

Analisis Dampak Pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam Proses Pembelajaran Matematika

Atik Heru Prasetyo¹, Singgih Adi Prasetyo², Ferina Agustini³
¹²³Jurusan PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang, Indonesia
e-mail: heru.atik@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam Proses pembelajaran matematika siswa kelas V SD Pangudi Luhur Vincentius Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Untuk mengetahui dampak yang dihasilkan peneliti melakukan observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil menunjukkan dalam ranah kognitif memperoleh 69,23% termasuk kategori tinggi, ranah afektif sebesar 76,92% termasuk kategori tinggi, ranah psikomotorik sebesar 84,61% termasuk kategori tinggi. Dampaknya yaitu 1) Memicu siswa untuk berkompetisi, 2) Memotivasi belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal, 3) Kemampuan belajar siswa dapat menyebar dan merata keseluruh siswa, disebabkan adanya unsur psikologis dalam kompetensi ditambah adanya unsur kesepahaman pengetahuan pada diri siswa, 4) Ikatan emosional siswa dengan guru berkembang. Kesimpulan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* membuat siswa antusias dan termotivasi dalam pembelajaran matematika. Saran yang peneliti sampaikan yaitu supaya pemberian *reward* dan *punishment* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam mengajar.

Kata Kunci: Analisis, *Reward* dan *Punishment*, Matematika

Abstract

This study aims to describe the impact of the provision of rewards and punishments in the mathematics learning process of fifth grade students at SD Pangudi Luhur Vincentius Semarang. This type of research is a qualitative descriptive study. To find out the impact produced by researchers conducted observations, questionnaires, interviews and documentation. The results showed that in the cognitive domain, 69.23% were in the high category, the affective domain was 76.92%, in the high category, and the psychomotor domain was 84.61% in the high category. The impact is 1) Triggering students to compete, 2) Motivating student learning can grow and develop optimally, 3) Students' learning ability can spread and spread evenly throughout students, due to psychological elements in competence plus an element of knowledge understanding of students, 4) Student emotional bond with teacher develops. The conclusion is that giving reward and punishment makes students enthusiastic and motivated in learning mathematics. Suggestions that researchers convey is that the provision of reward and punishment can be used as an alternative teacher in teaching.

Keywords: Analysis, *Reward* and *Punishment*, Mathematics

1. Pendahuluan

Setiap manusia pastilah senantiasa membutuhkan pendidikan dalam hidupnya. Pendidikan merupakan usaha sadar agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui pembelajaran. Pendidikan yang berfungsi untuk memanusiakan manusia, sangat berperan aktif dalam mengembangkan sumber daya manusia agar menjadi pribadi yang cerdas dan berakhlak mulia, dengan meningkatkan sumber daya manusia akan menjadi modal utama berkembangnya suatu bangsa dan Negara, sehingga baik pemerintah maupun masyarakat pada umumnya sudah sadar benar akan pentingnya pendidikan untuk anak-anak generasi penerus bangsa, pentingnya pendidikan ini sebagaimana tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003. Penyelenggara pendidikan dan pegajaran keberhasilannya dapat diukur dari prestasi yang dicapai siswa. Maka dari itu komponen-komponen yang terkait seperti, guru, masyarakat, orang tua, pemerintah, peserta didik dan lain-lain harus berfungsi secara optimal (Yana, 2016).

Dalam mencapai proses pembelajaran matematika yang efektif diperlukan sesuatu rangsangan yang membangun dari guru kepada peserta didik. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungan, serta siswa dengan orang tua yang harapannya siswa dapat menyelesaikan masalah-masalah yang akan dihadapi di masyarakat. Melalui pendidikan, siswa diharapkan dapat memperoleh bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk digunakan dalam menjalani kehidupan. Sebagaimana tertuang dalam undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 dijelaskan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan ahlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara" (Diknas, 2003:5).

Pendidikan ada sebagai upaya untuk membantu siswa menemukan dan mengembangkan sendiri segala potensi yang dimilikinya. Pendidikan juga menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik untuk dapat berkembang secara optimal. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu menguasai proses pembelajaran dan memperoleh hasil yang baik. Salah satu tempat dalam mengembangkan pendidikan adalah sekolah, sekolah berperan sebagai pelaksanaan proses pembelajaran sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi, pada pasal 1 menyebutkan bahwa proses pendidikan dimaksudkan untuk membentuk kompetensi dengan substansi tujuan pendidikan nasional dalam aspek sikap spiritual dan sikap sosial, pengetahuan, serta keterampilan. Menurut Sudharto (2009: 79) Mengajar dan pengajaran disekolah telah dikembangkan menjadi pembelajaran, yang berarti proses membuat anak didik belajar. Oleh karena itu diupayakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Berdasarkan pendapat tersebut, salah satu cara untuk menumbuhkan antusias belajar matematika siswa yaitu dengan pemberian *reward*, yang umumnya adalah dengan memberikan pujian dan hadiah, sehingga siswa dapat berperilaku baik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.

Menurut Rahayu (2017) Belajar merupakan aktivitas manusia yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sejak lahir sampai manusia tersebut meninggal dunia. Menurut Slameto (2013:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar dapat dilakukan di dalam kelas. Menurut Dimiyati (dalam Subini, 2015: 12) belajar adalah suatu perubahan dalam diri seseorang yang terjadi karena pengalaman. Dalam hal ini juga ditekankan pada pentingnya perubahan tingkah laku, baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak. Dalam kegiatan pendidikan, kebutuhan penghargaan siswa dapat dipenuhi oleh guru melalui pemberian ganjaran. Ganjaran termasuk ke dalam alat-alat pendidikan. Ganjaran tersebut dapat berupa pemberian hadiah atau hukuman. Berdasarkan pendapat tersebut, maka ketika siswa diberikan penguatan atau penghargaan atas apa yang telah dilakukan, maka kemungkinan siswa untuk mengulang perbuatan yang telah dilakukan akan lebih besar. Kemudian ketika siswa memperoleh hukuman kemungkinan setelahnya mereka akan belajar dengan giat agar terbebas dari hukuman.

Matematika sebagai ilmu dasar pengembangan kemampuan peserta didik. Pembelajaran matematika merupakan proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan peserta didik melaksanakan kegiatan

belajar matematika. (Priatna, 2019: 3) Menjelaskan bahwa jika seorang anak sedang mempelajari matematika maka anak tersebut pada hakikatnya sedang mengasah kecerdasannya secara langsung. Hal ini karena tingkat kecerdasan seseorang berkaitan erat dengan kemampuan berpikir, bernalar dan berimajinasi. Melalui penerapan proses pembelajaran matematika yang efektif, efisien, dan menarik dapat dilakukan serta hasil dari pembelajaran akan dicapai oleh setiap guru.

Menurut Handoko (2016) *Reward* adalah apresiasi yang diberikan dalam bentuk material ataupun ucapan baik secara perorangan ataupun lembaga untuk prestasi tertentu. Menurut Purwanto (dalam Ernata, 2017: 784) *reward* adalah sebagai alat mendidik anak untuk mendidik anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Jadi, dapat diartikan bahwa *reward* adalah segala sesuatu yang di berikan guru kepada siswa karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperoleh hasil yang baik serta bisa menjadi pendorong atau motivasi belajar bagi siswa, sehingga dapat berperilaku baik dalam proses pembelajaran matematika. Menurut Suyuti (2017) Pemberian *Reward* dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepukan punggung, atau bahkan berbentuk materi serta sesuatu yang menyenangkan bagi anak didik. Sedangkan *Punishment* diberikan kepada seseorang karena melakukan suatu kesalahan, perlawanan atau pelanggaran. Atau ketika anak didik melanggar peraturan yang telah ditetapkan oleh guru, banyak dari pendidik (guru) memberikan ancaman, tekanan atau pukulan sebagai bentuk hukuman, dengan maksud untuk perbaikan dan pembinaan tingkah laku anak didik, justru membawa dampak negatif bagi anak. Karena *Punishment* yang digunakan terlalu sering akan mengakibatkan pemberontakan, sikap marah, serta dapat menjadikan anak didik depresi, dan pesimis. Menurut Fadjar (dalam Ernata, 2017: 784) *Punishment* adalah usaha edukatif untuk memperbaiki dan mengarahkan peserta didik kearah yang benar, bukan praktik hukuman dan siksaan yang memasung kreativitas, melainkan hukuman yang dilakukan harus bersifat pedagogis, yaitu untuk memperbaiki dan mendidik kearah yang lebih baik. Dalam dunia pendidikan, menerapkan *punishment* tidak lain hanyalah untuk memperbaiki tingkah laku peserta didik untuk menjadi lebih baik. *Punishment* disini sebagai alat pendidikan untuk memperbaiki pelanggaran yang dilakukan peserta didik bukan untuk balas dendam. Menurut Ernata (2017) *Punishment* merupakan alat pendidikan yang tidak menyenangkan, bersifat negatif, namun demikian dapat juga menjadi motivasi, alat pendorong untuk mempergiat belajarnya peserta didik. Peserta didik yang pernah mendapat *punishment* karena tidak mengerjakan tugas, maka ia akan berusaha untuk tidak memperoleh *punishment* lagi. Ia berusaha untuk dapat selalu memenuhi tugas-tugas belajarnya agar terhindar dari bahaya *punishment*. Hal ini berarti bahwa ia didorong untuk selalu belajar. Dalam dunia pendidikan, menerapkan *punishment* tidak lain hanyalah untuk memperbaiki tingkah laku peserta didik untuk menjadi lebih baik. *Punishment* disini sebagai alat pendidikan untuk memperbaiki pelanggaran yang dilakukan peserta didik bukan untuk balas dendam. Menurut Sabartiningsih (2018) *reward* adalah suatu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seseorang itu bisa semangat lagi dalam mengerjakan tugas tertentu dan lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu hal yang lainnya serta lebih baik prosesnya sehingga seseorang tersebut mampu mencapai keberhasilan dari suatu hal yang ia kerjakan. *Punishment* adalah tindakan yang diberikan oleh pendidik terhadap anak didik yang telah melakukan kesalahan, dengan tujuan agar anak didik tidak akan mengulangnya lagi dan akan memperbaiki kesalahan yang telah diperbuat. Suatu hukuman itu pantas diberikan kepada siswa bilamana nestapa yang ditimbulkan itu mempunyai nilai positif dan pedagogis. Adapun tujuan *Punishment* (hukuman) itu sendiri ialah: Hukuman diadakan untuk membasmi kejahatan atau untuk meniadakan kejahatan., Hukuman diadakan untuk melindungi masyarakat dari perbuatan yang tidak wajar, Hukuman diadakan untuk menakut-nakuti si pelanggar, agar tidak meninggalkan perbuatan yang tidak wajar. Hukuman harus diadakan untuk segala pelanggaran.

Seperti yang dijelaskan di atas, kaitannya dengan pemberian *reward* dan *punishment* sudah diperkenalkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya matematika. Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri seseorang melalui proses tertentu, namun demikian tidak semua perubahan tingkah laku itu disebabkan oleh hasil belajar tetapi juga disebabkan oleh proses alamiah atau keadaan sementara pada diri seseorang (Subini, 2015: 13). Karena di sekolah dasar siswa telah belajar matematika, mulai dari mengenal angka, berhitung, pengenalan rumus, sampai dengan pemahaman konsep tertentu dalam matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan tingkat

berpikir yang logis dan sistematis, sehingga banyak siswa yang tidak biasa mengikuti proses pembelajaran secara maksimal terutama siswa kelas tinggi yang seharusnya telah matang dan mampu diajak untuk berpikir logis dan mampu memperoleh hasil yang baik.

Berdasarkan wawancara bersama narasumber Ibu A. Rani Meita, S.Pd yang juga mengampu sebagai guru kelas di kelas V SD Pangudi Luhur Vincentius Semarang, telah diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika yang diajarkan oleh adalah menyesuaikan dengan materinya, bisa kontekstual yang melibatkan proses berpikir atau konvensional yang sekedar memberi contoh dan menghafal suatu rumus. Informasi lain dari narasumber menyatakan bahwa 69,2% siswa kelas V masuk dalam kriteria aman. Dibuktikan juga dengan lembar data hasil belajar ulangan harian yang diberikan narasumber kepada peneliti. Dari informasi yang diberikan narasumber serta data hasil belajar, bisa diartikan 30,8% siswa masih kurang, tetapi 69,2% lainnya sudah cakap bermatematika. Bisa dikatakan dari 69,2% siswa memiliki peluang untuk belajar matematika dengan baik.

Untuk memaksimalkan dan mendorong siswa dalam pembelajaran matematika pemberian *reward* dan *punishment* merupakan inovasi guru agar siswa lebih giat dalam proses pembelajaran dan biasa memperoleh hasil akhir yang baik. Berdasarkan konteks penelitian tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Analisis Dampak Pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam Proses Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Pangudi Luhur Vincentius Semarang".

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. (Sugiyono, 2016 :9) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang tidak diperoleh oleh alat-alat prosedur atau alat-alat kuantifikasi lainnya. Dapat diartikan bahwa penelitian kualitatif tidak bersifat statistik melainkan bersifat deskriptif.

Penelitian kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan dan perilaku yang diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat dan organisasi tertentu dalam suatu keadaan konteks tertentu yang dikaji dalam sudut pandang utuh, komprehensif dan holistik. Pendekatan ini digunakan untuk menjabarkan mendeskripsikan fokus penelitian, yaitu mengenai dampak pemberian *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran matematika siswa kelas V SD Pangudi Luhur Vincentius Semarang.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi penelitian ini sebanyak 13 siswa kelas V SD Pangudi Luhur Vincentius Semarang, yaitu :

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Dampak Pemberian *Reward* dan *Punishment*

Aspek yang diamati	Pemunculan Hasil Pengamatan		Jumlah Siswa	Kategori
	Siswa Aktif	Siswa Pasif		
Perilaku Kognitif	9	4	13	Tinggi
Perilaku Afektif	10	3	13	Tinggi
Perilaku Psikomotorik	11	2	13	Tinggi

Berdasarkan hasil observasi setelah menerapkan *reward* dan *punishment* maka dapat dikatakan perilaku belajar siswa dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Pangudi Luhur Vincentius Semarang masuk dalam berkategori tinggi.

Hasil angket pada penelitian ini ditujukan kepada 3 subjek adalah siswa, orang tua siswa dan guru yang mengajar dan yang pernah mengajar kelas V, yaitu:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Angket Siswa

No.	Nama Orang Tua Siswa	Skor Angket	Kategori
1.	Agastya Rahayu	81,6	Baik Sekali
2.	Aurel Putri R.	83,3	Baik Sekali
3.	Cantika Azaria P.	66,6	Baik
4.	Diarra Astasya R.	70	Baik
5.	Gabriel Bimantoro	81,6	Baik Sekali
6.	Jovan Reyksa W.	76,6	Baik
7.	Kaynan Arra S.	85	Baik Sekali
8.	Puspita Denis A.	78,3	Baik
9.	Rissa Yunita	65	Baik
10.	Vandika Fitrah S.	80	Baik Sekali
11.	Wahyu Nugroho	76,6	Baik
12.	Yabes F.	80	Baik
13.	Yahezkiel Hero A.	81,6	Baik Sekali

Berdasarkan angket yang sudah diberikan kepada siswa terkait dampak pemberian *reward* dan *punishment* dari 13 siswa didapatkan hasil analisis dalam proses pembelajaran matematika, antusias dalam belajar matematika, dan potensi diri diranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik yaitu 5 siswa masuk dalam kategori baik sekali dan 8 siswa masuk dalam kategori baik.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Angket Orang Tua Siswa

No.	Nama Orang Tua Siswa	Skor Angket	Kategori
1.	Sumiyati	90	Baik Sekali
2.	Maria Sri Hastuti	71,25	Baik
3.	Titik Supriyati	72,5	Baik
4.	Agus Triyono	81,25	Baik Sekali
5.	Erna Fitriani	83,75	Baik Sekali
6.	Ernawati	70	Baik
7.	Suryati	68,75	Baik
8.	Tofan Andrianto	75	Baik
9.	Karmi	77,5	Baik
10.	Wiwik Setyaningrum	76,25	Baik
11.	Suratmi	70	Baik
12.	Harni	92,5	Baik Sekali
13.	Anna Fitriyanti	68,75	Baik

Berdasarkan angket yang sudah diberikan kepada orang tua siswa terkait dampak pemberian *reward* dan *punishment* dari 13 orang tua siswa didapatkan hasil analisis dalam proses pembelajaran matematika, antusias dalam belajar matematika dan potensi diri diranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik yaitu 4 orang tua siswa masuk dalam kategori baik sekali dan 9 orang tua siswa masuk dalam kategori baik.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Angket Guru

No.	Nama Guru	Skor Angket	Kategori
1.	Aloisia Rani Meita Prasetianingsih	70	Baik
2.	Yohanes Suyadi	70	Baik

Berdasarkan angket yang sudah diberikan kepada guru terkait dampak pemberian *reward* dan *punishment* dari 2 guru, yaitu guru kelas V dan guru kelas III (yang pernah mengampu kelas V) didapatkan hasil analisis dalam proses pembelajaran matematika, antusias dalam belajar matematika, dan potensi diri diranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik yaitu keduanya masuk dalam kategori baik.

Hasil wawancara siswa, guru dan kepala sekolah diketahui bahwa Semua siswa suka jika diberikan *reward* atau hadiah dan semua siswa tidak suka jika diberikan *punishment* atau

hukuman serta mereka lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika ketika diterapkannya pemberian *reward* dan *punishment*.

Data dokumentasi pada penelitian ini diambil di SD Pangudi Luhur Vincentius Semarang khususnya kelas V, yakni berupa catatan-catatan, transkrip wawancara, foto dan video dokumentasi. Berupa aktivitas dan kegiatan siswa selama penelitian berlangsung dan aspek-aspek penunjangnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Pangudi Luhur Vincentius Semarang dapat diketahui pemunculan perilaku belajar siswa saat dilaksanakannya pemberian *reward* dan *punishment* pada saat pembelajaran matematika:

1. Perilaku Kognitif

Perilaku kognitif adalah menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, saat pembelajaran matematika dengan pemberian *reward* dan *punishment* adalah mampu mengadakan analisis dan mengaplikasikan pengetahuan. Dari hasil observasi dan angket 13 siswa, terdapat 9 siswa yang berhasil memunculkan perilaku kognitif.

2. Perilaku Afektif

Perilaku afektif yaitu perilaku yang berupa sikap dan apresiasi. Pada perilaku ini siswa yang memiliki konsentrasi saat pembelajaran matematika adalah dengan adanya penyerapan materi dan respon. Dari hasil observasi 13 siswa, terdapat 10 siswa yang berhasil memunculkan perilaku afektif.

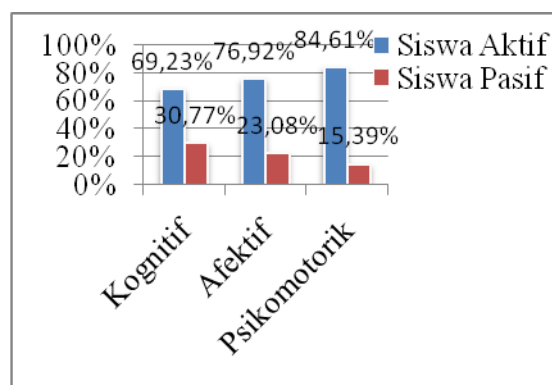
3. Perilaku Psikomotorik

Perilaku psikomotorik yaitu perilaku yang berkaitan dengan ketrampilan atau kemampuan bertindak ketika seseorang menerima pengalaman belajar tertentu seperti adanya gerakan anggota badan dalam hal ini adalah menulis dan berbicara. Dari hasil observasi 13 siswa, terdapat 11 siswa yang berhasil memunculkan perilaku psikomotorik.

Berdasarkan penjelasan diatas, saat peneliti melakukan observasi dapat dikatakan anak yang mempunyai antusias yang tinggi saat adanya pemberian *reward* dan *punishment*. Tingkat antusias siswa didapatkan berdasarkan hasil pengamatan tiga perilaku belajar siswa yang muncul dalam pemberian *reward* dan *punishment*. Meskipun tidak semua siswa dapat memunculkan tiga perilaku belajar secara bersamaan, hal ini terjadi karena gaya belajar siswa yang berbeda-beda dalam menerima sebuah materi dan tidak semua siswa dapat menerima materi dengan menggunakan cara yang sama pula.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat digambarkan perbandingan siswa yang berhasil memunculkan perilaku belajar (aktif) dan siswa yang tidak berhasil memunculkan perilaku belajar (pasif).

Dampak pemberian *punishment* adalah menjadi perbaiki diri terhadap kesalahannya untuk kedepan menjadi lebih baik lagi, murid menjadi enggan melakukan kesalahan yang sama, merasakan akibat dari perbuatannya sendiri sehingga ia akan menghormati dirinya sendiri, teman-teman dan lingkungannya.



Gambar 1. Perbandingan Perilaku Belajar Siswa

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa siswa dikatakan dapat antusias belajar matematika jika mampu memunculkan tiga perilaku belajar yaitu perilaku kognitif, perilaku afektif dan perilaku psikomotorik. Diketahui secara keseluruhan jumlah siswa sebanyak 13 siswa. Sebanyak 76,92% siswa mampu memunculkan tiga perilaku belajar dan hanya 23,08% siswa yang tidak mampu memunculkan tiga perilaku belajar sekaligus.

Pemunculan perilaku belajar siswa diuraikan sebagai berikut, pemunculan perilaku kognitif sebanyak 9 siswa, pemunculan perilaku afektif sebanyak 10 siswa, pemunculan perilaku psikomotorik sebanyak 11 siswa. Siswa yang mampu memunculkan perilaku belajar dapat dikatakan siswa antusias dalam belajar.

Dampak pemberian *reward* adalah memicu siswa untuk berkompetisi secara adil dan sehat serta memotivasi belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal, memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif terhadap pembelajaran matematika, menjadi pendorong bagi anak didik lainnya terhadap siswa yang teladan, baik dalam tingkah laku, sopan santun, bagus dalam nilai akademik, sehingga akan memberi contoh yang baik bagi siswa lain dan memotivasinya.

Dampak pemberian *punishment* adalah menjadi perbaiki diri terhadap kesalahannya untuk kedepan menjadi lebih baik lagi, murid menjadi enggan melakukan kesalahan yang sama, merasakan akibat dari perbuatannya sendiri sehingga ia akan menghormati dirinya sendiri, teman-teman dan lingkungannya.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan temuan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dampak pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran matematika siswa kelas V SD Pangudi Luhur Vincentius Semarang mampu meningkatkan antusias belajar matematika siswa, utamanya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik

Dampak positifnya yaitu memicu siswa untuk berkompetisi, memotivasi belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal, kemampuan belajar siswa dapat menyebar dan merata keseluruh peserta didik. Hal ini kemungkinan muncul disebabkan adanya unsur psikologis dalam kompetensi ditambah adanya unsur kesepahaman pengetahuan pada diri peserta didik, ikatan emosional peserta didik dengan guru dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, bersifat mudah dan menyenangkan. Sedangkan dampak negatifnya yaitu membutuhkan biaya tambahan untuk menyiapkan hadiah, terkadang menjadi beban psikologis tersendiri bagi siswa pemalas dan memiliki mental lemah serta pada umumnya terfokus pada siswa yang aktif agar proses pembelajaran matematika kepada siswa lebih bervariasi.

Daftar Pustaka

- Depdiknas.2003. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 21 Tahun 2016, *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Ernata, Yusvida. 2017. *Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SD Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar*. e-Journal IKIP Budi Utomo Malang. Vol: 5 No: 2 Tahun 2017.
- Handoko, D (2016). Reward dan Punishment dalam Penilaian Evaluasi Kinerja Pegawai Berdasarkan FaktorFaktor yang Terkait. Diakses dari http://www.kompasiana.com/destyando/reward-dan-punishment-dalam-penilaianevaluasi-kinerja-pegawai-berdasarkanfaktor-faktor-yangterkait_54f3967d745513982b6c7c51.
- Priatna, Nanang dan Yuliardi, Ricki. 2019. *Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Rahayu, Puji. 2017. Pengaruh Strategi Pemberian Reward dan Punishment dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa UPTD SMP Negeri 1 Prambon pada Materi Garis dan Sudut. Simki-Techsain Vol. 01 No. 02 Hal. 1-8. Tersedia Pada: http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/1125a3222ac8ac77986a77578a0b2ec5.pdf.

- Sabartiningsih, Mila, Jajang Aisyul Muzakki, Durtam. 2018. Implementasi Pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia. *Jurnal Pendidikan Anak* Vol. 4 No. 1. Tersedia Pada: <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady>.
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Fakto Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subini, Nini. 2015. *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Jogjakarta: Javalitera.
- Sudharto, dkk. 2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: FIP IKIP PGRI Semarang.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suyuti, Rasfinahda Nur Ramli. 2017. Pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam Rangka Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPS 3 di MAN 2 Model Makassar). *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi* Vol. 4 No. 1. Tersedia Pada: <http://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/3162/1777>.
- Yana, Dewi, Hajidin, Intan Safiah. 2016. Pemberian *Reward* dan *Punishment* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah* Vol. 1 No. 2 Hal. 11-18. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah* Vol. 1 No. 2, 11-18.