

## **Pengaruh Hukuman dan Hadiah Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 02 Bumiharjo Keling Jepara**

### **The Effect of Punishment and Reward on Mathematics Learning Outcomes of Class IV SDN 02 Bumiharjo Keling Jepara**

**<sup>1\*</sup>M. Lutfi Hidayatullah, <sup>2</sup>Dwiana Asih Wiranti**

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Indonesia

\*E-mail : [171330000138@unisnu.ac.id](mailto:171330000138@unisnu.ac.id)<sup>1</sup>, [wiranti@unisnu.ac.id](mailto:wiranti@unisnu.ac.id)<sup>2</sup>

#### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah hukuman dan hadiah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan teknik *ex post facto*. Subjek atau populasi penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN 02 Bumiharjo ini berjumlah dua puluh peserta didik. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Hukuman dan hadiah menjadi variabel independen dalam penelitian ini, sedangkan hasil belajar matematika peserta didik menjadi variabel dependennya. Penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi untuk mengumpulkan data, dan aplikasi SPSS 23.0 digunakan untuk melakukan uji validitas, reliabilitas, uji prasyarat, dan uji F terhadap data. Nilai signifikansi dari uji F < 0,05 atau  $0,033 < 0,05$  dengan nilai R sebesar 0,478. Hal ini menunjukkan bahwa hukuman dan hadiah berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hukuman dan hadiah mempunyai pengaruh sebesar 47,8 persen, sedangkan lainnya dipengaruhi oleh berbagai faktor lain.

**Kata Kunci:** Hasil belajar, Hukuman dan hadiah, Matematika.

#### **Abstract**

*The aim of this research is to see whether reward and punishment have an influence on students' mathematics learning outcomes. This research uses quantitative methodology with ex post facto techniques. The subjects or population of the research carried out in class IV of SDN 02 Bumiharjo consisted of twenty students. There are two variables in this research, namely the independent variable and the dependent variable. Reward and punishment are the independent variables in this research, while students' mathematics learning outcomes are the dependent variable. This research uses questionnaires and documentation to collect data, and the SPSS 23.0 application is used to carry out validity, reliability, prerequisite tests and F tests on the data. The F test results show a significance value of <0.05 or  $0.033 < 0.05$  with an R value of 0.478. This shows that reward and punishment influence students' mathematics learning outcomes. Thus, it can be concluded that reward and punishment have an influence of 47.8 percent, while the rest is influenced by other factors.*

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



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i2.3256>

Copyright© 2024, Hidayatullah. et al

This is an open-access article under the [CC-BY License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Received 23 Mei 2023, Accepted 30 Juni 2024, Published 8 Agustus 2024

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan usaha untuk mengarahkan dan memberikan pemahaman kepada para peserta didik dalam proses belajar demi mencapai tujuan belajar. Guru punya peran yang sangat besar dalam memberikan proses belajar yang baik pada peserta didiknya. Pengembangan potensi secara optimal dapat dicapai seseorang melalui belajar. Menurut James O Whittacker belajar merupakan sebuah proses dimana pengalaman atau latihan mengubah tingkah laku seseorang (Festiawan, 2020). Artinya belajar dapat diartikan sebagai sikap atau perilaku yang berubah dan didapatkan dari suatu proses yang diperoleh melalui respon, pengalaman, pembiasaan, proses peniruan ataupun melalui suatu aktivitas yang ingin dikehendaki.

Keefektifan belajar merupakan momen dimana peserta didik mampu terkondisikan dengan baik dalam proses belajar demi memaksimalkan kemajuan mereka sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kemajuan peserta didik dapat diukur melalui hasil belajar yang mereka capai. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai suatu hasil dari perubahan pada perilaku maupun sikap peserta didik setelah melalui berbagai proses dalam belajar hingga akhirnya seseorang menjadi tahu dan mengerti. Sikap atau perilaku yang berubah tersebut meliputi berbagai macam aspek diantaranya yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kategori kognitif terkait dengan perilaku peserta didik dan ditekankan melalui bagian intelektual, afektif terkait dengan sikap dan norma/nilai seseorang, sedangkan psikomotorik terkait dengan keahlian bertindak dan keterampilan peserta didik (Anggraini et al., 2019).

Guru harus menggunakan strategi yang tepat untuk memberikan materi pelajaran di kelas agar peserta didik dapat menyerap ilmu yang diberikan. Strategi dalam hal ini merupakan cara dari guru dalam menyampaikan informasi mengenai muatan pelajaran yang diajarkan. Menurut Gerlach dan Ely beberapa strategi dipilih untuk menyampaikan isi dari suatu pelajaran dalam iklim pembelajaran tertentu, meliputi ruang lingkup, sifat kegiatan, dan tatanan yang bisa memberikan sebuah pengalaman kepada peserta didik. Frelberg dan Driscoll juga menegaskan bahwa strategi memiliki beragam tujuan untuk menyediakan isi pelajaran bagi peserta didik dalam semua tingkatan yang berbeda dan lingkungan yang berbeda juga (Ramdani et al., 2023). Ada berbagai macam cara demi tercapainya hasil belajar yang optimal, diantaranya yaitu dengan memberikan strategi dan metode pembelajaran yang tepat dalam prosesnya. Salah satunya yaitu melalui pemberian hukuman dan hadiah.

Hukuman (*Punishment*) dan hadiah (*Reward*) merupakan satu dari sekian banyak strategi yang sering dilakukan oleh para pendidik di ruang belajar. Pemberian hadiah dan hukuman kepada peserta didik bertujuan agar membuat mereka terangsang dan termotivasi dalam proses belajar sehingga mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik (Amiruddin et al., 2022). Sekolah memiliki kebijakan *reward* dan *punishment* berbeda satu dengan lainnya tetapi semuanya memiliki tujuan yang sama yaitu tercapainya hasil belajar yang maksimal. Salah satu sekolah yang telah menerapkan strategi pemberian hukuman dan hadiah adalah SDN 02 Bumiharjo Keling Jepara yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini.

Hadiah berarti *reward*, ganjaran, atau penghargaan. Hadiah merupakan suatu alat atau metode pendidik yang digunakan demi meningkatkan motivasi peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Hadiah diberikan kepada peserta didik ketika mereka mencapai target atau melakukan sesuatu yang baik (Kompri, 2016). Pemberian hadiah kepada peserta didik sangat bervariasi, diantaranya yaitu dalam

bentuk materi maupun non materi (Setiawan, 2017). Hadiah dalam bentuk materi dapat diwujudkan dalam berbagai macam barang yang menarik sehingga mereka merasa termotivasi untuk mendapatkannya. Sedangkan hadiah dalam bentuk non materi dapat berupa tepuk tangan ataupun pujian yang dapat menyenangkan hati peserta didik (Firdaus, 2020).

Adapun hukuman (*Punishment*) merupakan pemberian ganjaran kepada peserta didik sebagai konsekuensi atas pelanggaran yang telah mereka lakukan dalam rangka pencegahan agar pelanggaran tersebut tidak terulang lagi sekaligus memberi pelajaran kepada yang lainnya (Baroroh, 2018). Hukuman merupakan satu dari berbagai macam alat persuasif yang digunakan oleh beberapa guru untuk menyikapi tingkah laku anak didik maupun cara berperilaku yang tidak sesuai dengan standar atau aturan yang ada dan mempunyai tujuan melemahkan suatu cara berperilaku. Hal ini dilakukan sesuai dengan sejumlah pedoman penggunaan hukuman secara bijaksana dan tepat (Zamzami, 2015).

Menurut Adrian Gotik dan Chester pemberian hukuman dan hadiah memiliki berbagai macam cara dalam pelaksanaannya. Diantaranya yaitu melalui perkataan maupun tindakan. Contoh pemberian hadiah dalam bentuk perkataan yaitu seperti mengucapkan "*bagus, keren, semangat*", sedangkan contoh dalam bentuk tindakan diantaranya yaitu sentuhan fisik, tepuk tangan, papan prestasi, dan lain sebagainya (Kompri, 2016). Adapun hukuman juga bisa diberikan dalam bentuk perkataan maupun tindakan. Contoh hukuman dalam bentuk perkataan yaitu bentakan, kata-kata kasar, ancaman, dan lain sebagainya. Contoh hukuman dalam bentuk tindakan yaitu kontak fisik yang menyakiti, memberikan simbol yang kurang menarik dan lain sebagainya. Hukuman akan memberikan pengalaman yang kurang enak ke peserta didik agar perilaku negatif dari mereka dapat diminalisir kemunculannya dan tidak terulang kembali (Amirudin et al., 2020).

Salah satu muatan pelajaran yang terbilang cukup sulit bagi peserta didik adalah matematika. Padahal muatan pelajaran matematika terbilang sangat penting untuk dipelajari pada jenjang sekolah dasar dan merupakan salah satu muatan pelajaran wajib disetiap jenjang pendidikan. Karena berkaitan dengan bidang ilmu lain seperti ilmu sosial, ilmu alam, ekonomi, kedokteran, dan lain sebagainya, matematika memegang peranan yang sangat penting dalam hidup. Matematika secara signifikan akan meningkatkan pilihan dan peluang peserta didik untuk membentuk masa depan mereka kearah yang lebih baik. Matematika juga memiliki peran yang penting dalam menentukan masa depan seseorang. Belajar matematika dengan baik juga akan membuka pintu menuju masa depan yang sejahtera (Silviani et al., 2017).

Matematika merupakan bidang ilmu yang sangat membantu dalam mengembangkan teknologi canggih yang memenuhi berbagai macam kebutuhan manusia di dunia. Selain itu, matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang dapat membantu manusia untuk berpikir lebih jernih, mampu berargumentasi, menyumbangkan berbagai macam pengetahuan, serta mampu menawarkan berbagai macam solusi di dalam kehidupan sehari-hari (Putri & Safrizal, 2023).

Matematika memiliki beberapa karakteristik diantaranya yaitu banyaknya perhitungan serta objeknya yang bersifat abstrak. Sifat tersebutlah yang menjadikan matematika sebagai pelajaran yang ditakuti oleh peserta didik (Surbakti, 2019). Padahal hakikatnya matematika membantu penalaran internal peserta didik untuk menghadapi permasalahan sehari-hari (Baringbing & Abi, 2022). Karena itulah pemilihan strategi yang tepat harus diterapkan oleh guru dalam muatan pelajaran ini, salah satunya melalui pemberian hadiah dan hukuman ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Salah satu penelitian yang membahas tentang hukuman dan hadiah adalah Jurnal yang berjudul Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4A SDN Merak 1 Tangerang karya Ima Melinda. Penelitian kuantitatif telah dilakukan pada kelas yang terdiri dari 38 siswa tersebut. Sampel jenuh digunakan dalam metode pengambilan sampel dengan strategi pengumpulan informasi menggunakan survei. Pengujian riset ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besarkah pengaruh hukuman dan hadiah terhadap motivasi belajar siswa kelas 4A SDN Merak 1 Tangerang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hadiah dan hukuman sama-sama mempengaruhi hasil belajar siswa kelas 4A SDN Merak 1 Tangerang.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian karya Afifatun Nafsiyah dkk dengan judul pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa SD kelas IV. Jenis penelitiannya adalah kuantitatif survey dengan jumlah populasi sebanyak 17 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan angket yang disebarikan ke siswa kelas IV SDN 2 Ringin kecamatan pamotan, Rembang. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa di SDN tersebut.

Penerapan *reward* dan *punishment* sejatinya telah diterapkan di SDN 02 Bumiharjo, Keling, Jepara. Guru di sekolah tersebut telah mengaplikasikan metode *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajarannya, khususnya dalam muatan pelajaran matematika. Melihat hal tersebut, peneliti tertarik untuk mencari tahu seberapa kuat dampak dari pemberian hukuman dan hadiah di sekolah dasar tersebut, terutama dalam muatan pelajaran matematika. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk melihat apakah hasil belajar matematika peserta didik dipengaruhi oleh hukuman dan hadiah atau tidak, serta seberapa signifikan pengaruhnya dalam pelajaran matematika yang notabene merupakan mata pelajaran yang cukup sulit. Melalui penelitian ini diharapkan nantinya guru dapat membuat inovasi baru dalam pembelajaran guna mengoptimalkan hasil belajar anak didik terutama dalam muatan pelajaran matematika demi tercapainya hasil memuaskan.

## METODE

Penelitian dilaksanakan melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *expost facto*. Menurut Wahyudin penelitian *expost facto* merupakan jenis penelitian sesudah fakta dan memiliki tujuan untuk menemukan suatu sebab yang memungkinkan terjadinya suatu perubahan pada perilaku, fenomena, ataupun gejala yang ditimbulkan oleh suatu peristiwa dan berbagai faktor yang menyebabkan perubahan yang sudah terjadi secara keseluruhan (S. Permadi et al., 2020). Karena hal tersebut terjadi sesudah fakta atau setelah suatu hal terjadi maka dalam penelitian *expost facto* peneliti tidak membutuhkan berbagai macam perlakuan (Widarto, 2013).

Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui dokumentasi dan angket/kuesioner dengan jumlah variabel yang diteliti ada dua, yaitu hukuman dan hadiah sebagai variabel independen ( X ) dan hasil belajar matematika sebagai variabel dependen ( Y ). Penelitian diikuti oleh dua puluh peserta didik kelas IV SDN Bumiharjo dengan metode pengumpulan data menggunakan sampel jenuh. Menurut Sugiyono dalam Saputra, metode pengambilan sampel yang seluruh anggota populasinya dijadikan sampel disebut dengan sampel jenuh apabila jumlah orang yang dijadikan responden kurang dari tiga puluh. Sensus adalah nama lain dari sampel jenuh (Saputra et al., 2021).

Teknik analisis data pada penelitian ini dilaksanakan dengan metode analisis deskriptif dan inferensial melalui aplikasi SPSS versi 23.0 untuk melakukan uji validitas,

reliabilitas, dan prasyarat terhadap data. Setelah pengujian validitas dan reliabilitas instrumen sudah dilakukan maka kuesioner bisa diberikan kepada responden.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Uji Validitas

*Validity* adalah asal dari kata validitas dan mengacu pada kebenaran atau keabsahan, yang berarti seberapa tepat dan presisi suatu instrumen dapat melengkapi kemampuannya dalam melakukan estimasi. Indeks persyaratan aktual alat ukur untuk evaluasi dikenal sebagai validitas (Sugiono, 2020). Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan melalui korelasi *product moment*. Ketentuannya adalah apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka data dinyatakan valid. Berdasarkan jumlah responden yang ada yaitu sebanyak 20 responden maka dapat diketahui  $r_{tabel}$  yaitu 0,444.

Berdasarkan hasil uji validitas angket dengan jumlah 25 butir pertanyaan yang telah diberikan kepada 20 peserta didik menunjukkan bahwa 25 instrumen pertanyaan dinyatakan valid karena rentang pada  $r_{hitung}$  berada di angka 0,460 sampai 0,698 yang berarti  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa syarat uji validitas telah terpenuhi.

### 2. Uji reliabilitas

Tujuan uji reliabilitas adalah memastikan stabil atau tidaknya alat ukur suatu penelitian. Digunakan uji statistik *Cronbach Alpha* dengan aplikasi SPSS 23.0 untuk uji reliabilitas kuesioner pada penelitian ini dengan ketentuan apabila nilai uji statistik *Cronbach Alpha* lebih dari 0,60 sehingga informasi instrument dapat dikatakan reliabel, tetapi bila nilai uji statistik *Cronbach Alpha* kurang dari 0,60 berarti data tidak reliabel. Berikut hasil riset dari uji reliabilitas.

**Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.890	25

Terlihat *Cronbach Alpha* bernilai 0,890 dan merupakan nilai dari hasil uji reliabilitas dengan aplikasi SPSS 23.0 yang telah dilakukan. Butir instrument tersebut reliabel dan sudah memenuhi syarat krena *Cronbach Alpha* bernilai lebih tinggi dari 0,60.

### 3. Analisis data deskriptif

Data deskriptif peserta didik adalah hasil akhir nilai matematika yang sudah dicapai peserta didik melalui ujian di sekolah. Berdasarkan kriteria, data hasil belajar dapat dikategorikan mulai dari kategori sangat rendah sampai kategori sangat tinggi menurut Departemen Pendidikan Nasional. Berikut adalah nilai dari hasil belajar matematika di kelas 4 di SDN 02 Bumiharjo Keling Jepara.

**Tabel 2. Nilai Matematika Peserta Didik**

No	Nama	Nilai Akhir	Kriteria Nilai
1	Ahmad Al Faris Saputra	74	Tinggi
2	Ahmad Abraham Alex	79	Tinggi
3	Ahmad Danis Anik Wiyoko	81	Tinggi

4	Ahmad Ega Saputra	81	Tinggi
5	Ahmad Faris Naufal	74	Tinggi
6	Ahmad Rendy Setiawan	77	Tinggi
7	Albi Dwiki Ramadhan	80	Tinggi
8	Aprilia Rahma Ozza	80	Tinggi
9	Aqila Feby Maulida	76	Tinggi
10	Asila Citra Azana	77	Tinggi
11	Asyla Kharidatuzzahra	82	Tinggi
12	Aulia Sri Wulandari	79	Tinggi
13	Bilal Setyawan	75	Tinggi
14	Dhista Ardyan Athan	78	Tinggi
15	Dyah Nabila Auraya	79	Tinggi
16	Dzakira Akila Aftani	77	Tinggi
17	Erlyta Khairin Niswa	76	Tinggi
18	Febi Famelia Putri	77	Tinggi
19	Fery Yoga Saputra	78	Tinggi
20	Firdan Aditya Pratama	76	Tinggi
Nilai tertinggi		82	KKM
Nilai terendah		74	60

#### 4. Analisis statistik inferensial

##### a. Uji normalitas

Melalui aplikasi SPSS 23.0, nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* digunakan untuk menghitung uji normalitas pada penelitian ini. Informasi data dalam penelitian dapat dianggap sesuai dengan asumsi jika nilai signifikansinya  $\geq 0,05$ . Sebaliknya data tidak dapat dianggap normal jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Dibawah ini adalah perhitungan uji normalitas dan hasilnya.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.08715573
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.121
	Negative	-.148
Test Statistic		.148
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		



Tingkat signifikansi sebesar 0,200 terlihat pada hasil tabel diatas. Data tersebut dianggap sesuai dan dapat dikatakan berdistribusi normal. Hal ini dikarenakan syaratnya terpenuhi yaitu nilai signifiknsinya lebih besar dari 0,05.

### b. Uji linearitas

Uji linieritas ini menggunakan uji *test for linearity* melalui aplikasi SPSS 23.0. Kriteria dalam uji linieritas ini adalah apabila taraf *sig linearity*  $\geq 0,05$  maka data pada penelitian bisa dikatakan linear. Berikut ini adalah hasil uji *test for linearity* melalui aplikasi IBM SPSS 23.0 pada penelitian.

**Tabel 4. Hasil Uji Linearitas  
ANOVA Table**

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
hasil belajar	Between (Combined)	85.437	15	5.696	1.041	.543
* reward	Groups Linearity	24.554	1	24.554	4.488	.102
dan	Deviation from Linearity	60.883	14	4.349	.795	.668
punishment	Within Groups	21.885	4	5.471		
	Total	107.322	19			

Melalui uji linearitas tersebut terlihat bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka 0,668. Data tersebut bisa dikatakan linier karena syaratnya telah terpenuhi yaitu tingkat signifikansinya lebih besar daripada 0,05.

### c. Uji Homogenitas

Perhitungan dalam uji homogenitas ini yaitu menggunakan rumus statistika *Levene test* menggunakan aplikasi SPSS 23.0. Dasar pengambilan keputusan di uji homogenitas ini yaitu apabila nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka faktor-faktor tersebut dapat dinyatakan bersifat komparatif atau homogen. Berikut perhitungan uji homogenitas dan hasilnya.

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas  
ANOVA**

Hasil Belajar					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	85.437	15	5.696	1.041	.543
Within Groups	21.885	4	5.471		
Total	107.322	19			

Hasil uji homogenitas tersebut menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,543. Jadi data bersifat homogen dengan menggunakan kriteria yang ada. Jadi, dapat disimpulkan data pada variabel tersebut bisa dikatakan "*homogeny*" atau memiliki kesamaan.

## 5. Uji F

Perhitungan uji F dilaksanakan agar bisa menentukan apakah terdapat pengaruh antar variabel satu dengan lainnya. Kriteria uji F berpengaruh jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau

apabila tingkat signifikansi  $F \leq \alpha = 0,05$  maka variabel independen (hasil belajar) dipengaruhi oleh variabel dependen (hukuman dan hadiah). Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $F \geq 0,05$ , maka variabel dari hasil belajar (independen) tidak dipengaruhi oleh variabel hukuman dan hadiah (dependen). Berikut hasil perhitungan uji F dan nilainya melalui aplikasi SPSS 23.0.

**Tabel 5. Hasil Uji F ANOVA<sup>a</sup>**

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	24.554	1	24.554	5.340	.033 <sup>b</sup>
	Residual	82.768	18	4.598		
	Total	107.322	19			

a. Dependent Variable: hasil belajar

b. Predictors: (Constant), reward dan punishment

Seperti terlihat pada nilai di atas, uji F menunjukkan nilai sebesar 5,340. Oleh karena itu, kesimpulannya adalah hasil belajar matematika kelas 4 SDN 02 Bumiharjo dipengaruhi oleh hukuman dan hadiah. Berdasarkan kriteria yang ada yaitu  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  atau  $5,340 \geq 4,260$  dengan nilai/taraf signifikansi sebesar  $0,033 \leq 0,05$  ( $\alpha 5\%$ ). Sementara itu harus dilakukan uji R untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel independen dan dependen. Pada riset ini tabel uji R menggambarkan seberapa besarnya hasil belajar matematika anak yang dipengaruhi oleh hukuman dan hadiah. Berikut pengujian dari uji R dan hasilnya pada penelitian ini.

**Tabel 6. Hasil Uji R Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.478 <sup>a</sup>	.229	.186	2.144

a. Predictors: (Constant), reward dan punishment

Terlihat pada hasil diatas bahwa nilai R menunjukkan nilai sebesar 0,478. Jadi kesimpulannya yaitu hasil belajar matematika kelas 4 di SDN 02 Bumiharjo Keling dipengaruhi oleh pemberian hukuman dan hadiah yaitu sebanyak 47,8% sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Slameto dalam Tasya Nabillah mengatakan hasil belajar peserta didik dipengaruhi dua jenis faktor, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal meliputi sekolah, masyarakat, serta keluarga. Sedangkan Faktor internal peserta didik meliputi kesehatan, minat, motivasi, dan bakat. Hasil belajar juga dipengaruhi dari metode yang dipakai oleh guru di kelas. Hukuman dan hadiah termasuk dalam kategori faktor eksternal (Nabillah & Abadi, 2019).

Muatan pelajaran matematika merupakan muatan pelajaran yang penting untuk dipelajari. Karena itulah sangat penting bagi guru membuat perencanaan yang matang demi proses belajar yang baik bagi peserta didik. Hamalik dalam Ramdanil Mubarak mengemukakan bahwa perencanaan merupakan suatu proses pemikiran untuk menentukan suatu aktivitas kedepannya dalam mencapai tujuan (Mubarak, 2022).



Kebanyakan hasil belajar matematika peserta didik bernilai rendah dikarenakan peserta didik yang bosan dan tidak bersemangat dalam belajar. Hal ini dikarenakan tidak adanya dorongan yang membangkitkan gairah belajar peserta didik dari guru sehingga peserta didik merasa jenuh (Mutiara et al., 2023).

Pentingnya memilih metode/teknik yang tepat pasti akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Pencapaian tujuan, alat atau fasilitas yang tersedia, kondisi berlangsungnya proses pembelajaran, latar belakang dan kemampuan guru, serta latar belakang dan kemampuan peserta didik, semuanya perlu menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan tujuan pembelajaran (Ulfa & Saifuddin, 2018). *Reward* dan *punishment* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil riset ini diperkuat juga oleh riset lain yang cukup relevan seperti jurnal karya Ima Melinda dengan pengaruh sebesar 81,2% (Melinda, 2018). Jauh lebih tinggi dari hasil penelitian yang sudah ada. Selain itu penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian karya Afifatun Nafsiyah dkk dengan hasil penelitiannya yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi siswa (Fitri & Ain, 2022).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hukuman dan hadiah berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Hasil perhitungan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 02 Bumiharjo Keling dipengaruhi secara signifikan oleh *reward* dan *punishment*. Pembuktian ini didasarkan dari perhitungan uji F yang mendapat nilai sebesar 0,033 dan bernilai kurang dari 0,05 sesuai dengan kriteria yang ada. Sedangkan hasil pengujian nilai R mendapat nilai sebesar 0,478. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh sebesar 47,8% terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan kesimpulan yang ada terkait hukuman dan hadiah, maka peneliti memberikan saran kepada para guru agar mengembangkan strategi dan metode belajar di kelas demi tercapainya hasil belajar yang memuaskan. Pemberian hukuman dan hadiah sebaiknya dilakukan dengan intensitas yang cukup sering. Hal ini ditujukan agar peserta didik merasa termotivasi dalam proses belajar hingga akhirnya mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Proses pemberian *reward* dan *punishment* nyatanya berdampak positif terhadap peserta didik, akan tetapi pemberian tersebut juga harus sesuai kondisi agar peserta didik menerima dengan lapang dan agar peserta didik mampu introspeksi kedepannya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti ucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas terselesaikannya penelitian ini. Tidak lupa juga pihak-pihak lain yang ikut membantu dalam penelitian. Terutama kepada dosen di Universitas Islam Nahdlatul Ulama yang telah membantu kelancaran dalam penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak sekolah SDN 02 Bumiharjo berkat support dan kontribusinya selama penelitian dilaksanakan.

## REFERENSI

- Amiruddin, A., Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 210–219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1596>
- Amirudin, A., Nurlaeli, A., & Muzaki, I. A. (2020). Pengaruh Metode Reward And

- Punishment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 7(2), 140–149. <https://doi.org/10.17509/t.v7i2.26102>
- Anggraini, S., Siswanto, J., & Sukamto. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 221–229.
- Baringbing, A., & Abi, A. R. (2022). *Jurnal PAJAR ( Pendidikan dan Pengajaran ) Volume 6 Nomor 4 Juli 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 ANALISIS FAKTOR RENDAHNYA MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VI SD ANALYSIS OF STUDENTS ' LOW INTEREST IN MA. 6*, 1065–1072.
- Baroroh, U. (2018). *Konsep Reward Dan Punishment Menurut Irawati Istadi ( Kajian Dalam Perspektif Pendidikan Islam ). Vol. 19 No.*
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Firdaus, F. (2020). Esensi Reward dan Punishment dalam Diskursus Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 19–29. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4882](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4882)
- Fitri, Y. R., & Ain, S. Q. (2022). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(1), 291–308. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1337>
- Kompri. (2016). *motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Melinda, I. (2018). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV A SDN Merak I pada Mata Pelajaran IPS. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14408>
- Mubarok, R. (2022). Perencanaan Pembelajaran Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 15–31. <https://doi.org/10.36835/au.v4i01.1096>
- Mutiara, T., Safrizal, S., & Yulnetri, Y. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Andaleh Baruh Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(2), 96–105. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i2.1345>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Putri, F. M., & Safrizal. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 12 Baruh-Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 66–77. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.1346>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching*

- Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- S. Permadi, A., Purtina, A., & Jailani, M. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 16–21. <https://doi.org/10.33084/tunas.v6i1.2071>
- Saputra, J., Triyogo, A., & Frima, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5133–5141. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1563>
- Setiawan, W. (2017). Reward and Punishment dalam Perspektif Pendidikan Islam. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 4(2), 184–201. <https://doi.org/10.53627/jam.v4i2.3171>
- Silviani, T. R., Jailani, J., Lus yana, E., & Rukmana, A. (2017). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Inquiry Based Learning Setting Group Investigation. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 150–161. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.8404>
- Sugiono. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5, 55–61.
- Surbakti, A. S. (2019). *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Juril AQUINAS p-ISSN: 2615-7683*. 2, 200–221.
- Ulfa, M., & Saifuddin. (2018). Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *Suhuf*, 30, 35–56. [https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=Awr1QbhxdwpxzDIAWfDLQwx.;\\_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1678436337/RO=10/RU=https%3A%2F%2Fjournals.ums.ac.id%2Findex.php%2Fsuhuf%2Farticle%2Fdownload%2F6721%2F4066/RK=2/RS=HZL9IIqfERa8J\\_i5dlmiKx0ieg-](https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr1QbhxdwpxzDIAWfDLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1678436337/RO=10/RU=https%3A%2F%2Fjournals.ums.ac.id%2Findex.php%2Fsuhuf%2Farticle%2Fdownload%2F6721%2F4066/RK=2/RS=HZL9IIqfERa8J_i5dlmiKx0ieg-)
- Widarto. (2013). *Penelitian Expost Facto*. 3. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808327/pengabdian/8penelitian-ex-post-facto.pdf>
- Zamzami, R. (2015). *Penerapan Reward And Punishment*. 4(1), 1–20.