

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Metode *Reward and Punishment*

##### 1. Pengertian Metode *Reward and Punishment*

Menurut kamus bahasa Inggris–Indonesia, kata *reward* berarti ganjaran, upah, hadiah sedangkan *punishment* berarti hukuman.<sup>9</sup> Menurut Ngalim Purwanto, *reward* adalah salah satu alat untuk mendidik siswa agar merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.<sup>10</sup> Menurut Ratna Wilis Dahar, *punishment* adalah salah satu alat untuk mendidik yang dijatuhkan atas perbuatan-perbuatan jahat atau buruk yang telah dilakukannya.<sup>11</sup> Sedangkan menurut Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, ”*punishment* adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh pendidik setelah siswa melakukan pelanggaran atau kesalahan”.<sup>12</sup> *Reward and punishment* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu alat pendidikan atas usaha pendidik untuk memperbaiki perilaku dan budi pekerti sebagai sebuah konsekuensi sesuai dengan perbuatan siswa. *Reward* diberikan atas konsekuensi perbuatan baik, sedangkan *punishment* diberikan atas konsekuensi perbuatan buruk.

Menurut Jasa Ungguh Muliawan, metode *reward and punishment* atau yang disebut juga metode pemberian hadiah dan hukuman. Metode

<sup>9</sup> Priyo Darmanto dan Pujo Wiyoto, *Kamus Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris*, (Surabaya: Arkola, 2015), h. 332

<sup>10</sup> Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosda karya, 2011), h. 182.

<sup>11</sup> Ratna Wilis Dahar, *Op.Cit*, h. 185

<sup>12</sup> Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2001), h. 150

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*reward and punishment* adalah metode pembelajaran interaktif antara guru dan siswa yang menerapkan sistem pemberian hadiah bagi siswa yang aktif dan benar dalam menjawab soal latihan dan sebaliknya memberikan hukuman bagi siswa yang tidak aktif atau tidak benar dalam menjawab soal latihan.<sup>13</sup>

Metode *reward and punishment* ini terdiri dari 2 model,<sup>14</sup> yaitu model *reward and punishment* murni dan model *reward and punishment* campuran. Dalam model *reward and punishment* murni siswa hanya memiliki 2 pilihan, yaitu aktif dan mendapatkan hadiah atau sebaliknya pasif dan mendapat hukuman. Sementara itu, pada metode *reward and punishment* campuran, siswa mendapat alternatif ketiga, yaitu tidak aktif dan tidak pasif. Dalam arti, tetap aktif mengikuti jalannya proses belajar mengajar dan interaksi model pembelajaran di kelas, tetapi juga tidak aktif menjawab soal yang diberikan guru. Untuk model kedua, siswa yang tidak aktif tidak mendapat hukuman, tetapi juga tidak mendapat hadiah. Siswa yang aktif belajar sering mendapat hadiah, sedangkan siswa yang tidak aktif mengikuti jalannya proses belajar mengajar di kelas dalam arti membuat kegaduhan atau keributan di kelas saat proses belajar mengajar berlangsung maka ia akan mendapat hukuman.

Hukuman diterapkan hanya jika siswa nakal atau atau malas belajar atau membuat keributan saat proses belajar mengajar berlangsung. Untuk model kedua, proses belajar mengajar di kelas berlangsung sebagaimana

<sup>13</sup> Jasa Ungguh Muliawan, Op. Cit, 2016), h. 242

<sup>14</sup> *Ibid.* h. 242-243

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

biasanya. Namun, untuk model pertama tidak. Untuk model pertama siswa dipaksa memilih, aktif belajar dan mendapat hadiah atau sebaliknya malas belajar dan mendapat hukuman. Hukuman yang dipilihpun tentu tidak seperti hukuman biasa, tetapi hukuman bersifat mendidik.<sup>15</sup>

Hasil penelitian Elizabeth Prima metode *reward* dan *punishment* berdampak membawa perubahan terhadap sikap, perilaku serta hasil belajar.<sup>16</sup> Rusdiana Hamid menerjemahkan *reward* dan *punishment* adalah penghargaan dan hukuman yang merupakan reaksi pendidikan atas perbuatan yang telah dilakukan oleh anak didik, penghargaan untuk perbuatan yang baik dan hukuman untuk perbuatan yang salah yang telah dilakukan anak didik.<sup>17</sup> Dewi Yana, Hajidin, Intan Safiah hasil penelitiannya pemberian *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas VB sekolah dasar negeri 15 Lhokseumawe.<sup>18</sup>

Menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *reward and punishment* ini adalah pemberian konsekuensi yang menyenangkan bagi siswa atau berbuat sesuai dengan peraturan dan pemberian konsekuensi yang tidak baik bagi siswa yang melanggar peraturan. Metode *reward and punishment* termasuk metode pembelajaran yang paling sederhana. Metode

<sup>15</sup> *Ibid*, h. 243

<sup>16</sup> Elizabeth Prima, Metode *Reward* dan *Punishment* dalam Mendisiplinkan siswa kelas IV di Sekolah Lentera Harapan Gunung Sitoli Nias, Vol. 1, No.2 Juli 2015 (Jurnal JEPUN) h. 185

<sup>17</sup> Rusdiana Hamid, *Reward* dan *Punishment* dalam Perspektif Pendidikan Islam, Vol. 4, No.5 April 2006 (Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan), h. 65

<sup>18</sup> Dewi Yana, Hajidin, Itan Syafiah, Pemberian *Reward* dan *Punishment* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe, Vol. 1, No. 2, Oktober 2016 (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar), h. 11

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*reward and punishment* adalah metode pembelajaran interaktif antara guru dan siswa yang menerapkan sistem pemberian hadiah bagi siswa yang aktif dan benar dalam menjawab soal latihan dan sebaliknya memberikan hukuman bagi siswa yang tidak aktif atau tidak benar dalam menjawab soal latihan.

## 2. Tujuan Metode *Reward and Punishment*

Adapun tujuan dilaksanakan metode *reward and punishment* adalah untuk mendidik siswa agar merasa senang dengan memiliki semangat dalam belajar agar mendapatkan *reward* dan termotivasi juga untuk belajar agar tidak mendapatkan *punishment* sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Wahyudin, ada beberapa tujuan *reward and punishment* yaitu:

- a) Imbalan berfungsi sebagai pengarah dan peneguh respon positif dan perilaku yang benar. Sedangkan hukuman atau sanksi adalah untuk melemahkan atau menghilangkan respon atau perilaku tertentu anak yang dipandang menyimpang.
- b) Imbalan dan hukuman harus dilaksanakan secara imbang dan proporsional.
- c) Imbalan diberikan secara situasional, sewaktu-waktu agar tidak berubah menjadi pelicin atau suap.
- d) Pemberian sanksi dan imbalan harus sudah melalui kejelasan masalah sehingga sudah diperoleh suatu keyakinan yang mendalam

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Diutamakan memberikan imbalan daripada menerapkan sanksi dan diutamakan menggunakan nonmateri agar anak tidak menjadi matrealistis

Kesimpulan yang dapat di ambil dari tujuan *reward and punishment* yaitu untuk mendidik seseorang agar termotivasi dalam hal memotivasi siswa agar berhasil atau dapat meningkatkan hasil belajar dengan lebih baik.

### 3. Langkah-Langkah, Kelebihan dan Kekurangan Metode *Reward and Punishment*

Adapun langkah-langkah metode *reward and punishment* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan diberikan pada siswa.
- 2) Guru memberikan penjelasan materi pelajaran tersebut kepada siswa.
- 3) Di tengah-tengah penjelasan materi, guru menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diberikan.
- 4) Bagi siswa yang aktif menjawab dengan benar mendapat hadiah tertentu seperti alat tulis sekolah dan kebutuhan belajar lainnya.
- 5) Guru akan memberikan kesempatan bagi siswa yang membuat keributan di kelas atau malas belajar untuk menjawab soal. Jika ia bisa menjawab dengan benar, ia mendapat hadiah. Sebaliknya, jika ia salah dalam menjawab soal dan sebelumnya terbukti membuat keributan di kelas, ia akan mendapat hukuman sesuai dengan tingkat kesalahannya.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Semakin banyak materi soal diberikan, hadiah yang harus diberikan pun semakin banyak. Demikian pula sebaliknya, semakin banyak siswa yang membuat keributan atau malas belajar, hukuman yang diberikan juga semakin banyak.<sup>19</sup>

Kelebihan Metode *Reward and Punishment* sebagai berikut:

1. Memacu siswa untuk berkompetisi.
2. Memotivasi belajar siswa dapat untuk dan berkembang secara maksimal
3. Kemampuan belajar siswa dapat bersifat menyebar dan merata keseluruhan peserta didik. Hal ini mungkin terjadi disebabkan adanya unsur psikologis dalam berkompetisi ditambah adanya unsur kepahaman pengetahuan pada diri peserta didik. Komunikasi yang dibangun oleh teman sebaya lainnya dalam satu kelas.
4. Ikatan emosional antara peserta didik dengan guru dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan kata lain, kesenjangan pengetahuan yang dimiliki guru dan siswa dapat diperkecil karena adanya interaksi komunikasi aktif antara siswa dengan guru.
5. Bersifat mudah dan menyenangkan, baik bagi guru maupun siswa.
6. Bagi siswa yang malas belajar menjadi terpacu untuk ikut berkompetisi. Setidaknya, motivasi belajar siswa pemalas dapat

<sup>19</sup> *Ibid*, h. 243-244

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dikurangi karena adanya unsur ancaman mendapat hukuman jika tidak mau belajar.<sup>20</sup>

Kekurangan Metode *Reward and Punishment* sebagai berikut:

1. Membutuhkan biaya tambahan untuk menyiapkan hadiah bagi siswa yang aktif dan rajin belajar.
2. Terkadang dapat menjadi beban psikologis tersendiri bagi siswa pemalas dan memiliki mental lemah. Lebih khusus lagi, bagi siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri yang cukup untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki.
3. pada umumnya bersifat terfokus pada siswa yang aktif, cerdas, dan komunikatif dibandingkan dengan siswa-siswi biasa. Bahkan, kadangkala siswa yang rajin belajar tetapi kurang komunikatif sering kali juga terabaikan.<sup>21</sup>

## B. Hasil belajar

### 1. Pengertian Belajar

Menurut Oemer Hamalik, Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.<sup>22</sup> Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain belajar adalah proses perubahan perilaku, berkat pengalaman dan latihan.<sup>23</sup> Menurut Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, Belajar adalah proses perubahan manusia kearah tujuan

<sup>20</sup> *Ibid*, h. 244-245

<sup>21</sup> *Ibid*, h. 245-246

<sup>22</sup> Oemer Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), h. 154

<sup>23</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Asman Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2006), h. 11



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syaif Masim Riau

yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.<sup>24</sup> Menurut Surya dalam Tohirin belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dengan lingkungannya.<sup>25</sup>

Menurut Morgan dan Baharudin dkk, belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan dan pengalaman. Pernyataan Morgan dan kawan-kawan ini senada dengan apa yang dikemukakan para ahli yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku disebabkan adanya reaksi terhadap satu situasi tertentu atau adanya proses internal yang terjadi didalam diri seseorang.<sup>26</sup>

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Namun pandangan setiap orang berbeda-beda dalam mengartikan belajar sehingga berpengaruh terhadap tindakan atau perbuatan yang ditimbulkan. Dalam suatu proses belajar pasti terdapat kegiatan mengajar yang diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa.

<sup>24</sup> Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pelajaran*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), h. 15

<sup>25</sup> Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 75

<sup>26</sup> Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. *Op.Cit*, h. 14

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari beberapa definisi tersebut dapat diidentifikasi ciri-ciri yang disebut dengan belajar adalah aktifitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual maupun potensial. Dari perubahan itu pada pokoknya adalah didapatnya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama serta perubahan itu terjadi karena usaha.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah :<sup>27</sup>

#### 1. Faktor Stimulus Belajar

Faktor stimulus belajar adalah segala hal yang diluar individu, yang merangsang individu, untuk mengadakan reaksi atau perubahan belajar.

#### 2. Faktor Metode Belajar

Adapun faktor metode pengajaran yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode yang dipakai oleh pengajar. Dengan perkataan lain, metode yang dipakai oleh guru menimbulkan perbedaan yang berarti bagi proses belajar.

#### 3. Faktor Individu

Faktor individu merupakan salah satu faktor yang sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar seseorang.

### 2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Mulyono Abdurrahman, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh

<sup>27</sup> Slameto, *Op. Cit*, hal. 27

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.<sup>28</sup> Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajarnya.<sup>29</sup> Menurut Horward Kingsley yang dikutip oleh Nana Sudjana hasil belajar dibagi dalam 3 macam, yaitu : (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita.<sup>30</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, penulis berkesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa dalam belajar, yang menunjukkan taraf kemampuan siswa dalam mengikuti program belajar dalam waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Hasil belajar ini sering dicerminkan sebagai hasil belajar yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam belajar.

Hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu;<sup>31</sup>

- a. *Aspek Kognitif*, meliputi perubahan-perubahan dalam segi pengetahuan dan perkembangan keterampilan/kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut.
- b. *Aspek efektif*, meliputi perubahan-perubahan dalam sikap mental, perasaan dan kesadaran.
- c. *Aspek psikomotor*, meliputi perubahan-perubahan dalam segi bentuk-bentuk tindakan motorik.

<sup>28</sup> Mulyono Abdurrahman, *Op.Cit*, h. 37-38,

<sup>29</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2010), h. 22

<sup>30</sup> *Ibid*, h. 24

<sup>31</sup> Zakia Darajat, dkk, *Metode Khusus pengajaran Agama Islam*, (Jakarta:PT. Bumi Aksara, 2008), h. 197

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Jhon M. Killer dalam Mulyono Abdurrahman hasil belajar itu dipengaruhi oleh dua faktor yaitu :<sup>32</sup>

1. Masukan pribadi, meliputi:
  - a. Motivasi dan nilai-nilai
  - b. Harapan untuk hasil (*expectancy*)
  - c. Intelegensi dan penguasaan awal
  - d. Evaluasi kognitif terhadap kewajaran atau keadilan konsekuensi.
2. Memasukkan yang berasal dari lingkungan, meliputi:
  - a. Rancangan dan pengelolaan motivasional
  - b. Rancangan dan pengelolaan kegiatan belajar
  - c. Rancangan dan pengelolaan ulangan penguatan

Slameto berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu :<sup>33</sup>

1. Faktor Internal, meliputi:
  - a. Faktor jasmaniah, yang termasuk faktor jasmaniah yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh
  - b. Faktor psikologis, yang tergolong dalam faktor psikologis antar lain: intelegensi perhatian, minat, bakat, motif, dan kematangan.
  - c. Faktor kelelahan, kelelahan dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani
2. Faktor Eksternal, meliputi:

<sup>32</sup> Mulyono Abdurrahman, *Op,Cit*, h. 38

<sup>33</sup> Slameto, *Op.Cit*, h. 2

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orangtua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan ekonomi rumah tangga.
- b. Faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, disiplin sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dengan tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat. Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, dkk indikator yang menjadi petunjuk suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil, yaitu<sup>34</sup>:

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun secara kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.

Keberhasilan proses belajar mengajar itu dibagi atas beberapa tingkat atau taraf, yaitu<sup>35</sup>:

- a. Istimewa (maksimal), apabila seluruh bahan yang akan diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- b. Baik sekali (*optimal*), apabila sebagian besar (76% sampai 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dipahami siswa.

<sup>34</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Asmara Zain, *Op.Cit*, h. 2

<sup>35</sup> *Ibid*, h. 121

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Baik (minimal), apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60% sampai 75%) saja yang dikuasai siswa.
- d. Kurang, apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari (60%) dikuasai siswa.

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik pada siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah, ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah tercapai.
- b. Menambahkan keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- c. Hasil belajar yang dicapai bernakna bagi dirinya sendiri, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajarinya aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- d. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses usaha belajar.<sup>36</sup>

<sup>36</sup> Nana Sudjana. *Op.Cit*, h. 56

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## C. Hubungan Metode *Reward and Punishment* Terhadap Hasil Belajar

Tulus Tu'u mengemukakan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan/keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes/angka nilai yang diberikan oleh guru.<sup>37</sup> Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. Salah satu alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan sebuah metode didalam sebuah proses pembelajaran.

Metode dalam bidang pendidikan sebagai rentetan kejadian terarah bagi guru yang menyebabkan timbulnya proses belajar pada murid atau proses yang pelaksanaannya yang sempurna menghasilkan proses belajar. Menurut Hasan Langulung, metode adalah cara atau yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pendidikan. .<sup>38</sup>

Berdasarkan kajian para ahli tersebut, metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah metode *reward and punishment*. Dengan menggunakan metode ini dapat memacu siswa untuk berkompetisi secara positif yang membuat siswa semangat untuk belajar dan siswa juga dapat memahami materi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

<sup>37</sup> Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: Grasindo, 2004) h. 75

<sup>38</sup> Hasan Langulung, *Pendidikan dan Peradaban Islam*, (Jakarta: Pustaka Al-Husna, 2010), h. 198

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### D. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ria Ulyanti Nurcahyaningtyas dengan judul “Pengaruh *Reward and Punishment* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi”. Hasil penelitiannya ada pengaruh yang signifikan *reward and punishment* terhadap hasil belajar Matematika pada Materi Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi dengan nilai 0,039 yang berarti  $<0,05$  sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima.<sup>39</sup> Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian eksperimen. Sedangkan yang menjadi perbedaan adalah Penelitian Ria Ulyanti Nurcahyaningtyas melakukan penelitian di MTs dan penelitian penulis melakukan penelitian di SD.
2. Pramudya Ikranagara dengan judul “Pemberian Metode *Reward and Punishment* Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Kejobong Purbalingga”. Hasil penelitiannya mengalami peningkatan, rata-rata kedisiplinan siswa setelah diberikan tindakan pada siklus I 74,52% dan pada siklus II 87,62%.<sup>40</sup> Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *reward and*

<sup>39</sup> Ria Ulyanti Nurcahyaningtyas, Pengaruh *Reward and Punishment* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi, Vol. 4 No 1, 2015 (Jurnal PGSD ) h. 1

<sup>40</sup> Pramudya Ikranagara, *Pemberian Metode Reward and Punishment Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Kejobong Purbalingga*, Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*punishment*. Sedangkan yang menjadi perbedaan adalah Penelitian Pramudya Ikranagara menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan dan penelitian penulis menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes dan dokumentasi.

3. Sri Rejeki Rachmasari dengan judul “Penerapan Metode *Reward and Punishment* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengetik Sistem 10 Jari Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Tempel”. Hasil penelitiannya pada saat pra siklus adalah 69,5. Melalui kegiatan pembelajaran siklus I menggunakan metode *reward and punishment* dapat meningkatkan rata-rata nilai siswa menjadi 72,7 dan pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 77,6. Dimana pada nilai rata-rata siklus II sudah melampaui target yang ditetapkan sebesar 75. Sedangkan untuk hasil keterampilan siswa dengan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada pra siklus sebesar 13% atau 3 siswa dari 23 siswa, siklus I siswa yang mencapai KKM sebesar 43,5% atau 10 orang dari 23 siswa, dan pada siklus II siswa yang mencapai KKM sebesar 95,7% atau 22 orang.<sup>41</sup> Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *reward and punishment*. Sedangkan yang menjadi perbedaan adalah Penelitian Sri Rejeki Rachmasari dilakukan di SMK dan penelitian penulis di lakukan di SD.

<sup>41</sup> Sri Rejeki Rachmasari, *Penerapan Metode Reward and Punishment Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengetik Sistem 10 Jari Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Tempel*, Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## E. Asumsi Dan Hipotesis Tindakan

### 1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini yang dapat dikembangkan adalah:

- a. Guru dapat membimbing siswa secara bertahap dalam memecahkan suatu permasalahan dalam proses belajar mengajar melalui penerapan metode *reward and punishment*
- b. Guru dapat meningkatkan hasil belajar melalui penerapan metode *reward and punishment*
- c. Siswa sungguh-sungguh dalam memecahkan masalah pada proses belajar mengajar dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

### 2. Hipotesis

Sehubungan dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini yang perlu dibuktikan kebenarannya, yaitu :

1. Hipotesis Kerja ( $H_a$ ): ada pengaruh yang signifikan antara metode *reward and punishment* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA siswa kelas eksperimen (menerapkan metode *reward and punishment*) dengan siswa kelas kontrol (non metode *reward and punishment* )
2. Hipotesis Nihil ( $H_o$ ): tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode *reward and punishment* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA siswa kelas eksperimen (menerapkan metode *reward and punishment*) dengan siswa kelas kontrol (non metode *reward and punishment* )