

Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Hasil Belajar

Yosy Safira¹

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta
Pos-el: yosysafira@gmail.com

ABSTRAK

Hasil belajar merupakan suatu hal yang sering dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Pemberian *reward* dan *punishment* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian subjek tunggal (*single subject research*) dengan menggunakan bentuk rancangan A-B-A. subjek yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 5 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian intervensi berupa *reward* dan *punishment* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Pada tes kemampuan awal (*baseline-1*) semua subjek penelitian mengalami kesalahan sebanyak 6 dari 6 soal disetiap sesi. Sedangkan pada tes kemampuan akhir (*baseline-2*) ke-lima subjek mengalami kesalahan 0 dari 6 soal dan mendapatkan skor 100. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Pemberian *reward* dan *punishment*

Pendidikan merupakan upaya setiap manusia untuk meningkatkan kualitas hidup, yang secara sadar dilakukan untuk meyoongsong kehidupan yang lebih baik dan mengikuti kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang didalamnya terkandung upaya peningkatan kualitas suatu pendidikan yang sejalan dengan proses pembelajaran yang di dalamnya terkandung belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan pokok yang dilakukan di setiap lembaga pendidikan, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah sekolah, kegiatan tersebut berisi interaksi belajar antara guru dengan peserta didik secara konteksinteraktif dan edukatif, sehingga dari proses tersebut timbul perubahan pada diri peserta didik, baik perubahan secara kognitif maupun psikomotorik (Surbakti, 2019).

Terdapat berbagai mata pelajaran yang dipelajari diberbagai jenjang pendidikan, termasuk jenjang sekolah dasar. Salah satunya mata pelajaran yang dipelajari adalah pelajaran matematika, mata pelajaran wajib dalam setiap jenjang pendidikan dan dianggap penting dalam dunia pendidikan. Pemisahan mata pelajaran matematika dari pelajaran ber-tema dalam kurikulum 2013 (K-13) diharapkan membuat pemahaman siswa dalam memahami mata pelajaran ini akan lebih baik. Namun dilapangan, asumsi

peserta didik dalam memahami matematika masih sulit. Kesulitan tersebut berdampak langsung terhadap nilainya (Surbakti, 2019).

Surbakti (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 2018/2019” yang mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Amelia Septiani Surbakti menjelaskan dalam kajiannya tersebut bahwa guru lebih sering mengaplikasikan pembelajaran tradisional atau konvensional, dimana dominasi guru sebagai pemeran utama di kelas sangat terasa, padahal pada kurikulum 2013 guru merupakan pendamping dan peserta didiklah pemeran utamanya. Selama melakukan penyampaian materi di kelas, guru hanya menyampaikan materi yang dimuat di buku siswa dengan menggunakan metode ceramah tanpa ada kaitannya dengan kehidupan terdekat peserta didik dan melupakan penghargaan atas apa yang peserta didik capai. Dengan metode tersebut tentunya kurang membangkitkan minat belajar siswa dan sebagian cenderung mengalami kesulitan dalam belajar. Tidak hanya itu, keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal yang telah diberikan guru tanpa diberi penghargaan tentu siswa akan merasa belajarnya kurang bermakna dan kurang dihargai.

Oleh karena itu, cara guru dalam meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, guru dapat melakukan berbagai macam cara, salah satunya dengan memberikan *Reward* dan *Punishment*. Pemberian *Reward* dan *Punishment* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan belajar. Hasil belajar merupakan salah satu hal yang menjadi pertimbangan guru dalam menentukan keberhasilan dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Jika hasil belajar yang diperoleh peserta didik tinggi, maka keberhasilan guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran juga tinggi. (Prasetyo, 2019).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian eksperimen dimana akan dicari pengaruh antar dua variabel. Metode eksperimen ini memiliki beberapa jenis desain penelitian. Desain SSR atau bisa disebut dengan subjek tunggal ini memiliki beberapa variasi desain. Menurut Sukma (2006) terdapat 3 jenis desain penelitian eksperimen subjek tunggal atau SSR yaitu desain A-B, desain A-B-A,

dan desain jamak. Dari ketiga desain tersebut, desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain A-B-A.tujuannya untuk mengetahui besarnya pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Hasil Belajar Matematika.

Penelitian ini menggunakan soal tes yang berisi 6 butir soal essay.Soal tersebut berkenaan dengan materi matematika yaitu keliling dan luas bangun datar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Baseline-1

Tahap *baseline-1* dilakukan sebanyak 3 kali sesi. Pada tahap *baseline-1* ini kepada subjek penelitian diberikan soal tes hasil belajar dengan materi keliling dan luas bangun datar untuk selanjutnya diukur kemampuan awalnya. Pada setiap sesi, kepada subjek penelitian diberikan soal sebanyak 6 butir secara mandiri. Berikut data frekuensi kesalahan pada *baseline-1*

Tanggal Tes	Subjek ke-	Waktu	Terjadinya Perilaku Sasaran	No. Item	Frekuensi Kesalahan
15 Juni 2021	1	09.00-10.00	/////	1,2,3,4,5,6	6
	2		/////	1,2,3,4,5,6	6
	3		/////	1,2,3,4,5,6	6
	4		/////	1,2,3,4,5,6	6
	5		/////	1,2,3,4,5,6	6
16 Juni 2021	1	09.00-10.00	/////	1,2,3,4,5,6	6
	2		/////	1,2,3,4,5,6	6
	3		/////	1,2,3,4,5,6	6
	4		/////	1,2,3,4,5,6	6
	5		/////	1,2,3,4,5,6	6
17 Juni 2021	1	09.00-10.00	/////	1,2,3,4,5,6	6
	2		/////	1,2,3,4,5,6	6
	3		/////	1,2,3,4,5,6	6
	4		/////	1,2,3,4,5,6	6
	5		/////	1,2,3,4,5,6	6

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa frekuensi kesalahan yang muncul dari setiap subjek penelitian selalu menetap atau sama, hal tersebut ditandai dengan munculnya kesalahan pada nomer soal yang sama pada setiap sesi. Tabel di atas menunjukkan bahwa data yang dihasilkan pada *baseline-1* sudah konstan dan stabil.

Intervensi

Tahap selanjutnya peneliti memberikan intervensi atau perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan, dimana setiap pertemuan yang dilaksanakan berlangsung selama 90

menit dengan menerapkan *reward* dan *punishment*. Berikut data frekuensi kesalahan pada *baseline-1*

Tanggal Tes	Subjek ke-	Waktu	Terjadinya Perilaku Sasaran	No. Item	Frekuensi Kesalahan
18 Juni 2021	1	09.30-11.00	///	1,3,5	3
	2		///	1,3,5	3
	3		///	1,3,5	3
	4		///	1,3,5	3
	5		///	1,3,5	3
19 Juni 2021	1	09.30-11.00	/	3	1
	2		/	3	1
	3		/	5	1
	4		/	3	1
	5		/	5	1
20 Juni 2021	1	09.30-11.00	-	0	0
	2		-	0	0
	3		-	0	0
	4		-	0	0
	5		-	0	0

Baseline-2

Data kemampuan akhir subjek tentang hasil belajar akan diukur pada tahap *baseline-2* dengan serangkaian soal. Soal yang akan digunakan pada *baseline-2* ini sebanyak 6 soal essay. Berikut hasil dari *baseline-2*

Tanggal Tes	Subjek ke-	Waktu	Terjadinya Perilaku Sasaran	No. Item	Frekuensi Kesalahan
21 Juni 2021	1	09.00-10.00	//	2,6	2
	2		//	4,6	2
	3		//	2,6	2
	4		//	2,6	2
	5		//	4,6	2
22 Juni 2021	1	09.00-10.00	-	0	0
	2		-	0	0
	3		-	0	0
	4		-	0	0
	5		-	0	0
23 Juni 2021	1	09.00-10.00	-	0	0
	2		-	0	0
	3		-	0	0
	4		-	0	0
	5		-	0	0

Setelah diuji disetiap subjek penelitian, data tumpang tindih (*overlap*) pada *baseline-1* (A1) ke intervensi (B) yaitu 0,33% atau intervensi (B) ke *baseline-2* (A2) yaitu 0%.

Berikut data akumulasi skor hasil belajar matematika subjek yang telah diperoleh pada *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*. Data tersebut menunjukkan adanya pengaruh dari pemberian reward dan punishment terhadap frekuensi kesalahan pada *baseline-1*, semakin berkurang pada fase intervensi dan cukup stabil pada fase *baseline-2*.

Subjek Penelitian ke-	Baseline-1 (A)			Intervensi (B)			Baseline-2 (A')		
1	0	0	0	60	90	100	60	100	100
2	0	0	0	60	90	100	60	100	100
3	0	0	0	60	80	100	60	100	100
4	0	0	0	60	90	100	60	100	100
5	0	0	0	60	80	100	60	100	100

Pembahasan

Hasil persentase overlap menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa setelah diberi perlakuan dengan menerapkan reward dan punishment. Hal ini terlihat dari hasil presentase overlap yang rendah yaitu 0%. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Sunanto (2005) bahwa “semakin kecil presentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior”. Berdasarkan dengan pendapat tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa dengan didapatkannya presentase overlap yang rendah yaitu 0%, maka pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika sangat baik. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Surbakti (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 2018/2019”, menyimpulkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan reward dan punishment memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol tanpa pemberian reward dan punishment.

Selain digunakan untuk menjadi penentu utama kenaikan kelas, hasil belajar juga sebagai tolak ukur yang digunakan guru sebagai acuan sejauh mana siswa memahami materi dengan bentuk skor. Pada tahap baseline-1 yang dilakukan sebanyak 3 kali untuk memperoleh data yang konstan/tetap sama. Hasil belajar matematika sesuai dengan data pada baselin-1, berada pada kategori yang sangat rendah, yaitu 0 dari 100. Rendahnya hasil belajar matematika siswa dapat disebabkan dari berbagai hal, beberapa hal tersebut yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep pelajaran, kurangnya variasi dalam keberlangsungan pembelajaran, dan kurangnya penghargaan atas apa yang sudah siswa capai (Surbakti, 2019).

Banyak pendekatan atau model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Banyaknya pendekatan atau model tersebut pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Pada penelitian ini, pemberian reward dan punishment diberikan untuk membantu siswa mengembalikan semangat belajarnya sehingga hasil belajar yang di dapatkan dapat diperoleh sesuai harapan. Pemberian reward dan punishment memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi keliling dan luas bangun datar. Hasil yang diperoleh dari pemberian reward dan punishment menunjukkan bahwa data pada fase intervensi menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan dibanding dengan kondisi awal pada baseline-1 sebelumnya, frekuensi kesalahan yang muncul semakin berkurang. Hal ini dikarenakan keinginan siswa untuk lebih memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung dan menaati segala peraturan yang sudah diterapkan dikelas meningkat. Tujuannya agar ketika siswa tersebut menunjukkan perilaku yang baik atau sesuai dengan yang diharapkan siswa tersebut mendapatkan reward, dan sebisa mungkin untuk meminimalisir kesalahan yang diperbuat agar tidak mendapatkan sanksi atau punishment. Hal ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan Sari & Hadijah (2007) bahwa pengelolaan kelas dengan menerapkan reward dan punishment secara signifikan dapat mempengaruhi kesadaran siswa dalam belajar, salah satunya ditunjukkan melalui motivasi belajar siswa. Kesadaran tersebut yang membuat siswa termotivasi untuk selalu memperbaiki dirinya agar mendapatkan reward sebanyak mungkin dan menghindari punishment dengan meningkatkan hasil belajarnya.

Setelah pelaksanaan intervensi yang dilakukan sebanyak 3 kali sesi. Selanjutnya dilakukan tes kemampuan akhir pada subjek penelitian. Baseline-2 dilakukan selama 3

sesi guna memperoleh data hasil belajar matematika siswa. Hasil yang didapatkan oleh ke-5 subjek mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan frekuensi kesalahan yang diperoleh disetiap sesi pada tahap baseline-2. Pada sesi-1, kesalahan yang diperoleh sebanyak 2 soal dari 6 butir soal dengan skor 60 dengan skor maksimal 100. Pada sesi ke-2 dan sesi ke-3, mengalami kesalahan sebanyak 0 dari 6 soal dan mendapat skor maksimal yaitu 100.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pemberian reward dan punishment berpengaruh pada hasil belajar siswa. Adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa yang ditandai berkurangnya frekuensi kesalahan pada hasil kemampuan awal (baseline-1) dengan hasil tes kemampuan akhir (baseline-2) yang telah diberikan intervensi menggunakan penerapan reward dan punishment. Pada tes kemampuan awal (baseline-1) subjek penelitian ke 1 sampai 5 mengalami frekuensi kesalahan sebanyak 6 dari 6 soal. Sedangkan pada tes kemampuan akhir (baseline-2) kelima subjek penelitian mengalami kesalahan sebanyak 0 dari 6 soal dan mendapatkan skor 100.

DAFTAR PUSTAKA

- Surbakti, Amelia Septiani. (2019). *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 2018/2019*. *Jurnal Ilmiah Aquinas*. Vol. 2, No. 2.
- Prasetyo, Atik Heru. (2019). *Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Vol. 2, No. 3.
- Sukmadinata N.S (2006). *Metode Penelitian*. Bandung PT Remaja Rosdakarya Offset
- Sunanto, J., Takeuchi, K & Nakata H. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Tsukuba: Criced University. Diakses dari <http://earchive.crnalisisniiced.tsukuba.ac.ip/data/doc/odf/2005/10/TEXT.685>.

Sari, B. P., & Hadijah, H. S. (2017). Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Melalui Manajemen Kelas. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JP Manper)* Vol. 2, No. 3, 233-241.