

## METODE REWARD AND PUNISHMENT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Faridatul Masruroh<sup>1\*</sup>, Vena Landalati Dwi Mareta Afiba<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Matematika Universitas PGRI Jombang

<sup>1\*</sup>[sinuslegowo@gmail.com](mailto:sinuslegowo@gmail.com), <sup>2</sup>[venalandalatidwi@gmail.com](mailto:venalandalatidwi@gmail.com)

### Abstrak

Secara psikologis, pemberian penghargaan (*reward*) akan berpengaruh terhadap siswa yang menerimanya secara lahir maupun batin. Hal ini juga berlaku pada pemberian hukuman (*punishment*) kepada siswa karena menyontek, tidak mengerjakan tugas, atau datang terlambat akan berpengaruh terhadap tingkah laku siswa tersebut. *Reward* bertujuan agar pribadi siswa yang sudah baik (bekerja, belajar, berprestasi) itu akan menjadi lebih baik. Sementara *punishment* bertujuan agar pribadi siswa yang kurang baik (tidak belajar, telat, menyontek) akan berkurang atau hilang. Sehingga pemberian *reward and punishment* ini sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pelaksanaannya yaitu tahapan yang disusun secara sistematis dari persiapan, implementasi, evaluasi refleksi dan pelaporan. Berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* didapat bahwa hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment* menunjukkan perbedaan cukup signifikan yaitu mengalami peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 19,73%. Pencapaian pengetahuan siswa juga menunjukkan perbedaan dibuktikan dari capaian kumulatif *pre-test* sebesar 62,07% dan *post-test* sebesar 81,80%, siswa mampu mengembangkan kemampuan mengerjakan soal-soal dengan memahami konsep matematika dengan tepat melalui pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment*. Selain itu dari data angket respon siswa didapat juga bahwa respon menyatakan sangatlah baik, sebesar 93,67% ini berarti bahwa siswa sangat senang pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment*.

**Kata kunci:** Metode *Reward and Punishment*, Hasil Belajar Matematika.

---

### Abstract

*Psychologically, giving rewards will affect students who receive them both physically and mentally. This also applies to giving punishment to students for cheating, not doing assignments, or coming late will affect the behavior of the students. Rewards aim to make students' good personalities (working, studying, achieving) better. While punishment aims to reduce or eliminate students' bad personalities (not studying, being late, cheating). So giving rewards and punishments is very helpful in improving student learning outcomes. The implementation method is a systematically arranged stage from preparation, implementation, evaluation, reflection and reporting. Based on the pre-test and post-test data, it was found that students' mathematics learning outcomes before and after mathematics learning with the reward and punishment method showed a significant difference, namely an increase in the percentage of student learning completion by 19.73%. The achievement of student knowledge also shows a difference as evidenced by the cumulative achievement of the pre-test of 62.07% and the post-test of 81.80%, students are able to develop the ability to work on problems by understanding mathematical concepts correctly through learning mathematics with the reward and punishment method. In addition, from the student response questionnaire data, it was also obtained that the response stated that it was very good, amounting to 93.67%, this means that students really enjoy learning mathematics with the reward and punishment method.*

**Kata kunci:** *Reward and Punishment Method, Mathematics Learning Outcomes.*

## PENDAHULUAN

Hadiah dalam pembelajaran diperlukan untuk menghargai hasil usaha yang dilakukan oleh siswa (Yana, 2016). Secara psikologis, pemberian penghargaan (*reward*) akan berpengaruh terhadap seseorang yang menerimanya secara lahir maupun batin. Hal ini juga berlaku pada pemberian hukuman (*punishment*) kepada siswa karena menyontek, tidak mengerjakan tugas, atau datang terlambat akan berpengaruh terhadap tingkah laku siswa tersebut (Prima, 2015). Jadi, baik pemberian *reward* ataupun *punishment* merupakan contoh respon siswa terhadap lingkungan. Hanya saja untuk pemberian *reward* berdampak respon positif, sementara pemberian *punishment* berdampak respon negatif. Tetapi kedua respon tersebut mempunyai tujuan yang sama, yaitu ingin mengubah pribadi siswa (Hamid, 2006). Respon positif (*reward*) bertujuan agar pribadi yang sudah baik (bekerja, belajar, berprestasi) itu akan menjadi lebih baik. Sementara respon yang negatif (*punishment*) bertujuan agar pribadi yang kurang baik (tidak belajar, telat, menyontek) akan berkurang atau hilang. Karena pemberian *reward and punishment* ini sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Djamarah, 2018). Syahrul (2017) menjelaskan bahwa *reward and punishment* merupakan upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Reward* atau hadiah diberikan dengan cara memuji hasil yang diperoleh siswa dan memberikan hadiah sesuai kebutuhan siswa, sementara *punishment* diberikan melalui teguran, nasehat, pemberian tugas tambahan berupa soal sampai benar-benar dapat mengerjakan. Hukuman yang diberikan kepada siswa tidak bersifat kekerasan seperti bernyanyi lagu kebangsaan nasional di halaman sekolah dengan lantang, menulis rumus rumus yang berkaitan dengan materi matematika, memberikan materi kepada siswa untuk dihafalkan atau dipresentasikan kedepan kelas dll.

Dahar (2020) menyatakan bahwa *punishment* merupakan alat untuk mendidik atas perbuatan-perbuatan jahat atau buruk yang telah dilakukan. Mulyawan (2016) menjelaskan bahwa metode *reward and punishment* atau yang bisa disebut juga metode pemberian hadiah dan hukuman adalah metode pembelajaran interaktif antara guru dan siswa yang menerapkan sistem pemberian hadiah kepada siswa yang menjawab soal latihan dengan benar serta memberikan tugas tambahan sebagai hukuman untuk siswa yang menjawab soal latihan dengan salah. Mulyawan (2016) juga menjelaskan bahwa kelebihan metode *reward and punishment* adalah (1) memicu siswa untuk berkompetisi, (2) memotivasi belajar siswa

agar berkembang secara maksimal, (3) kemampuan belajar siswa dapat bersifat menyebar dan merata keseluruh siswa, (4) ikatan emosional antara guru dan siswa dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, (5) bersifat mudah dan menyenangkan, dan (6) siswa yang malas belajar menjadi terpacu untuk ikut berkompetisi. Sedangkan kekurangannya adalah (1) membutuhkan biaya tambahan untuk menyiapkan hadiah bagi siswa yang aktif dan rajin belajar, (2) dapat menjadi beban psikologis tersendiri bagi siswa pemalas dan memiliki mental lemah, dan (3) bersifat terfokus pada siswa yang aktif, cerdas, dan komunikatif dibandingkan dengan siswa yang biasa.

Alvionita (2022) menemukan bahwa *reward and punishment* sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar karena nilai siswa kelas V SDN 5 Jatimulyo Lampung yang awalnya banyak di bawah KKM menjadi meningkat sebesar 85%. Selanjutnya Sari (2019) menyatakan bahwa pemberian *reward and punishment* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 37 Kaur. SMP Al-Islah Trowulan adalah sekolah tingkat menengah yang juga memiliki beragam karakteristik siswa, terutama dalam menyikapi proses pembelajaran matematika. Beberapa siswa memperhatikan penjelasan guru, menyelesaikan tugas, dan tidak membuat gaduh di kelas. Selain itu ada juga siswa yang tidur atau berbicara dengan teman di luar materi ketika guru menjelaskan, tidak mengerjakan tugas, dan bergurau. Berdasarkan hasil belajar matematika siswa beberapa memperoleh nilai yang baik tetapi sebagian besar masih di bawah KKM, karena belum tertarik terhadap matematika. Mereka menganggap matematika sulit dipahami sehingga kurang mampu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

## **METODE**

Metode dalam pengabdian ini yaitu tahapan yang disusun secara sistematis dari persiapan, implementasi, evaluasi refleksi, dan pelaporan. Tahap persiapan meliputi analisis situasi dan kebutuhan SMP Al-Islah Trowulan, identifikasi masalah dengan memberikan *pre-test*, dan rencana pemecahan masalah yaitu merancang perangkat pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment*. Tahap implementasi meliputi pelaksanaan pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment*, pemberian *post-test*, dan angket. Tahap evaluasi refleksi meliputi menganalisis hasil *pre-test*, *post-test*, dan angket. Tahap pelaporan meliputi menyimpulkan hasil analisis *pre-test*, *post-test*, dan angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment*, siswa diberikan *pre-test* yang berbentuk soal uraian dengan jumlah 10 soal dengan tujuan untuk mengetahui siswa yang berhak mendapat *reward* dan siswa yang harus memperoleh *punishment*. Berikut ini hasil siswa dalam mengerjakan *pre-test* dengan waktu pengerjaan selama 30 menit.

**Tabel 1. Hasil *Pre-Test***

No	Nama	Nilai	Peringkat
1	GTV	100	1
2	ALF	92	2
3	FN	85	3
4	ARK	80	4
5	ADT	78	5
6	ALY	70	6
7	GTV	65	7
8	BTR	65	8
9	ARY	60	9
10	AS	55	10
11	TR	48	11
12	ADL	48	12
13	AZM	35	13
14	GTR	30	14
15	ARK	20	15
	<b>TOTAL</b>	<b>931</b>	
	<b>MEAN</b>	<b>62,07</b>	

Berdasarkan Tabel 1 terdapat nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 20. Rata-rata nilai setelah dijumlahkan dan dibagi jumlah siswa pada kelas eksperimen yaitu sebesar 62,07. Pada kelas ini yang mendapat juara 1 yaitu GTV dengan nilai 100. Juara kedua yaitu ALF dengan nilai 92. Juara ketiga yaitu FN dengan nilai 85. *Reward* diberikan kepada Juara 1 mendapatkan tas sekolah, juara 2 mendapatkan buku satu pack dan juara 3 mendapatkan tempat pensil. *Punishment* diberikan kepada 3 siswa dengan juara terendah yaitu 13, 14 dan 15. *Punishment* untuk siswa ini berupa menulis rumus matematika yang sudah dipelajari dan dipresentasikan di depan kelas. Juara 13 yaitu AZM dengan nilai 35. Juara 14 yaitu GTR dengan nilai 30. Juara 15 yaitu ARG dengan nilai 20. Kriteria Ketuntasan Minimal belajar yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah SMP Al-Islah Trowulan yaitu 75. Analisis hasil

*pre-test* sebelum pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment*, sebagai berikut :

**Tabel 2. Distribusi Hasil Pre-Test**

No	Keterangan	<i>Pre-Test</i>
1	Jumlah siswa	15 siswa
2	Jumlah nilai	931
3	Nilai rata-rata	62,07
4	Jumlah siswa yang tuntas belajar	5 siswa
5	Persentase ketuntasan belajar	25 %
6	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	10 siswa
7	Persentase belum tuntas belajar	75 %

Berdasarkan tabel 2, hasil *pre-test* sebelum penerapan pembelajaran matematika menggunakan game edukasi di kelas, dapat dilihat bahwa 15 siswa mengikuti *pre-test*. Dari 15 siswa tersebut terdapat 5 siswa yang tuntas dengan mencapai nilai di atas KKM (75) dan juga terdapat 10 siswa yang belum tuntas belajarnya karena nilainya belum mencapai atau masih di bawah KKM (75). Sedangkan rata-rata dari hasil nilai *pre-test* diperoleh sebesar 62,07. Ditinjau dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal, persentase ketuntasan belajar siswa pada *pre-test* sebesar 25% dan dapat dinyatakan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal melalui hasil *pre-test* belum terpenuhi. Karena standar persentase ketuntasan belajar siswa telah ditetapkan sebesar 75%, maka perlu adanya bantuan metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.



**Gambar 1. Juara 1, 2 dan 3 (Reward)**



**Gambar 2.** juara 13, 14, dan 15 (*Punishment*)

Setelah diperoleh siswa-siswa yang mendapat *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman). Selanjutnya dilakukan proses pembelajaran matematika. Siswa dikelompokkan menjadi 3 untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas di Lembar Kerja Siswa (LKS). Setiap kelompok terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Setelah diskusi kelompok selesai, selanjutnya siswa-siswa yang mendapat *punishment* (hukuman) dipersilahkan memaparkan hasil kerja kelompoknya. Pada tahap tanya jawab, teman kelompok dapat membantu untuk menjawab atau memberi solusi dalam diskusi kelas.

*Post-test* dan angket diberikan pada pertemuan berikutnya. Soal *post-test* yang diberikan 10 soal dengan tujuan untuk mengetahui siswa yang berhak mendapat *reward* dan siswa yang harus memperoleh *punishment*. Adapun data hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil *Post-Test***

No	Nama	Nilai	Peringkat
1	ALF	100	1
2	GTV	98	2
3	ALY	92	3
4	ARK	88	4
5	FN	88	5
6	ARY	85	6
7	GTV	80	7
8	BTR	80	8
9	ADT	80	9

10	ADT	78	10
11	TR	75	11
12	ADL	75	12
13	AS	70	13
14	GTR	70	14
15	AZM	68	15
	<b>TOTAL</b>	<b>1227</b>	
	<b>MEAN</b>	<b>81,80</b>	

Berdasarkan Tabel 3 terdapat nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 68. Rata-rata nilai setelah dijumlahkan dan dibagi jumlah siswa pada kelas eksperimen yaitu sebesar 81,80. Pada kelas ini yang mendapat juara 1 yaitu ALF dengan nilai 100. Juara kedua yaitu GTV dengan nilai 98. Juara ketiga yaitu ALY dengan nilai 92. *Reward* diberikan kepada Juara 1 mendapatkan tas sekolah, juara 2 mendapatkan buku satu pack dan juara 3 mendapatkan tempat pensil. *Punishment* diberikan kepada 3 siswa dengan juara terendah yaitu 13, 14 dan 15. *Punishment* untuk siswa ini berupa menulis rumus matematika yang sudah dipelajari dan dipresentasikan di depan kelas. Juara 13 yaitu AS dengan nilai 70. Juara 14 yaitu GTR dengan nilai 70. Juara 15 yaitu AZM dengan nilai 68. Analisis hasil *post-test* setelah pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment*, sebagai berikut :

**Tabel 4. Distribusi Hasil *Post-Test***

No	Keterangan	<i>Post-Test</i>
1	Jumlah siswa	15 siswa
2	Jumlah nilai	1227
3	Nilai rata-rata	81,80
4	Jumlah siswa yang tuntas belajar	12 siswa
5	Persentase ketuntasan belajar	80 %
6	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	3 siswa
7	Persentase belum tuntas belajar	20 %

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat bahwa 15 siswa mengikuti *post-test*. Dari 15 siswa tersebut terdapat 12 siswa yang tuntas belajar dengan nilai yang dicapai di atas KKM (75). Akan tetapi masih terdapat 3 siswa yang belum tuntas belajarnya karena nilainya belum mencapai atau masih di bawah KKM (75). Rata-rata dari hasil nilai *post-test* diperoleh sebesar 81,80. Ditinjau dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal, persentase ketuntasan

belajar siswa pada *post-test* sebesar 80% dan dapat dinyatakan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah terpenuhi. Karena standar persentase ketuntasan belajar siswa telah ditetapkan sebesar 75%. Adapun analisis hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan dalam tabel berikut ini :

**Tabel 5. Analisis Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test***

No	Keterangan	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Jumlah siswa	15 siswa	15 siswa
2	Jumlah nilai	931	1227
3	Nilai rata-rata	62,07	81,80
4	Jumlah siswa yang tuntas belajar	5 siswa	12 siswa
5	Persentase ketuntasan belajar	25 %	80 %
6	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	10 siswa	3 siswa
7	Persentase belum tuntas belajar	75 %	20 %

Berikut ini hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment*.

**Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa**

No	Nama Siswa	Hasil Respon (Angket)
1	ALF	93
2	GTV	95
3	ALY	94
4	ARK	95
5	FN	90
6	ARY	90
7	GTV	98
8	BTR	95
9	ADT	93
10	ADT	96
11	TR	97
12	ADL	95
13	AS	93
14	GTR	96
15	AZM	85

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa capaian kumulatif respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment* sebesar 93,67 % yang diperoleh dari  $\frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\sum \text{nilai maksimal}} \times 100\% = \frac{1.405}{1.500} \times 100\% = 93,67\%$ . Hal itu terlihat bahwa, siswa mampu memahami konsep dengan baik melalui pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment*.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah meningkat. Hal ini terbukti dari nilai *post test* lebih baik dari nilai tes sebelumnya. Ketuntasan belajar siswa juga meningkat, terbukti dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa dari 62,07% (*pre-test*) menjadi 81,80% (*post test*). Dari hasil pengamatan tersebut maka pada sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu minimal 75% dari jumlah siswa yang mengikuti tes. Berdasarkan hasil angket respon siswa dapat diketahui bahwa siswa mampu memahami konsep dengan baik melalui pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment* serta merasa senang dengan penerapan metode tersebut yang terbukti dari hasil perolehan angket respon siswa sebesar 93,67%.

### **SARAN**

Pembelajaran matematika dengan metode *reward and punishment* dapat diterapkan dengan mempertimbangkan hadiah dan hukuman yang akan diberikan kepada siswa. Metode ini dapat diterapkan mulai tingkat sekolah dasar sampai menengah, bahkan juga dapat diterapkan pada tingkat tinggi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alvionita, R. (2022). *Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan*. Skripsi, Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
- Dahar, R. (2020). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Djamarah, S. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Mulyawan, J. (2016). *Pembelajaran reward and punishment*. Lampung: AR RUZZ MEDIA.
- Mulyono, A. (2019). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.
- Prima, E. (2015). Metode *Reward dan Punishment* dalam Mendisiplinkan siswa kelas IV di Sekolah Lentera Harapan Gunung Sitoli Nias. *Jurnal JEPUN*.
- Purwanto. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rachmasari, S. (2015). *Penerapan Metode Reward And Punishment Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengetik Sistem 10 Jari Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Tempel*. Skripsi, Tulungagung, Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tulungagung.
- Rosyid, Z. (2018). *Reward & Punishment dalam Pendidikan*. Skripsi, Malang, Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Sari, S. (2019). *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN 37 Kaur*. Skripsi, Bengkulu, Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Syahrul, B. (2017). *Hubungan Motivasi Belajar dengan Motivasi Belajar dan Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa di SDN Rembangkepuh Kecamatan Ngadiuwih Kabupaten Kediri*. Skripsi PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Widana, I. W. dan Putu L. M. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media.
- Yana, D. (2016). *Pemberian Reward dan Punishment Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar.