019: 130) yang menyatakan bahwa penggunaan teknik *reward* dan *punishment* dengan model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika. Teori belajar yang mendukung antara *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar matematika adalah teori belajar behavioristik yang dikemukakan oleh B.F Skinner dalam Rusman (2012), karena dalam teorinya melibatkan *reward dan punishment* sebagai adanya stimulus dan respon.

Teori behavioristik menekankan kepada pemberian stimulus dan respon sehingga terdapat perubahan tingkah laku yang lebih baik. *Reward dan*

- mengacu kepada teori tertentu, sementara terdapat banyak teori yang berkaitan dengan *reward* dan *punishment*. Hasil ini tentunya akan berbeda jika diteliti menggunakan indikator dari pendapat lain yang ada.
- d. Indikator pada *reward* yang memberikan skor tertinggi terdapat pada penguatan yang berupa verbal sedangkan indikator *punishment* yang memberikan skor tertinggi berupa *punishment* yang bersifat represif.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan.

1. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *reward* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan dengan kategori sedang. Artinya jika penghargaan (*reward*) yang diberikan menyenangkan kepada peserta didik maka akan semakin meningkat hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.
2. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *punishment* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan dengan kategori sedang Artinya jika pemberian hukuman (*punishment*) yang dilakukan secara positif dan tidak adanya kekerasan maka hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika akan meningkat.
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan dengan kategori sedang. Artinya jika pemberian *reward* dan *punishment* semakin menyenangkan dan tidak adanya kekerasan maka akan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dan sebaliknya jika *reward* dan *punishment* yang dilakukan tidak menyenangkan dan adanya kekerasan maka hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika akan menurun. Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari beberapa

komponen belajar sehingga banyak faktor lain juga yang mempengaruhinya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diajukan saran bagi penelitian sebagai berikut:

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif, rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan pendidik dan tidak mencontek selama ulangan.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan pemberian *reward* dalam proses pembelajaran dan *punishment* yang mendidik peserta didik agar tercapainya hasil belajar yang maksimal.

3. Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi dan menambah wawasan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, dkk. 2017. *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka, Banten.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Dalyono. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish, Yogyakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta
- Djali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Askara, Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bari. 2015. *Psikologi Belajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Egok, A. S. 2017. Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2: 186-199.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Hartono. 2017. *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MI AS Adiyah Banua Baru Kecamatan Wonomuliyo Kabupaten Polewali Mandar* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar, Makasar.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2017. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Revisi*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ibrahim dan Suparni. 2012. *Pembelajaran Metermatika Teori dan Aplikasinya*. Suka Press UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

- Khalil, Munawir. 2016. *Pengaruh Metode Reward dan Punishment Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Pondok Pesantren Ihafuddin Banda Aceh* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, Aceh.
- Khuluqo, Ihsan El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Pustaka Belajar, Jakarta.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung
- Kurniasih, I. 2018. *Guru Zaman Now*. Kata Pena, Jakarta.
- Mangkunegara. 2015. *Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Rifka Aditama, Bandung.
- Masliani. 2020. *Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Kecerdasan Emosional Peserta didik Kelas IV SD IT AR-Roja Kisaran Tahun Ajaran 2019/2020* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Pahlevi. 2012. *Pengaruh Penerapan Metode Reward dan Punishment Terhadap Kinerja Pegawai Negeri Sipil di Badan Kepegawaian dan Diklat Kota Cilegon* (Skripsi). Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang, Serang.
- Parwati, Ninyoman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Depok.
- Permendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Sekretariat Negara, Jakarta.
- Purnomo, H. 2019. *Psikologi Pendidikan*. LP3M UMY, Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalm. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta, Bandung
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Refrensi Guru/ Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Penerbit Kencana, Jakarta.
- Rosyid & Abdullah. 2018. *Reward dan Punishment*. Literasi Nusantara, Malang.

- Rusydiyah, Fatimatur & Mudlofir, Ali. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Salim, Syahrur. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Cipta Pustaka, Bandung.
- Sardiman. 2018. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada, Depok.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar Ruzz Media, Yogyakarta.
- Siregar, Eveline. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor.
- Subakti dan Prasetya. 2020. Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*. 3: 106-117.
- Subekti, Augustinus. 2011. *Ensiklopedia Matematika Jilid I*. PT Ikrar Mandiri Abadi, Jakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sulasteri, dkk. 2019. Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami (ISSN)*. 3: 130-137
-
- Sulistiowati, Erna. 2016. *Hubungan Antara Pemberian Penghargaan Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V di SD Gugus Ahmad Yani Kecamatan Mejubo Kabupaten Kudus* (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Suparmi, Vicy Septiawan. 2019. Reward dan Punishment Sebagai Pemicu Kinerja Karyawan Pada PT. Dunia Setia Sandang Asli IV Unggara. Serat Acitya . *Jurnal Ilmiah UNTAG Semarang*. 8: 80-93.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta.
- Syaefudin, Udin. 2011. *Pengembangan Profesi Guru*. Alfabeta, Bandung.

- Wahyuni, Tri. 2018. *Pengaruh Reward and Punishment Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung.
- Widiasmoro, Erwin. 2017. *Startegi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- Widiyono, dkk. 2019. Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDUT Bumi Kartini Jepara. *Jurnal Pendidikan Dasar (ISSN)*. 1: 102-109.
- Wulandari, I. S., & Hidayat, T. 2014. Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Passing Bawa Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 3: 599-604.
- Yayuk, E., dkk. 2018. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.