

Analisis Dampak Reward dan Punishment dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Tlogosari Kulon 01

Tia Rohmatun¹, Qoriati Mushafanah², Veryliana Purnamasari³, Lisa Wati⁴

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang

⁴ SD Negeri Tlogosari Kulon 01

Email: tia156221@gmail.com¹, qoriatimushafanah@upgris.ac.id²,
verylianapurnamasari@gmail.com³, lisawati1092@gmail.com⁴

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan reward dan punishment dalam proses pembelajaran matematika di Kelas IV SD Negeri Tlogosari Kulon 01. Selain itu peneliti ingin mengetahui bagaimana dampak reward dan punishment terhadap proses pembelajaran siswa kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan dalam metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Dalam proses pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memberikan reward dan punishment melibatkan tiga tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pelaksanaan. Reward yang diberikan oleh guru kepada siswa meliputi reward verbal, non verbal, dan reward berjenis benda atau barang. Punishment yang diberikan adalah teguran atau hukuman. Sebagian besar dampak reward dan punishment bersifat positif dan sebagian kecil berdampak negatif. Dalam pembelajaran siswa menjadi mempunyai motivasi yang tinggi dan antusiasime dalam kegiatan belajar.

Keywords: Reward; Punishment; Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study was to find out the use of reward and punishment in the process of learning mathematics in Class IV of Tlogosari Kulon 01 Public Elementary School. In addition, the researcher wanted to know how the impact of reward and punishment had on the learning process of class IV students. The type of research used in this research method is qualitative research with descriptive methods. In the process of collecting data researchers used observation, documentation, and interviews. The subjects of this study were school principals, teachers, and fourth grade students. The research findings show that learning by providing reward and punishment involves three stages: planning, implementation, and implementation results. Rewards given by teachers to students include verbal, non-verbal, and object-type rewards. Punishment given is a reprimand or punishment. Most of the effects of reward and punishment are positive and a few have a negative impact. In learning students become highly motivated and enthusiastic in learning activities.

Keywords: Rewards; Punishment; Learning outcomes



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses mengubah tingkah laku, menambah pengetahuan dan pengalaman hidup, serta menjadikan siswa lebih dewasa dalam berpikir dan bersikap. Dalam pembelajaran siswa harus termotivasi agar pembelajaran berlangsung dengan cara

yang menyenangkan. Semakin baik proses pembelajaran dan semakin aktifnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai oleh siswa yang seharusnya sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya (Jihad & Haris, 2013:20). Melalui *reward* dan *punishment*, siswa dapat lebih produktif, kreatif, dan tertarik untuk belajar. Menurut Kompri (2018), “penghargaan adalah penilaian positif terhadap pembelajaran siswa”. Shoimin (2018: 157) berpendapat bahwa *reward* berarti “hadiah, penghargaan, imbalan, atau ganjaran”. Dalam filosofi Pendidikan, penghargaan merupakan alat untuk meningkatkan motivasi siswa. Selain motivasi, *reward* focus pada prestasi.

Supriyono (2013:221) menyatakan bahwa “*Punishment* atau hukuman merupakan suatu cara yang digunakan dalam memperbaiki tingkah laku yang tidak diinginkan dalam waktu singkat dan dilakukan dengan penuh kesadaran”. Sedangkan menurut Kompri (2016:29) *Punishment* diartikan sebagai sanksi atau hukuman. Hukuman biasanya diberikan Ketika tujuan tertentu tidak tercapai atau Ketika sekolah tidak mengikuti peraturan yang diyakininya. Jika *reward* berupa penguatan positive, hukuman berupa penguatan negative namun dapat memotivasi siswa jika diberikan secara tepat dan kreatif. Guru dalam memberikan hukuman (*punishment*) kepada siswa tidak boleh berlebihan, tidak ada unsur dendam atau kekerasan, juga tidak menjaga kelembutan dan kasih sayang dalam rangka perbaikan siswa, karena hukuman pada dasarnya diberikan dengan tujuan agar anak menyadari kesalahannya dan tidak mengulanginya.

Menghukum siswa berperan dalam Pendidikan moral siswa, hal itu meningkatkan kedisiplinan siswa. Hukuman mengajarkan anak apa yang benar dan apa yang salah, hal itu membuat anak tahu bahwa ada aturan yang harus dipahamii dan dipatuhi yang dapat mengarah pada penentuan boleh atau tidaknya suatu perbuatan. Pembelajaran merupakan kegiatan proses dan termasuk unsur yang sangat mendasar dalam terwujudnya jenis dan jenjang pendidikan. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada pembelajaran yang dialami siswa di sekolah, di rumah atau bersama keluragannya.

Oleh karena itu, pemahaman yang baik tentang semua aspek, pola dan hasil pembelajaran itu sendiri penting bagi guru. Kesalahan tau kegagalan dalam proses pendidikan dan masalah-masalah yang terkait menurunkan kualitas belajar siswa. Siswa harus tertarik dengan pembelajarannya agar termotivasi dan terpacu untuk meningkatkan hasil belajarnya. Guru memegang peranan penting dalam Pendidikan sekolah. Guru memiliki dua peran dalam proses Pendidikan yaitu sebagai penyedia konten dan sebagai pemimpin kelas. Guru tidak hanya harus mampu memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang tinggi dan bermakna.

(Priatna, 2019:3) menyatakan bahwa ketika anak belajar matematika, mereka sangat menghargai kecerdasannya sendiri. Hal ini karena tingkat kecerdasannya dekat dengan kemampuan dalam berpikir dan berimajinasi. Dengan menggunakan metode pembelajaran matematika yang efisien dan efektif memungkinkan semua guru mencapai hasil belajar. Penghargaan an hukuman bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Menurut Sabartiningsih (2018), *reward* adalah penghargaan bagi seseorang yang melakukan sesuatu dengan baik sehingga orang tersebut dapat senang melakukan suatu pekerjaan lagi, memiliki motivasi untuk melakukan sesuatu yang lain, dan melakukan perbaikan proses sehingga membantu seseorang berhasil dalam apa pun yang mereka lakukan.

Punishment adalah perbuatan yang diberikan guru kepada siswa yang membuat kesalahan agar mereka dapat memperbaikinya tanpa mengulanginya. Hukuman dibuat untuk mengehentikan orang dari perilaku buruk. Hukuman harus dijatuhkan untuk setiap kejahatan seperti yang telah dijelaskan di atas, hubungan antara *reward* dan *punishment* telah diajarkan dan ditetapkan pada proses pembelajaran, terkhusus dalam pelajaran matematika.

Hadiah dirancang untuk mendukung siswa dalam meningkatkan hasil belajar dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Penghargaan yang diberikan guru dapat berupa pujian, bintang, dan tepuk tangan. Pujian adalah penggunaan metode khusus yang tertukar

oleh guru yang tidak boleh berlebihan dan mengikuti apa yang dilakukan siswa (Salminawati, 2019:2). Hukuman dapat berupa tugas kebersihan untuk anak-anak dan lain sebagainya.

Menurut Susanto (2013:5), hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi baik bagi pemikiran maupun dari pemikiran siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2016:22), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengenyam Pendidikan. Dalam system Pendidikan negara, pembuatan tujuan pendidikan menggunakan distribusi hasil Pendidikan. Dalam hal hasil Pendidikan, angka Pendidikan tetap menjadi isu yang diperdebatkan di antara para pemangku kepentingan dan masyarakat.

Berdasarkan observasi peneliti di SD Negerii Tlogosari Kulon 01, peneliti mengaitkan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika karena dianggap mata pelajaran yang sulit dan materi yang diberikan kurang memadai sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Guru juga kurang optimal dalam memberikan *reward* dan *punishment* kepada siswanya.

Keseimbangan harus diperhatikan saat memberi *reward* dan *punishment* kepada siswa. Keseimbangan di sini bukan berarti berat dan ukuran sama, tetapi lebih berat dengan lebih banyak penghargaan daripada hukuman atau *punishment*. Masalah yang sering muncul adalah keseimbangan ini terbalik dan guru lebih focus untuk memperbaiki kesalahan siswa melalui peringatan dan hukuman sementara mengabaikan perbuatan baik siswa. Tidak memberikan perhatian atau penghargaan positive karena dianggap apa yang seharusnya dapat dilakukan oleh siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, maka pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana teknik penerapan *reward* dan *punishment* di SD Negeri Tlogosari Kulon 01 dalam proses pembelajaran matematika kelas IV?
2. Bagaimana dampak *reward* dan *punishment* terhadap proses pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Tlogosari Kulon 01?

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Analisis Dampak *Reward* dan *Punishment* dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri Tlogosari Kulon 01". Penelitian ini bertujuan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi di lapangan. Ketertarikan nelitian ini adalah untuk memberikan usulan berupa solusi yang dapat memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar matematika siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. (Sugiyono, 2016: 9) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian dimana ilmuan meneliti keadaan benda-benda alam, yang merupakan alat penting. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mneghasilkan hasil yang tidak dapat diiperoleh dengan metode kuantitatif atau alat lainnya. Penelitian kualitatif dapat didefinisikan sebagai penelitian deskriptif daripada statistic.

Penelitian kualitatif membutuhkan kemampuan untuk menciptakan informasi mendalam tentang Bahasa, naskah, dan perilaku individu, kelompok, komunitas, dan organisasi dalam konteks tertentu yang dipelajari dari perspektif holistic dan sintetik. Pendekatan ni diguankan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan pentingnya penelitian tentang dampak pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri Tlogosari Kulon 01.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekuunder. Data primer merupakan informasi yang diperoleh langsung dari sumbernya atau dapat disebut data primer. Data diperoleh dari dokumen, wawancara, catatan dan observasi. Sumber penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan siswa kkelas IV SD Negeri Tlogosari Kulon 01.

Alat Utama penelitian ini adalah peneliti sendiri, namun setelah focus penelitian jelas, maka dibuat alat penelitian sederhana untuk membandingkan dan melengkapi informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Sebagai metode analisis data lapangan,

model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data dan verifikasi penarikan kesimpulan dalam penelitian ini.

Langkah-langkah yang disebutkan dalam penelitian ini berkaitan dengan proses pelaksanaan. Tahapan atau langkah penelitian yang harus dilakukan adalah: tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, tahap analisis data, tahap penulisan laporan.

Penelitian yang relevan yaitu penelitian dari Adelia Supriadi yang berjudul, “ *Reward* dan *Punishment* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XII di SMA Negeri 2 Majene”. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui serta menganalisis pengaruhnya dalam pemberian *reward* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian yang dilakukan yaitu bahwa pemberian *reward* dan *punishment* dapat memcau siswa dalam belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi penelitian ini adalah siswa kelas IV yaitu 28 siswa SD Negeri Tlogosari Kulon 01. Penggunaan Teknik *reward* dan *punishment* melalui tiga tahap, yaitu pertama guru kelas merencanakan penerapan Teknik *reward* dan *punishment*, kemudian melalui tahap penerapan, kemudian ditentukan hasil penerapan berhasil atau gagalnya. Masalah ini dapat dijelaskan lebih detail dengan sebelum menerapkan teknik *reward* dan *punishment*, guru terlebih dahulu menyusun rencana penerapan Teknik *reward* dan *punishment* mana yang akan digunakan. Guru memberikan berbagai jenis *reward* dan *punishment* yang digunakan selama pembelajaran. Berikut *reward* yang diberikan guru selama pembelajaran matematika di kelas IV:

1. *Reward* verbal berupa pujian seperti: pintar, baik, bagus, hebat, dll. Siswa dipuji ketika mereka dapat menjawab pertanyaan dari guru. Siswa yang aktif di kelas akan mendapatkan nilai tinggi.
2. *Reward* non verbal (gestur) berupa: senyuman, tepuk tangan, jempol, anggukan ketika siswa menjawab dengan benar.
3. *Reward* berupa barang yaitu: penghapus, pensil, penggaris, buku, dan tempat pensil. Imbalan tersebut diberikan apabila siswa telah menjawab soal dengan benar, mengerjakan tugas dengan baik dan memperoleh nilai tertinggi pada ulangan. Pemberian hadiah juga disertai dengan nilai tambah bagi siswa yang aktif.

Sedangkan ungkapan yang digunakan dalam pembelajaran matematika ini adalah:

1. Pengaduan atau peringatan, pengaduan atau peringatan jika siswa lali melakukannya bersikap sopan di kelas dan memiliki teman di kelas yang berisik atau mengganggu.
2. Pemberian tugas tambahan. Tugas tambahan diberikan kepada siswa yang tidak memiliki rasa belajar dan tidak menyelesaikan tugas harian. Pekerjaan tambahan ini berupa PR terkait dengan belajar atau ulangan.
3. Menghafal table perkalian merupakan hal yang dilakukan siswa saat tidak mengerjakannya. Untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau terlambat masuk kelas, hukuman ini berlaku sampai siswa harus berdiri di luar kelas sampai benar-benar menghafal table perkalian.
4. Pengurangan nilai. Pengurangan terjadi Ketika siswa menyontek teman sekelasnya saat mengerjakan soal.
5. Menyapu kelas, hukuman karena tidak menjaga kebersihan di kelas.
6. Menjelaskan pelajaran di depan kelas, siswa yang terlambat dan siswa yang tertidur atau mendengarkan saat guru atau teman sedang menjelaskan akan dihukum.

Sebelum kelas dimulai, guru menjelaskan penerapan *reward* dan bagaimana siswa dapat diberikan *reward* di awal pembelajaran. Hadiahnya berupa barang, dan jika hadiahnya berupa pujian atau tepuk tangan, hal tersebut spontan tanpa memberitahu bagaimana menerimanya. Pada awalnya penjelasan ini dimaksudkan agar siswa memahmai dan berusaha untuk memperoleh *reward* dan menghindari *punishment*. Oleh karena itu, perencanaan Tindakan penghargaan dan hukuman dilakukan oleh guru dengan menentukan jenis penghargaan yang digunakan. Penghargaan meliputi pujian, isyarat, pemberian hadiah, teguran atau peringatan, tugas tambahan, menghafal table perkalian, menurunkan nilai, dan

menyapu kelas. Kemudian pada awal pembelajaran, guru menjelaskan kepada siswa perbuatan apa saja yang boleh dan apa saja yang tidak boleh agar siswa sadar akan resiko yang harus ditanggungnya jika tidak mengikuti aturan tersebut.

Pada saat melakukan observasi yang dilakukan oleh peneliti pertama pada pembelajaran matematika kelas IV, dalam proses pembelajaran guru memasuki kelas, memberi salam, membaca doa dan belajar bersama siswa. Usai pembacaan doa, guru menanyakan kepada siswa bagaimana kabarnya dan menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya dan yang dapat menjawab pertanyaan dari guru akan mendapatkan hadiah berupa alat tulis yang dikemas seperti kado. Setelah itu guru mengapresiasi dan menjelaskan pelaksanaan aturan yang akan digunakan selama pembelajaran yaitu *reward* dan *punishment* bagi siswa. Siswa yang dapat pertanyaan guru atau menjawab pertanyaan akan mendapatkan *reward* dari guru berupa hadiah. Sebaliknya siswa yang mengganggu kelas dan tidak mengikuti pelajaran dengan baik akan ditegur oleh guru dan akan membawa siswa tersebut ke depan jika menimbulkan masalah. Sebaliknya jika siswa tidak mengerjakan tugas, dia akan mendapat tugas tambahan dari guru untuk menyelesaikan tugas yang belum selesai, dan siswa yang telambat masuk kelas akan diinstruksikan untuk menghafal perkalian di depan kelas.

Setelah mengumumkan peraturan hari ini, guru menanyakan kemampuan siswa, beberapa siswa setuju, sementara yang lain diam. Guru bertanya mengapa siswa diam atau tidak menjawab. Para siswa tampak bingung dan tidak mau menjelaskan alasan mengapa mereka terdiam. Guru kembali meminta persetujuan siswa terhadap aturan yang diajukan, dan akhirnya siswa setuju dan memutuskan untuk mengikuti aturan yang telah ditetapkan pada awal pembelajaran di kelas. Kemudian guru bertanya kepada siswa apakah siswa sudah mengerjakan semua PR yang diberikan guru kemarin, dan siswa menjawab sudah mengerjakan PR dan menyerahkan PR lalu guru bertanya:

“perhatikan semuanya, ibu akan memberikan pertanyaan yang sudah ibu sediakan di depan, hayo siapa yang bisa menjawab pertanyaan dari ibu? Angkat tangan ya. Nanti dari kalian yang bisa menjawab soal dari ibu, akan ibu kasih hadiah lho. Dan para siswa dengan cepat mengangkat tangan sambil berkata, saya bu, saya bu”.

Setelah itu guru mengecek jawaban dari siswa yang berani menjawab soal tidak lupa memberikan hadiah dan berkata “hebat”. Setelah selesai guru meminta siswa untuk membuka buku dan melanjutkan belajar. Guru menjelaskan pelajaran dan memberikan tugas, tetapi selama belajar siswa menyela temannya yang sedang bekerja. Melihat hal tersebut, sang guru menegur siswa tersebut. “Ilham, ibu lihat kamu tidak mengerjakan tugas dan malah mengganggu teman sebelahmu. Apa kamu kamu ibu berikan tugas tambahan? Dan Ilham menjawab “tidak bu” dengan muka rasa malu yang dilihat oleh teman-temannya.

Dalam pelaksanaan penelitian di atas, peneliti dan guru menegaskan bahwa *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan minat belajar, membantu siswa berpartisipasi dalam kelas, dan mencegah siswa melanggar peraturan tidak disiplin. Hasil observasi dan wawancara terkait hasil belajar siswa setelah mendapat *reward* dan *punishment* adalah siswa merasa senang dan antusias dalam belajar karena selain mendapatkan hadiah juga mendapat pujian dari guru ketika menjawab pertanyaan.

Dalam pembelajaran yang diamati peneliti dan guru melihat bahwa ada perubahan pada siswa setelah diterapkan *reward* dan *punishment* selama pembelajaran. Siswa sangat bersemangat untuk menjawab pertanyaan guru dan menunjukkan rasa senang selama pembelajaran berlangsung. Dan jika seorang siswa ditegur, dan diancam dengan tugas tambahan, siswa tersebut diam dan memasang wajah malu dan kemudian tidak melakukannya lagi.

Siswa berusaha mendapatkan hadiah dari guru, siswa terlihat sangat bersemangat dan mengerjakan PR serta menjawab pertanyaan guru. Siswa berusaha untuk menjadi yang terbaik. Kesiapan siswa untuk menerima *reward* membantu siswa memahami pelajaran sehingga dapat menjawab soal dengan benar dan menerima *reward* dari guru. Beberapa siswa melakukan pelanggaran meskipun pada awalnya sudah diperingatkan. Setelah

diperingatkan, diancam, dan dihukum oleh guru, siswa tersebut menyadari kesalahannya dan kembali belajar.

Tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan *reward*, pelaksanaan *punishment* hanya bersifat sementara. Ketika hukuman diberikan, siswa putus asa tetapi Ketika pembelajaran selesai siswa kembali ke cara belajar sebelumnya. Dalam wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri Tlogosari Kulon 01 beliau mamaparkan bahwa pemikirannya tentang pro dan kotra mengenai *reward* dan *punishment*.

“Dampak positive dari dua sarana Pendidikan ini sangat jelas, yaitu membuat siswa kita lebih berkualitas dan sukses, serta lebih percaya diri dalam mempromosikan ilmunya. Tujuan awal kita adalah untuk menyemangati anak-anak kita. Pengaruh negative terkadang siswa yang salah memberikan hadiah terlepas dari hukuman yang telah dijatuhkan selama ini”.

Menurut beliau baik dan buruk tergantung pada bagaimana guru menggunakannya untuk siswa mereka. Diharapkan pula dengan adanya sarana Pendidikan tersbeut dapat meningkatkan kualitas peserta didik sebagaimana dijelaskan dibawah ini:

“Harapan saya tidak lama lagi tetapi kedua sarana pendidikan ini akan terus kita gunakan secara kreatif, cerdas dan inovatif serta terus menjadikan SD Negeri Tlogosari Kulon 01 sebagai puncak prestasi yang mengesankan di masa mendatang”.

Pendapat yang diungkapkan oleh kepala SD Negeri Tlogosari Kulon 01 dalam wawancara tersebut adalah benar. Selain itu, hasil wawancara wail kelas IV juga menjelaskan dampak dari penggunaan alat pelatihan ini:

“Dampak positive dari *reward* akan membuat siswa termotivasi dan senang melakukan kegiatan yang diberikan sedangkan dampak negative dari *reward* akan membuat siswa merasa sombong dnegan prestasinya. Kemudian efek positive dari hukuman akan membuat siswa tidak mengulangi kesalahannya, dan efek negative dari hukuman akan menyebabkan siswa kehilangan rasa percaya diri”.

Diharapkan pula dengan adanya sarapan Pendidikan tersbeut dapat meningkatkan kualitas peserta didik sebagaimana dijelaskan dibawah ini:

“Saya punya rencana untuk memberikan hadiah. Saya harap hadiah yang lebih berkualitas bisa lebih baik. Hadiahnya juga layak dan saya ingin siswa bersaing di kelas dan mendorong anak-anak untuk tidak mempunyai perasaan sakit hati atau dendam dengan saya karena hukuman”.

Dari uraian di atas SD Negeri Tlogosari Kulon 01 sebagai kepala sekolah dan guru kelas IV selalu menginginkan yang terbaik untuk anak didiknya agar bisa sukses di bidangnya di masa depan. Pemberian *reward* dan *punishment* yang memiliki konsekuensi positive dan negative. Memberi hadiah membuat siswa senang dan aktif, tetapi memberi terlalu banyak hadiah bisa membuat mereka merasa bangga. Dampak dari hukuman terkadang menyebabkan siswa kurang percaya diri dan hukuman berdampak jera pada siswa.

SIMPULAN

Sesuai dengan pemaparan hasil dan pembahasan olehh peneliti tentang analisis pengaruh *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri Tlogosari Kulon 01 berjalan dengan baik. Secara khusus, beberapa kesimpulan dapat ditarik:

1. Penerpaan *reward* dan *punishment* di SD Negeri Tlogosari Kulon 01 kelas IV pada mata pelajaran matematika dalam tiga tahap: persiapan, pelaksanaan dan hasil pelaksanaan. *Reward* yang diberikan guru kepada siswa berupa *reward* verbal seperti pujian dan *reward* non verbal seperti gerak tubuh dan benda seperti hadiah, dan *punishment* berupa teguran, peringatan,, dan hukuman seperti menghafal table perkalian di depan kelas.
2. Dampak *reward* dan *punishment* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV ini seringkali menunjukkan adanya pengaruh yang positif terhadap pembelajaran siswa. Dalam pembelajaran siswa menjadi mempunyai motivasi yang tinggi dan antusiasme dalam kegiatan belajar mengajar. Efek negatifnya terkadang siswa salah mengartikan

bahwa *reward* membuat mereka merasa sombong dan efek negative *punishment* adalah siswa menjadi kurang percaya diri.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran:

1. Bagi guru
Sebaiknya dalam pembelajaran bisa menerapkan *reward* dan *punishment* tidak hanya dalam pembelajaran matematika tetapi bisa untuk mata pelajaran yang lain.
2. Dalam pemberian *reward* kepada siswa diharapkan guru bisa menggunakan *reward* yang berkualitas bagi siswa supaya siswa bisa semangat dan termotivasi dalam belajar.
3. Dalam pemberian *punishment* sebaiknya guru lebih memperhatikan perkataan dalam sanksi yang diberikan supaya siswa tidak merasa malu dan sakit hati atau dendam terhadap guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Jihad, Asep & Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kompri. (2018). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Priatna, dkk. (2019). *Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sabartiningsih, dkk. (2018). *Implementasi Pemberian Reward dan Punishment dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 4 No. 1.
- Salminawati.(2019). *Implementasi Reward dan Punishment dalam Pembelajaran di Madrasah Se-Kota Medan*. Al-fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman, Vol. 2 No. 1:1-12.
- Shoimin, Aris. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: PT Alfabet.
- Supriyono, dkk. (2013). *Psikologis Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.