



Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Nur Fitriya^{1*}, Ismail Marzuki², Arissona Dia Indah Sari³

¹⁻³ Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

Email: nrfitriya612@gmail.com¹, ismailmarzuki@umg.ac.id², arissona@umg.ac.id³

Korespondensi penulis: nrfitriya612@email.com *

Abstract. *The purpose of this study was to determine the effect of giving rewards and punishments on the learning activity of fifth grade students in elementary schools. This study used a quantitative approach with a pre-experimental design research type. The design used in this study was intact group comparison, this research design involved two classes with a total of 56 students. Among them are class V A as an experimental class, namely a class that was given the treatment of giving rewards and punishments during the learning process and class V B as a control class, namely a class that was not given the treatment of giving rewards and punishments during the learning process. The data collection technique in this study was using an observation sheet for student learning activity. While the data analysis technique used was a prerequisite test and a hypothesis test. The prerequisite test used in this study was a normality test and a homogeneity test with a significance level of $\alpha = 0.05$. The results of the hypothesis proof using the T Test obtained a result of 0.000 with a significance level of $\alpha = 0.05$, so it can be concluded that $0.000 > 0.05$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is an influence of the use of rewards and punishments on the learning activity of fifth grade students at SD Negeri 28 Gresik.*

Keywords: *Learning Activity, Punishment, Reward*

Abstrak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *intact group comparison*, desain penelitian ini melibatkan dua kelas dengan jumlah keseluruhan 46 siswa. Diantaranya yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen, yaitu kelas yang diberi perlakuan pemberian *reward* dan *punishment* selama proses pembelajaran dan kelas V B sebagai kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak diberi perlakuan pemberian *reward* dan *punishment* selama proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil pembuktian hipotesis menggunakan Uji T yang diperoleh hasil sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa $0,000 > 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V di SD Negeri 28 Gresik.

Kata kunci: Hadiah, Hukuman, Keaktifan Belajar

1. LATAR BELAKANG

Setiap manusia memperoleh pendidikan, yaitu dengan proses pembelajaran yang dapat membantunya untuk memahami, menumbuhkan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Agar para siswa bisa meningkatkan kemampuan kekuatan spiritual, agama, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, nilai- nilai luhur, serta kemampuan- kemampuan lain yang dibutuhkan baik untuk dirinya ataupun warga, maka pendidikan merupakan sesuatu usaha yang disengaja serta terorganisir buat mewujudkan area belajar yang aktif (Munandar

et al., 2022). Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru serta siswa sepanjang proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang efektif tergantung pada minat dan keaktifan siswa saat melakukan pembelajaran (Salsabila, 2023). Oleh karena itu, belajar adalah suatu langkah yang dikerjakan dengan memberikan petunjuk atau pelatihan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran, selain guru siswa juga berperan aktif untuk memperoleh suatu proses pembelajaran yang efektif (Salsabila, 2023). Maksud dari aktif di sini bisa dilihat pada keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran seperti aktif bertanya, aktif bertanya, aktif berpendapat serta mampu berpikir kritis terhadap argumen-argumen yang ada. Sedangkan siswa yang kurang aktif dapat dilihat pada beberapa kasus dalam kegiatan pembelajaran, seperti kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran (malas), sering mengantuk, sering izin keluar kelas dengan alasan izin ke belakang, tidak fokus, mengobrol dengan teman sejawat, dan lainnya (Wahyuni, 2022). Maka dari itu, tanpa adanya guru dan siswa yang aktif, maka kegiatan pembelajaran akan menjadi monoton dan membosankan sehingga akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Keaktifan belajar siswa meningkat akibat berbagai faktor. Hal ini termasuk dorongan tidak hanya dari siswa itu sendiri, namun dari orang-orang di lingkungan mereka juga, termasuk guru mereka. Guru memiliki peran aktif dalam pendidikan untuk meningkatkan keaktifan siswanya. Melalui berbagai tindakan, metode, strategi, dan konten pendidikan lainnya, siswa didorong untuk tetap terlibat aktif dalam pembelajaran mereka. Salah satu pendekatan yang dilakukan guru untuk merangsang pembelajaran siswa adalah dengan memberi penghargaan atau hukuman kepada siswa selama proses pembelajaran. Kedua tata cara pendidikan tersebut dilatarbelakangi oleh konsep teori behavioristik, yang mana teori tersebut belajar tentang pergantian tingkah laku selaku akibat dari terdapatnya interaksi antara stimulus serta reaksi atau respon (Rizkita & Saputra, 2020).

Tentunya banyak cara untuk menilai keaktifan belajar siswa seperti mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, aktif dengan cepat dalam menyelesaikan tugas, melakukan kerja sama dan diskusi kelompok sesuai arahan guru, berani berpendapat, memberikan respon dari pertanyaan yang disampaikan oleh guru, dan berani memaparkan hasil belajarnya maju ke depan. Namun, kenyataan pada umumnya keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuliati et al., 2021) pada kegiatan pra siklus di penelitian ini menunjukkan hasil bahwa keaktifan belajar siswa memiliki presentase 54,16% dari 24 siswa. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitria & Nurlaela, 2023) menunjukkan bahwa hasil pra siklus

rata-rata presentase keaktifan belajar siswa adalah sebesar 50% dari 20 siswa. Tentu hal ini akan berakibat pada proses pembelajaran yang akan terhambat karena kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi, menurut peneliti faktor tersebut masih dapat diatasi dengan menerapkan metode *reward* dan *punishment* sebagai bentuk usaha untuk mengatasi permasalahan pada keaktifan belajar siswa.

Banyak peneliti yang sudah melaksanakan riset tentang pemberian *reward* serta *punishment* pada siswa selama proses pembelajaran untuk mengetahui dampak perlakuan tersebut terhadap keaktifan serta motivasi belajar siswa. Bagi peneliti sebelumnya (Amiruddin et al., 2022) pemberian *reward* dan *punishment* mempunyai dampak terhadap pertumbuhan siswa jika dilakukan dengan benar dan tepat, sehingga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Menurut (Nurrohmatulloh & Mulyawati, 2022), pemberian *reward* serta *punishment* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Asviah & Hariyani (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan *reward* dan *punishment* dalam Pendidikan berdiferensiasi bisa tingkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan pertimbangan dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori belajar behavioristik fokus pada perubahan perilaku yang dihasilkan dari pengalaman yang diamati. Dalam pembelajaran, teori behavioristik dapat digunakan untuk mengajarkan refleksi pada seseorang. Sehingga dapat menjadi suatu kebiasaan yang dapat dikuasai pada setiap individu. Menurut pakar behaviorisme, Menurut para ahli behaviorisme, belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi karena interaksi antara stimulus dan respon. Dengan demikian, belajar adalah kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan cara-cara baru melalui interaksi stimulus-respon. Stimulus adalah informasi yang disampaikan oleh guru, sedangkan respon adalah reaksi siswa terhadap stimulus tersebut. Thorndike menjelaskan bahwa *reward* dan *punishment* adalah bentuk penguatan positif dan negatif yang berasal dari teori behavioristik (Hamruni et al., 2021).

Adapun bentuk pengembangan dari teori behavioristik tentang stimulus dan respon yaitu teori *operant conditioning* yang dikembangkan oleh Skinner. *Operant conditioning* merupakan suatu teknik penguatan perilaku yang dapat menyebabkan perilaku tersebut terulang kembali atau hilang sesuai keinginan. Skinner berpendapat bahwa adanya penguatan (*reinforcement*) yang terdiri dari penguatan positif atau bisa disebut dengan *reward* dan

penguatan negative atau *punishment*. Penguatan positif adalah penguatan yang memotivasi dan menguatkan suatu respon. Sedangkan penguatan negatif mendorong setiap individu untuk menghindari perilaku pembalasan yang tidak memuaskan. Oleh karena itu, hadiah atau *reward* dapat menjadi motivasi untuk terus mencapai apa yang Anda inginkan. Sementara itu, hukuman atau *punishment* dapat melemahkan perilaku yang tidak diinginkan (Lu & Hamu, 2022).

Reward

Menurut Ngalim Purwanto dalam (Rizkita & Saputra, 2020) mendefinisikan bahwa *reward* ialah suatu sarana yang digunakan untuk mendidik anak agar anak tersebut merasa senang karena perbuatannya memperoleh penghargaan. Sedangkan menurut Sardiman, *reward* merupakan salah satu metode untuk meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hadiah yang diberikan oleh guru kepada siswa bertujuan untuk memberikan motivasi, sehingga hal ini akan berdampak positif pada siswa karena pada umumnya siswa sangat mengharapkan pemberian hadiah dari gurunya atas usaha yang telah dilakukan. Hadiah memiliki bentuk yang beraneka ragam, ada yang berupa alat tulis ataupun buku bacaan. Selain itu, bentuk *reward* lainnya dapat berupa pemberian tanda penghargaan pada siswa (Iskandar et al., 2021).

Punishment

Kata *punishment* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti *law* (hukuman) atau siksaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata hukuman memiliki arti peraturan. Menurut Ngalim Purwanto dalam (Maspupah, 2022) *punishment* (hukuman) merupakan penderitaan yang disengaja yang disebabkan oleh seseorang, seperti orang tua, instruktur, atau orang lain, sebagai respons terhadap kesalahan, pelanggaran, atau kejahatan. Menurut (Heru Prasetyo et al., 2019) *Punishment* merupakan tindakan yang dilakukan pendidik terhadap anak yang melakukan kesalahan. Hal ini bertujuan agar siswa yang melakukan kesalahan tidak mengulangnya dan memperbaiki kesalahan yang telah diperbuatnya.

Malik Fadjar dalam (Raihan, 2019) juga menjelaskan bahwa *punishment* merupakan suatu upaya pendidikan yang dimaksudkan untuk mengoreksi dan mengarahkan siswa ke jalan yang lebih benar. Dengan begitu, (Raihan, 2019) menambahkan bahwa dengan adanya *punishment* diharapkan mampu menyadarkan siswa pada kesalahan yang telah diperbuat, sehingga siswa lebih berhati-hati dalam mengambil tindakan dan keputusan kedepannya. *Punishment* (hukuman) mempunyai pengaruh yang penting dalam merubah perilaku seseorang. Apabila *punishment* tersebut diberikan secara tepat dalam memberikan stimulus dapat menyebabkan subyek tersebut memunculkan perilaku dan melakukan sesuatu yang

berbeda (Hamruni et al., 2021). Seperti jika ada siswa yang terlambat mengumpulkan tugas, maka mereka dapat diberikan *punishment* berupa tugas tambahan. Dengan adanya tugas tersebut maka dapat memperbaiki pemahaman mereka tentang materi tersebut juga dapat memahami tentang tanggung jawab dalam menyelesaikan sesuatu.

Keaktifan Belajar

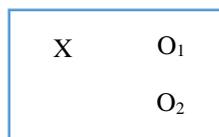
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata aktif memiliki arti giat (bekerja atau berusaha). Kata aktif mendapatkan awalan ke- dan akhiran -an, sehingga dari kata aktif menjadi keaktifan yang memiliki makna kegiatan atau kesibukan. Menurut Sinar yang dikutip oleh (Napitupulu & Susanti, 2023) keaktifan merupakan suatu hal atau keadaan siswa yang dapat aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Septiawati et al., 2022) yang mengartikan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif. Aktif yang dimaksud di sini yaitu siswa dapat menemukan ide dari materi pembelajaran, memecahkan suatu permasalahan, dan mengaplikasikan apa yang diberikan guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, seluruh pengetahuan siswa dapat diperoleh dengan keaktifan siswa itu sendiri melalui pengamatannya, berdasarkan pengalaman, dan penyelidikannya.

Sedangkan Menurut (Azin, 2023) keaktifan belajar merupakan keadaan, perilaku, atau aktivitas yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran. Keaktifan ini dapat terlihat dari keterlibatan siswa dalam berbagai aspek pembelajaran, seperti bertanya, mengemukakan pendapat, menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan guru, bekerja sama dengan teman sekelas, dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Sedangkan menurut Sardiman dalam (Azin, 2023) menjelaskan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan yang membawa perubahan positif pada individu. Oleh karena itu, siswa dapat dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar untuk merespon stimulus yang diberikan oleh guru. Karena, dengan tidak adanya respon dari siswa dapat memungkinkan bahwa siswa tidak dapat mencapai hasil yang dikehendakinya.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *pre-experimental design* dengan desain penelitian *intact group comparison*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang dibagi menjadi dua, yaitu setengah sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan dan setengah lainnya sebagai kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan (Sugiyono, 2022).

Gambar 1. Desain Penelitian



Keterangan:

O₁: hasil analisis setengah kelompok yang diberi perlakuan

O₂: hasil analisis setengah kelompok yang tidak diberi perlakuan

X: perlakuan yang diberikan, yaitu pemberian *reward* dan *punishment*

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SD Negeri 28 Gresik tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A dan V B dengan jumlah masing-masing kelas 23 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi keaktifan belajar siswa dengan teknik pengumpulan data berupa observasi. Uji validitas instrumen yang digunakan yaitu uji validitas konstruk yang dilakukan oleh ahli.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Analisis Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk* yang menyatakan jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.\

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk ^a		
		Statistic	df	Sig.
Skor Siswa	Kelas Eksperimen	.918	23	.061
	Kelas Kontrol	.917	23	.057

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas data di atas menunjukkan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,061 dan kelas kontrol sebesar 0,057. Dengan demikian, karena nilai signifikansi seluruh kelas yang diperiksa > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal.

b) Uji Homogenitas

Setelah dilakukannya uji normalitas, dilanjutkan dengan uji homogenitas. Tujuan dari uji homogenitas ini adalah untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor Siswa	Based on Mean	1.269	1	44	.266
	Based on Median	.905	1	44	.347
	Based on Median and with adjusted df	.905	1	42.350	.347
	Based on trimmed mean	1.133	1	44	.293

Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas, rata-rata skor keaktifan belajar siswa dapat diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berada di angka 0,266. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi dari rata-rata hasil skor keaktifan belajar siswa semua kelas yang diuji $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam varians antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, atau dengan kata lain homogenitas varians terpenuhi.

Hasil Analisis Uji Hipotesis

Setelah diketahuinya data berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukannya uji hipotesis dalam penelitian. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji *Independent Samples T-Test*. Uji hipotesis ini dilakukan untuk melihat apakah penggunaan *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas V di SD Negeri 28 Gresik. Rumusan hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
Artinya, terdapat pengaruh penggunaan *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V di SD Negeri 28 Gresik.
- 2) Apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
Artinya, tidak terdapat pengaruh penggunaan *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V di SD Negeri 28 Gresik.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Samples T-Test

Independent Samples Test	
	t-test for Equality of Means

Skor Siswa	Equal variance assumed	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
		6.056	44	.000	2.217	.366	1.480	2.955
	Equal variance not assumed	6.056	41.286	.000	2.217	.366	1.478	2.957

Hasil analisis independent sample t-test diatas diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti hasil tersebut $< 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V di SD Negeri 28 Gresik.

Pembahasan

Perbedaan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan pada hasil skor keaktifan belajar siswa terdapat perbedaan bahwa hasil skor keaktifan belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil skor keaktifan belajar siswa kelas kontrol dengan jumlah siswa yang sama pada setiap kelas. Hal tersebut didapatkan bukan hanya karena kebetulan, namun akibat dari adanya perbedaan pemberian perlakuan. Hasil skor keaktifan belajar siswa tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

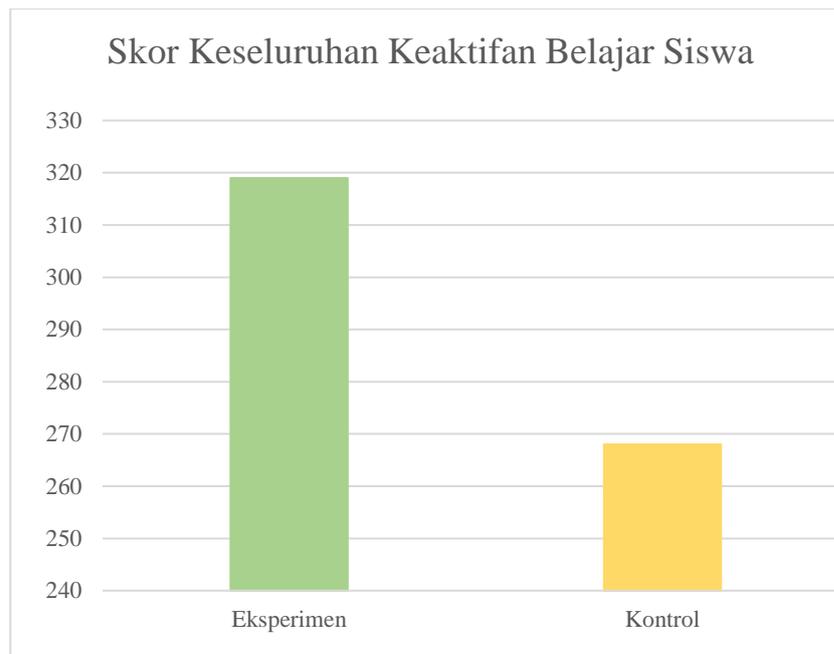


Diagram 1. Hasil Skor Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan diagram di atas terlihat bahwa hasil skor keaktifan belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas kontrol ini pendidik atau guru tidak menerapkan penggunaan *reward* dan *punishment*, sedangkan pada kelas eksperimen guru menerapkan penggunaan *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada kelas kontrol ini siswa terlihat pasif dan kurang berminat mengikuti pembelajaran, karena tidak ada faktor yang mempengaruhi seperti pada kelas eksperimen.

Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 28 Gresik.

Berdasarkan data lembar observasi aktivitas belajar siswa diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan skor yang diperoleh antara kelas eksperimen yang menggunakan *reward* dan *punishment* dalam pembelajarannya dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan *reward* dan *punishment* dalam pembelajarannya, dengan jumlah siswa yang sama pada setiap kelas. Adapun rata-rata perolehan skor pada kelas eksperimen yaitu 13,87 dan 11,65 untuk kelas kontrol. Selain itu juga, dalam perhitungan uji t-test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti hasil tersebut $< 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V di SD Negeri 28 Gresik. Berdasarkan hasil observasi pada aspek penilaian mempresentasikan hasil belajar diketahui bahwa hanya terdapat dua siswa

yang berani mempresentasikan hasil belajarnya di kelas kontrol, sedangkan di kelas eksperimen seluruh siswa berani mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Selain itu, berdasarkan aspek penilaian menyelesaikan tugas, pada kelas eksperimen hanya terdapat dua siswa yang tidak dapat menjawab seluruh pertanyaan dengan benar, sedangkan di kelas kontrol terdapat lima siswa yang tidak dapat menjawab seluruh pertanyaan dengan benar. Jadi, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* terhadap siswa mempunyai dampak terhadap keaktifan belajarnya. Hal ini didukung oleh teori *operant conditioning* yang merupakan bentuk pengembangan dari teori behavioristik tentang stimulus dan respon. Dari teori tersebut skinner berpendapat bahwa penguatan positif (*reward*) dapat mampu mendorong dan memperkuat suatu tindakan balas, seperti *reward* yang dapat memotivasi seseorang untuk terus melakukan hal yang diinginkan, dan penguatan negative (*punishment*) yang dapat mendorong setiap individu untuk menghindari suatu tindakan balas, seperti sebuah hukuman yang dapat memperlemah perilaku yang tidak diinginkan Lu & Hamu (2022). Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* dapat memberikan efek positif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa seperti siswa lebih berani mempresentasikan hasilnya di depan, siswa lebih berani menjawab pertanyaan dan dengan adanya *punishment* juga dapat membuat siswa merasa lebih takut untuk melanggar peraturan selama proses pembelajaran dan dapat mendorong siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Hal ini didukung oleh penelitian Damanik et al (2023) yang menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* dapat menimbulkan kesan dan pemikiran positif sehingga memotivasi mereka untuk mengikuti peraturan yang ada. Begitu pula dengan penelitian Nurrohmatulloh & Mulyawati (2022) yang menemukan adanya pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan metode *reward* and *punishment* dalam proses pembelajaran, karena *reward* dan *punishment* dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk terus melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Hasilnya, individu menjadi lebih bersemangat dan mencapai tingkat pembelajaran yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor keseluruhan yang diperoleh pada lembar observasi keaktifan belajar siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, meskipun jumlah siswa pada kedua kelas tersebut sama. Skor yang diraih menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor keseluruhan yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini disebabkan oleh perlakuan

kelas eksperimen yang memberikan *reward* dan *punishment* kepada siswa, namun tidak diberikan kepada kelas kontrol pada saat proses pembelajaran. Selain itu, hasil analisis data uji hipotesis menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* pada siswa kelas V SD Negeri 28 Gresik berpengaruh terhadap keaktifan belajar. Oleh karena itu, pemberian *reward* dan *punishment* dapat memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Amiruddin, May Sarah, D., Indah Vika, A., Hasibuan, N., Sari Sipahutar, M., & Elsa Manora Simamora, F. (2022). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Ilmiah Kependidikan*, 2. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i1.1596>
- Asviah, W., & Hariyani, R. (2023). Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii. In *Universitas Negeri Malang Sabtu* (Vol. 8).
- Azin, M. (2023). Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam (JRPAI)*, 3. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i1.1797>
- Damanik, R. M., Purba, N. A., & Sihombing, P. S. R. (2023). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V SSD HKBP Batu IV T.P 2022/2023. *Journal on Education*.
- Fitria, A., & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01).
- Hamruni, Syaddad, I. A., & Putri, D. I. I. (2021). Teori Belajar Behaviorisme Dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya (N. Saidah, Ed.). Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Heru Prasetyo, A., Adi Prasetyo, S., Agustini, F., & Pgsd, J. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika. *JP2*, 2(3).
- Iskandar, K., Khusniyah, E., & Anam, S. (2021). Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Religious Studies (JERS)*, 01(01). <https://doi.org/10.12345/jers/000>
- Lu, Y., & Hamu, Y. A. (2022). Teori Operant Conditioning Menurut Burrhusm Frederic Skinner. *Jurnal Arrabona* /, 5(1).
- Maspupah, H. (2022). Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Kedisiplinan Siswa. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 03. <http://e-journal.stit-islamic-village.ac.id/index.php/JM2PI>

- Munandar, S. A., BP, A. R., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.
- Napitupulu, E. H., & Susanti, A. E. (2023). Mengupayakan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tanya Jawab. *Kairos: Jurnal Ilmiah*, 3(02).
- Nurrohmatulloh, A. F., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8441–8449. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3838>
- Raihan. (2019). Penerapan Reward dan Punishment dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa SMA di Kabupaten Pidie The Implementation of Rewards and Punishments within The Islamic Religious Education Learning in SMA (Public Senior High School) in Pidie. In *DAYAH: Journal of Islamic Education* (Vol. 2, Issue 1).
- Rizkita, K., & Saputra, B. R. (2020). Bentuk Penguatan Pendidikan Karakter pada Peserta Didik dengan Penerapan Reward dan Punishment. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2), 69–73. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v20i2.663>
- Salsabila, T. (2023). *Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn 12 Paninjauan Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar*.
- Septiawati, S., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2022). Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(6), 168. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55276>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami, Ed.; Ke-3). Alfabeta.
- Wahyuni, H. (2022). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas-It Azzuhra Pekanbaru.
- Yuliati, N. W., Hanivah, B., Khosiyono, C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Surojoyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01).