

**PEMBERIAN *REWARD* DAN *PUNISHMENT* SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN PRESTASI SISWA KELAS V DI SDN 15
LHOKSEUMAWE**

Dewi Yana, Hajidin, Intan Safiah,
Yanadewi@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pemberian Reward dan Punishment dalam pembelajaran merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh guru dengan maksud untuk menjadikan siswa lebih giat lagi dalam melakukan sesuatu guna memperbaiki atau mempertahankan prestasi yang telah dicapainya. Penelitian yang berjudul “pemberian Reward dan Punishment sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V di SDN 15 Lhokseumawe” ini mengangkat masalah apakah prestasi belajar siswa melalui pemberian Reward dan Punishment pada siswa kelas V SDN 15 Lhokseumawe mengalami peningkatan? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada tema “Lingkungan Sahabat Kita” pada siswa kelas V SDN 15 Lhokseumawe. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 15 Lhokseumawe yang berjumlah 59 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B SDN 15 Lhokseumawe tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 31 siswa. penelitian ini digolongkan sebagai penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui tes untuk mengukur kemampuan siswa dari materi yang telah dipelajari, tes dilakukakn dengan postes. Nilai yang didapat dari tes inilah diambil sebagai data kemudian data diolah dengan menggunakan rumus uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan dk =30. Dari hasil tersebut diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,6 > 1,70$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka hipotesesis yang berbunyi “Pemberian *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas VB sekolah dasar negeri 15 Lhokseumawe”, dapat diterima.

Kata Kunci: *Reward* dan *Punishment*, prestasi belajar

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 penurus 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.

SD Negeri 15 Lhokseumawe merupakan salah satu lembaga pendidikan yang sangat menunjang keberhasilan pendidikan yang diselenggarakannya. Sehingga sekolah berupaya semaksimal mungkin menghasilkan siswa yang berprestasi yang mampu bersaing secara global. Namun berdasarkan data yang ada hanya beberapa orang siswa yang berprestasi, hal ini disebabkan karena masih banyak siswa yang melakukan pelanggaran tata tertib/peraturan dalam pembelajaran yang berlangsung. seperti berbicara sendiri, mengganggu teman disebelahnya, keluar masuk saat pembelajaran berlangsung atau bahkan hanya sekedar memperhatikan tanpa memahami penjelasan yang diberikan. Dalam kondisi yang demikian tentu akan sangat berpengaruh pada penurunan prestasi siswa dan sangat mungkin kualitas sekolahpun ikut menurun, karena salah satu indikator keberhasilan sekolah adalah mampu mencetak siswa yang baik dan berprestasi.

Oleh sebab itu untuk meningkat prestasi belajar siswa dan membangkitkan semangat dalam diri siswa di SDN 15 Lhokseumawe khususnya kelas VB pada tema Lingkungan Sahabat

Kita, maka peneliti mencoba menggunakan pemberian Reward (hadiah) dan Punishment (hukuman).

Dalam prakteknya pemberian *reward* (hadiah) maupun pemberian *punishment* (hukuman) digunakan oleh guru sebagai bentuk penguatan, stimulus dalam mendidik siswa. Dalam teori pembelajaran dikenal dengan istilah *Law of effect* perilaku yang bersifat menyenangkan cenderung untuk diulang atau dipertahankan, sedangkan perilaku yang menimbulkan efek tidak menyenangkan cenderung untuk ditinggalkan atau tidak diulang (Sriyanti, dkk, 2009:72). Lebih jauh efek yang tidak menyenangkan dirasakan sebagai *punishment* sedangkan efek yang menyenangkan dirasakan sebagai *reward*.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas V SDN 15 Lhokseumawe.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif pada umumnya dilakukan pada populasi atau sampel tertentu, proses penelitian bersifat deduktif, yaitu untuk menjawab rumusan masalah menggunakan konsep atau teori sehingga dapat dirumuskan hipotesis. Hipotesis selanjutnya di uji dengan melalui pengumpulan data di lapangan. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak.

Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, Jenis penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat eksperimen semu. Yaitu menerapkan materi pada suatu

kelas, design yang dimasukkan ke dalam kategori eksperimen semu yaitu, design one-shot case study (metode pre-ekperimen).

2.2 lokasi penelitian

Dalam Penelitian ini lokasi penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 15 Lhokseumawe. penelitian ini dilaksanakan pada 6 April sampai 3 Mei 2016.

2.3 populasi dan sampel

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas V SDN 15 Lhokseumawe yang berjumlah 59 orang, dan Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B SD Negeri 15 Lhokseumawe sebanyak 31 siswa, yang terdiri 16 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan soal tes. soal tes yang diuji berbentuk soal pilihan ganda, soal tersebut berjumlah 20 butir soal, dengan jumlah keseluruhan skor adalah 100. Waktu yang diberikan 25 menit dan dikerjakan secara mandiri.

2.5 Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian diolah dengan menggunakan rumus statistik uji-t. pengelolaan ini dimulai dengan menghitung nilai rata-rata, varians, hingga pengujian hipotesis.

3. Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus statistic uji-t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = (n - 1)$, $dk = (31 - 1) = 30$, maka distribusi t dengan $t_{1-\alpha}(dk) = t_{1-0,05}(30)$, diperoleh $t_{0,95}(30) = 1,70$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,6 > 1,70$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “ Hasil belajar siswa melalui pemberian *Reward* dan *Punishment* prestasi siswa kelas V SDN 15 Lhokseumawe mengalami peningkatan”, dapat diterima.

Adapun yang menjadi guru dalam mengelola pembelajaran dengan mengaplikasikan pemberian *reward* dan *punishment* dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dan yang menjadi pengamat adalah Ratna wati, S.pd (guru kelas V B di SD Negeri 15 Lhokseumawe).

Pada awal proses belajar mengajar guru (peneliti) mengatur pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan dari pelaksanaan *reward* dan *punishment* yaitu mengkondisikan siswa tentang kerapian pakaian siswa maupun ketertiban kelas. Bagi siswa yang memakai pakaian seragam sekolah dengan rapi dan sesuai dengan tata tertib peraturan sekolah, serta dapat merapikan meja belajar dan perlengkapan alat tulisnya, guru (peneliti) memberikan reward berupa pujian, acungan jempol dan tepuk tangan bagi siswa tersebut. Selain memberikan *reward* kepada siswa yang tertib guru juga memberikan *punishment* kepada siswa yang kurang tertib, punishment yang diberikan adalah punishment yang bentuknya ringan seperti menegur dan menasehati.

Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru mengkolaborasi beberapa metode seperti metode diskusi, tanya jawab, tutor sebaya dan *reward/ punishment*. Peneliti juga menggunakan variasi model pembelajaran, diantaranya : 1). Menggunakan model number head together, selain itu juga, guru (peneliti) dalam proses pembelajaran sering melakukan kuis interaktif yaitu dengan cara bertanya tentang materi pembelajaran kepada siswa secara individu. Bagi siswa yang dapat menjawab soal yang diajukan guru (peneliti) memberikan reward berupa nilai tambahan. Sedangkan siswa tidak bisa menjawab juga diberikan punishment berupa mengahafal perkalian dimulai dari perkalian 8 sampai 12. 2). Menggunakan model *toples ball*, yaitu siswa dibentuk dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan sejumlah bola kecil yang nantinya akan dimasukkan kedalam toples skor, selanjutnya guru (peneliti) membuat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Setiap pertemuan membahas tentang tema 9 “lingkungan sahabat kita”. pada pertemuan pertama terdapat beberapa kendala diantaranya siswa masih pasif saat pembelajaran berlangsung, siswa juga masih takut untuk mengerjakan soal di papan tulis. Pada pertemuan kedua siswa sudah terlihat sedikit aktif, dan mulai fokus memerhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Namun masih ada siswa yang bersifat mengganggu proses pembelajaran diantaranya mengganggu temannya yang sedang belajar dan guru memberikan *punishment* kepada siswa dengan menatap siswa dengan tatapan tajam dan serius setelah siswa melakukan kegaduhan. Pada pertemuan ketiga, keempat dan kelima siswa sudah sangat aktif, mereka sangat focus dalam proses pembelajaran dan berlomba-lomba dapat menjawab soal yang diberikan oleh guru.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengolahan data dengan pengujian hipotesis menggunakan uji- t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dapat diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan prestasi belajar siswa melalui Pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam pembelajaran pada tema 9 “Lingkungan Sahabat Kita” dapat meningkatkan prestasi pada siswa kelas VB di SDN 15 Lhokseumawe.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anwar,2014. *Kamus bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Emzir,2010. *Metodelogi penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta Utara: PT. Rajagrafindo Persada
- Fkip unsyiah. 2016. *Pedoman penulisan skripsi*. Darussalam : Fkip Unsyiah.
- Hamid, Abdul. 2009. *Teori belajar dan pembelajaran*. Medan: Media persada
- Hamdani. 2011. *Strategi belajar mengajar*. Bandung : Pustaka setia.
- Hasan Sadly, Jhon m. Echols. 2008. *Kamus indonesia inggris*. Jakarta : Pt.gramadia pustaka.
- Hasbullah. 2005. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

<http://ipdn-artikelgratis.blogspot.com>.(jumat 13 januari 25. *sistem reward dan punishment upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia*).

<http://samparona.blogspot.com/2014/01/pendekatan-pendidikan-matematika.html>.

<http://khalifatulmusfirah.blogspot.co.id> 17 april 2013.

Ngalim, Purwanto.2007. Ilmu pendidikan teoritis dan praktis. Bandung : Remaja Rosda karya.

Poerwadarminta. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Edisi ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.

Sudjana. 2005. *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2009. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar statistic pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sadirman. 2010. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta : Rajawali pers.

Wasty, Sumantoe. 2012. *Psikologi pendidikan*. Jakarta : Rineka cipta.