

BAB II

LADASAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi diartikan sebagai *a plan method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Menurut Kemp strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.¹ Dick and Carey menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Kozna strategi pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya pembelajaran tertentu.² Menurut Copper strategi pembelajaran adalah prosedur kegiatan dan materi instruksional yang diberikan untuk mencapai tujuan. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu prosedur pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

¹ Muhammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal. 279-280

² Hamzah B.Uno, *Model pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Aktif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal. 1

2. Komponen Strategi Pembelajaran

Dick dan Cary menyebutkan ada 5 komponen strategi pembelajaran yang meliputi:

a. Kegiatan pembelajaran pendahuluan

Kegiatan pendahuluan yang disampaikan dengan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagaimana iklan yang berbunyi *Kesan pertama begitu menggoda, selanjutnya terserah Anda*. Cara guru memperkenalkan materi pelajaran melalui contoh-contoh kehidupan sehari-hari akan sangat memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Motivasi ekstrinsik ini sangat penting untuk peserta didik yang belum dewasa dan motivasi instrinsik berguna untuk peserta didik yang sudah dewasa karena menyadarkan mereka tentang kewajiban dan manfaat belajar.

b. Penyampaian informasi

Kegiatan penyampaian informasi dianggap sebagai suatu kegiatan yang paling penting dalam pembelajaran. Padahal kegiatan ini hanya merupakan komponen pembelajaran. Artinya, tanpa adanya kegiatan pendahuluan yang menarik dalam belajar maka penyampaian informasi ini menjadi tidak berarti. Guru yang menyampaikan informasi dengan baik tetapi tidak melakukan kegiatan pendahuluan dengan mulus maka akan mengalami kendala dalam kegiatan belajar selanjutnya.

c. Partisipasi peserta didik

Berdasarkan prinsip *student centered*, peserta didik merupakan pusat kegiatan belajar. Hal ini dengan nama CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) maknanya adalah proses pembelajaran dapat berhasil apabila peserta secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan.

d. Tes

Serangkaian tes digunakan oleh guru untuk mengetahui (1) apakah tujuan pembelajaran khusus telah tercapai atau belum, dan (2) apakah pengetahuan sikap dan keterampilan telah benar-benar dimiliki peserta didik atau belum.

e. Kegiatan lanjutan

Kegiatan ini dikenal dengan istilah *follow up* dari suatu hasil kegiatan yang dilaksanakan.³

Mulyono mengelompokkan komponen strategi pembelajaran sebagai berikut:

a. Urutan kegiatan pembelajaran

Mengurutkan kegiatan pembelajaran dapat memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru harus mengetahui cara memulai, menyajikan dan menutup pembelajaran.

b. Metode pembelajaran

³ *Ibid*, hal. 3-7

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Media yang digunakan

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media dapat berupa orang, media cetak, alat-alat elektronik, dan sebagainya.

d. Waktu tatap muka

Pendidik harus mengetahui alokasi waktu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

e. Pengelolaan kelas

Kelas terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosio-emosional. Kelas harus dikelola dengan baik agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.⁴

Berdasarkan komponen strategi pembelajaran yang dikemukakan oleh ahli di atas dapat disimpulkan komponen pembelajaran meliputi:

- a. Kegiatan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, inti dan penutup
- b. Menyampaikan informasi dengan menggunakan metode, dan media.
- c. Alokasi waktu

⁴ Mulyono, *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hal. 163-166

- d. Pengelolaan kelas
- e. Tes
- f. Kegiatan Lanjutan

3. Macam-Macam Strategi Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya strategi pembelajaran dibedakan menjadi:

- a. Strategi pembelajaran *ekspositori*, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa agar menguasai materi secara optimal. Strategi ini dapat juga disebut strategi pembelajaran langsung.
- b. Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk menemukan jawabannya sendiri dari suatu masalah.
- c. Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Ciri utamanya adalah berupa rangkaian aktivitas dan penyelesaian masalah.
- d. Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir adalah strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sehingga mereka dapat berpikir dan menemukan materi sendiri

- e. Strategi pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh kelompok-kelompok tertentu untuk tujuan pembelajaran yang dirumuskan.
- f. Strategi pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang telah dipelajari dan dihubungkan dengan dunia nyata sehingga siswa terdorong untuk menerapkan dalam kehidupan mereka.
- g. Strategi pembelajaran afektif adalah strategi pembelajaran yang berorientasi pada sikap atau nilai bukan kognitif dan keterampilan.⁵

B. *Reward dan Punishment*

1. *Pengertian Reward dan Punishment*

Reward artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, atau telah atau telah berhasil mencapai suatu tahap perkembangan tertentu.⁶ *Reward* adalah segala hal yang diberikan guru kepada peserta didik berupa penghargaan yang menyenangkan atas hasil baik yang telah dicapainya agar ia meningkatkan perbuatan terpujinya. Menurut Djaali, *reward* menggunakan situasi yang memotivasi, mulai dorongan biologis sampai

⁵ Muhammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 282-283

⁶ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 289

hasil-hasil yang memberikan ganjaran seseorang.⁷ Menurut Shoimin, *reward* adalah alat pendidikan ketika anak melakukan hal yang baik dan sesuai dengan yang ditargetkan.⁸ Menurut Sardiman, *reward* adalah suatu bentuk untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar.⁹

Menurut Hamalik, *reward* adalah suatu cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa.¹⁰ Menurut Slameto, *reward* adalah suatu bentuk pemeliharaan dan peningkatan motivasi siswa guna mendorong siswa meningkatkan usahanya untuk mencapai tujuan pengajaran.¹¹ Pendidikan islam menggunakan “penghargaan” dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal ini didasarkan pada Al-Quran dan Hadist nabi yang memuat tentang penghargaan. Didalam Al-Quran dijelaskan bahwa hadiah disebut *uslub*, yaitu ada ayat yang menjelaskan kata *ajr* (أجر) yang dijelaskan dalam lafal berikut. seperti dalam surat Al-Bayyinah:8¹²

جَزَاءُ لَهُمْ عِنْدَ رَبِّهِمْ جَنَّاتُ عَدْنٍ يَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا أَبَدًا صَلَّى اللهُ عَلَيْهِمْ

وَرِضْوَانُهُ ذَلِكَ لِمَنْ خَشِيَ رَبَّهُ

⁷ Yusvidha Ernata, “Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian *reward* dan *Punishment* Di SDN Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar” dalam <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/>, diakses 27 November 2018

⁸ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) hal. 157

⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 92

¹⁰ Hamalik, Oemar. *Kurikulum...*, hal.166

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 176

¹² Departemen Pendidikan RI, *Alquran dan....*, hal. 135

Artinya : Balasan mereka disisi Tuhan mereka ialah surga ‘Adn yang mengalir dibawahnya sungai-sungai; mereka kekal didalamnya selamanya. Allah ridha terhadap mereka dan merekapun rida kepada Nya. Yang demikian itu adalah balasan bagi orang yang takut kepada Tuhannya.

Dari ayat tersebut dapat diketahui bahwa Allah memberikan *reward* berupa surga ‘Adn kepada orang yang menjalankan perintah dan menjahui larangan Allah . Dafid L. Sills mendefinisikan *reward* sebagai: “*reward is one educationstools with given to the pupil as appreciation toward accomplish men was he reached*”. Hadiah merupakan media pendidikan yang digunakan sebagai alat pemberi penghargaan terhadap siswa yang berprestasi, baik akademik maupun moral yang berhasil ia lakukan.¹³ Berdasarkan beberapa pengertian diatas yang dimaksud *Reward* adalah alat untuk mendidik anak agar ia senang atas pekerjaannya dan terdorong untuk lebih giat belajar lagi.

Menurut Malik Fadjar, *Punishment* adalah usaha edukatif untuk mengajak dan mengarahkan siswa kearah yang benar bukan mempraktikkan hukum.¹⁴ *Punishment* adalah alat pendidikan, walaupun siswa yang terhukum menderita, tetapi dapat menjadi alat motivasi

¹³ Setiawan, Wahyudi, “*Reward dan Punishment Dalam Perspektif Pendidikan Islam*” dalam [http://www.researchgate.net/publication/324978232Reward_and_Punishment_Perspektif Pendidikan Islam](http://www.researchgate.net/publication/324978232Reward_and_Punishment_Perspektif_Pendidikan_Islam), diakses 03 Februari 2019.

¹⁴ Malik fadjar, *Holistika Pemikiran pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2000), hal. 202

belajar. Ia selalu memenuhi tugas-tugasnya, agar terhindar dari hukuman.¹⁵

Hukuman adalah sanksi yang diberikan kepada siswa terhadap aturan yang telah disepakati. Tujuannya adalah agar anak didik mencapai titik kesadaran bertaanggung jawab terhadap segala perbuatan yang telah dilakukan.¹⁶ Hukuman berarti usaha sadar yang dilakukan oleh pemberi hukuman terhadap orang yang melakukan kesalahan. Hukuman ini bersifat positif lahir batin karena penerima hukuman berada dibawah orang yang memberi hukuman. Sikap pemberi hukuman ini bagian dari tanggung jawab untuk mendidik orang yang melakukan kesalahan dan berkewajiban melindunginya.

Didalam Al-Quran yang menjelaskan tentang hukuman dijelaskan dalam berbagai uslub yaitu Kata *adzab*, *Iqab*, dan *rijaz*. Berikut salah satu ayat Al-Quran tentang hukuman terdapat pada surat Ali Imron ayat 21¹⁷

إِنَّ الَّذِينَ يَكْفُرُونَ بِآيَاتِ اللَّهِ وَيَقْتُلُونَ النَّبِيَّ بِغَيْرِ حَقٍّ لَا يَفْتُلُونَ الَّذِينَ يَأْمُرُونَ بِالْقِسْطِ مِنَ

النَّاسِ لَا فَبَشِّرْهُمْ بِعَذَابٍ أَلِيمٍ

Artinya: sesungguhnya orang-orang yang mengingkari ayat-ayat Allah dan membunuh para nabi tanpa hak (alasan yang benar) dan membunuh

¹⁵ *Ibid*, hal. 203

¹⁶ Ali Imron, *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 169

¹⁷ Departemen Pendidikan Agama RI, *Alquran dan....*, hal. 54

orang-orang yang menyuruh manusia berbuat adil, sampaikanlah kepada mereka kabar gembira, yaitu azab yang pedih.

Dari ayat tersebut dapat diketahui bahwa Allah akan memberikan *punishment* berupa azab yang pedih kepada orang-orang yang mengingkari ayat-ayat Allah, membunuh Nabi tanpa alasan, dan membunuh manusia yang berbuat kebaikan. Dalam ilmu psikologi hukuman adalah sebuah tindakan yang tidak menyenangkan dalam waktu tertentu yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan menjatuhkan orang lain. Elizabeth B. Hurlock menjelaskan bahwa hukuman adalah: *“punishment means to impose a penalty on a person for a fault offense or violation or retaliation.* Sebuah siksaan yang dilakukan terhadap orang lain sebagai bentuk balasan atas pelanggaran yang dilakukan terhadap sebuah peraturan. Athiyah al-Abrasyi berpendapat bahwa: *“Maksud hukuman dalam pendidikan Islam ialah sebagai tuntutan dan perbaikan, bukan sebagai hardikan maupun balas dendam.* Dari beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa *punishment* adalah alat pendidikan yang tidak menyenangkan yang berguna untuk mengajak dan mengarahkan siswa pada perilaku yang benar.

2. Teori Reward dan Punishment

Teori belajar psikolog behavioristik dikemukakan oleh para psikolog behavioristik. Mereka sering disebut *“contemporary behaviorist”* atau juga disebut *“S-R psychologist”*. Mereka berpendapat bahwa tingkah laku manusia itu dikendalikan oleh ganjaran (*reward*) atau penguatan

(*reinforcement*) dari lingkungan. Maka didalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi behavioral dengan stimulusnya. Teori belajar Thorndike disebut "*connectionism*", karena belajar adalah proses pembentukan koneksi antara stimulus dan respon.¹⁸ Sedangkan menurut Guthrie, "belajar memerlukan *reward* dan kedekatan antara stimulus dan respons. Beliau juga berpendapat bahwa hukuman itu tidak baik dan tidak buruk.¹⁹ Seperti Skinner yang menganggap *reward* dan *punishment* sebagai proses terpenting dalam proses belajar. Dalam pengajaran, *operant conditioning* menjamin respon-respon terhadap stimulus. Guru berperan penting didalam kelas untuk mengontrol kegiatan belajar kearah tercapainya tujuan yang telah dirumuskan.²⁰

3. Prinsip-Prinsip Pemberian *Reward* dan *Punishment*

Dalam memberikan hadiah atau penghargaan, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh para pendidik. Diantaranya:

- a. Penilaian didasarkan pada perilaku bukan pelaku. Untuk membedakan antara 'pelaku' dan 'perilaku' memang masih sulit. Panggilan semacam 'anak shaleh', anak pitar yang menunjukkan sifat 'pelaku' tidak dijadikan alasan pemberian penghargaan karena akan menimbulkan persepsi bahwa predikat 'anak shaleh' bisa ada dan bisa hilang. Tetapi harus menyebutkan secara langsung perilaku anak yang membuatnya memperoleh hadiah.

¹⁸ M.Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), hal..30.

¹⁹ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 125.

²⁰ Dalyono, *Psikologi Pendidikan...*,hal. 33

- b. Pemberian hadiah atau penghargaan harus ada batasnya. Pemberian hadiah tidak bisa menjadi metode yang dapat dipergunakan selamanya. Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiaaan saja.
- c. Dimusyawarakan kesepakatannya
Setiap siswa ditanya tentang hadiah yang diinginkannya, dan disini kita dituntut untuk pandai dan sabar dalam mendialogkan hadiah tersebut dan bisa memberikan pengertian kepada siswa bahwa tidak semua keinginan dapat terpenuhi.
- d. Distandarkan pada proses bukan hasil.
Proses lebih penting daripada hasil. Proses pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan siswa untuk hasil yang terbaik. Sedangkan hasil yang akan diperoleh nanti tidak bisa dijadikan patokan keberhasilannya.²¹

Berikut adalah beberapa prinsip dalam memberikan hukuman:

- a. Kepercayaan terlebih dahulu kemudian hukuman
Metode terbaik yang harus tetap diprioritaskan adalah memberikan kepercayaan kepada siswa. Memberikan kepercayaan kepada siswa berarti tidak menyudutkan mereka dengan kesalahan-kesalahannya. Tetapi sebaliknya, kita memberikan pengakuan bahwa kita yakin mereka tidak berniat melakukan kesalahan tersebut. Mereka hanya khilaf atau mendapat pengaruh dari luar.

²¹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran...*, hal. 300-301

b. Menghukum tanpa emosi.

Kesalahan yang paling sering dilakukan orang tua dan pendidik adalah ketika mereka menghukum siswa disertai dengan emosi. Bahkan emosi itulah yang menjadi penyebab utama timbulnya keinginan untuk menghukum. Dalam kondisi ini, tujuan sebenarnya dari pemberian hukuman yang menginginkan adanya penyadaran agar siswa tak lagi melakukan kesalahan, menjadi tidak efektif.

c. Hukuman sudah disepakati

Mendialogkan peraturan dan hukuman dengan siswa memiliki arti yang sangat besar bagi siswa. Selain untuk kesiapan menerima hukuman ketika melanggar juga sebagai suatu pembelajaran untuk menghargai orang lain karena ia dihargai oleh orang tua.

d. Hukuman harus bersifat mendidik, seperti memberi hafalan atau tugas tambahan yang diharapkan ada perubahan yang positif.²²

e. Hukuman disesuaikan dengan besar kecilnya kesalahan.

f. Hukuman disesuaikan dengan jenis, usia, dan sifat anak.

g. Hukuman dimulai dari yang paling ringan.

h. Tidak boleh menerapkan hukuman sebelum mengetahui sebab kesalahan itu dilakukan.

i. Memperhitungkan akibat-akibat yang timbul dari hukuman itu.

j. Memberikan bimbingan kepada si terhukum agar ia menginsafi kesalahannya.

²² *Ibid*, hal. 301

- k. Memelihara hubungan antara peserta didik yang berbuat kesalahan dengan pendidik yang menghukum, jika hubungan terganggu harus segera diperbaiki.²³

4. Tujuan Pemberian *Reward* dan *Punishment*

Tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *reward* adalah untuk mengembangkan motivasi yang bersifat intrinsik dan motivasi ekstrinsik, maksudnya peserta didik melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran peserta didik itu sendiri. Selain itu, dengan adanya *reward* dapat membangun hubungan positif antara guru dan peserta didik, karena *reward* adalah bagian penjelmaan rasa cinta kasih sayang guru kepada murid. Jadi tujuan *reward* bukan hasil yang dicapai peserta didik melainkan dengan hasil yang dicapai peserta didik dapat membentuk kata hati dan kemauan yang lebih baik dan lebih keras pada peserta didik.

Menurut Bachari Alma tujuan *reward* meliputi.

- a. Meningkatkan perhatian siswa.
- b. Memperlancar dan mempermudah proses belajar.
- c. Membangkitkan dan mempertahankan motivasi.
- d. Mengontrol atau mengubah sikap suka mengganggu dan menimbulkan tingkah laku belajar yang produktif.
- e. Mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar.
- f. Mengarahkan kepada cara berpikir yang baik dan inisiatif pribadi.²⁴

²³ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati. *Ilmu Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hal. 156

Menurut Wahid Murni tujuan *reward* adalah:

- a. Meningkatkan perhatian siswa dalam belajar.
- b. Membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Mengarahkan pengembangan berfikir siswa kearah *divergen*.
- d. Mengatur dan mengembangkan diri anak dalam proses belajar.
- e. Mengendalikan serta memodifikasi tingkah laku yang produktif.²⁵

Dari beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pemberian *reward* adalah meningkatkan motivasi belajar siswa dan membentuk tingkah laku yang produktif atau kemampuan yang keras pada peserta didik.

Tujuan pemberian *punishment* ada dua yaitu, tujuan dalam jangka pendek dan tujuan dalam jangka panjang. Tujuan dalam jangka pendek adalah untuk menghentikan tingkah laku yang salah. Sedangkan tujuan jangka panjang adalah untuk mengajar dan mendorong peserta didik agar dapat menghentikan tingkah lakunya yang salah.²⁶

5. Bentuk-Bentuk Pemberian *Reward* dan *Punishment*

Reward yang diberikan guru bermacam-macam jenis dan bentuknya.

Beberapa macam sikap guru yang dikatakan *reward* sebagai berikut.

²⁴ Bachari Alma, *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 40

²⁵ Wahid Murni, dkk, *Keterampilan Dasar Mengajar*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 117

²⁶ Yusvida Ernata, "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di SDN 05 Kec. Gandusari Blitar" dalam <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4828>, diakses 24 Januari 2019

a. Dalam bentuk gestural

Guru yang mengangguk-ngagukkan kepala sebagai tanda senang dan membenarkan sikap, perilaku maupun perbuatan.

b. Dalam bentuk material

Reward dapat berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi peserta didik.²⁷

c. Penghargaan secara verbal

Pernyataan secara verbal terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara yang paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar siswa. Pernyataan seperti “Bagus sekali”, “Hebat”, “Menakjubkan”, dapat membuat siswa senang. Selain itu, pernyataan ini merupakan suatu persetujuan sosial.²⁸

d. Dalam bentuk pekerjaan

Misalnya, “Kamu akan saya beri tugas lebih sukar, Ali, karena tugas yang nomor terlalu mudah jika kamu kerjakan.”

e. Dalam bentuk kegiatan

Misalnya, guru memberikan ganjaran dalam bentuk Tour Kependidikan ke tempat-tempat tertentu kepada semua anak didik satu kelas. Sambil berdamawisata keobyek wisata tertentu anak didik dapat belajar dalam suasana santai dan menyenangkan.²⁹

²⁷ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis...*, hal. 183

²⁸ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi...*, hal. 34

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif (Suatu pendekatan Teoritis Psikologis)*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2010), hal. 194-195

Menurut Soedomo hadi macam-macam *reward* yang dapat diberikan kepada siswa antara lain;

- a. Isyarat, misalnya anggukan, tepukan pada bahu, dan sebagainya.
- b. Kata-kata, misalnya kata bagus, hebat, jempol dan sebagainya.
- c. Perbuatan, misalnya siswa yang sudah selesai mengerjakan pekerjaan pertama dapat mengerjakan pekerjaan lain yang sesuai.
- d. Barang, misalnya buku tulis, pulpen, spidol, dan alat-alat pelajaran lain.

Menurut Soedomo Hadi hukuman dibedakan menjadi dua macam, yaitu.

- a. Hukuman Preventif, adalah hukuman yang diberikan sebelum pelanggaran terjadi dengan tujuan agar pelanggaran tidak terjadi.
- b. Hukuman represif, adalah hukuman yang diberikan setelah terjadi pelanggaran dengan tujuan agar yang melanggar tidak mengulangi kesalahan lagi.³⁰

Bentuk-bentuk hukuman (*punishment*) menurut Ormrod ada dua yaitu.

- a. Bentuk hukuman yang efektif
 Beberapa bentuk hukuman yang bisa efektif mengurangi perilaku yng bermasalah dikelas yaitu berupa: teguran verbal, biaya respon, konsekuensi logis, time-out, Skors di Sekolah.
- b. Bentuk hukuman yang tidak efektif

³⁰ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan...*, hal. 189

Bentuk hukuman yang tidak efektif seperti menghukum siswa dengan hukuman fisik, hukuman psikologis, tugas kelar ekstra, skors tidak boleh sekolah (*out of school suspension*).³¹

William Stern membedakan tiga macam hukuman yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak-anak sebagai berikut.

a. Hukuman asosiatif

Biasanya orang mengasosiasikan antara hukuman dan kejahatan. Antara penderitaan yang diakibatkan oleh hukuman dengan perbuatan pelanggaran yang dilakukan. Untuk menyingkirkan perasaan tidak enak karena hukuman biasanya anak menjahui perbuatan yang tidak baik atau dilarang.

b. Hukuman logis

Hukuman ini diberikn kepada anak yang agak besar. Dengan hukuman ini anak akan menyadari bahwa perbuatan yang dilakukan itu tidak baik. Ia akan mengerti bahwa ia mendapat hukuman akibat kesalahan yang telah dilakukan.

c. Hukuman normatif

Hukuman ini bertujuan untuk memperbaiki moral anak. Hukuman ini berdasarkan pelanggaran-pelanggaran mengenai moral etika, seperti berdusta, menipu, mencuri daan sebagainya.

Jadi hukuman ini berhubungan dengan pembentukan watak anak. Dengan hukuman ini guru berusaha mempengaruhi kata hati anak,

³¹ Jeanne Ellis Ormrod, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga, 2008), hal. 455-458

menginsafkan anak pada perbuatan yang salah dan memperkuat kemauannya untuk berbuat baik.³²

Menurut Ag Soedjono bentuk hukuman dalam pembelajaran meliputi.

a. Bentuk Isyarat

Usaha pembetulan dapat dilakukn dalam bentuk isyarat muka dan isyarat badan. Contohnya, saat masuk kelas dan kelas dalam kondisi kotor, maka guru dapat memberi *punishment* dengan tidak masuk kelas dan berdiri didepan pintu sambil memandangi lantai yang kotor.

b. Bentuk Kata

Isyarat bentuk kata dapat berupa kata-kata peringatan, kata-kata teguran, dan kata-kat keras dengan disertai ancaman. Misalnya salah satu siswa mengggu temannya yang sedang belajar. Guru dapat memberikan *punishment* dengan memanggil anak yang mengganggu dengan nada keras dan jika masih mengganggu, guru bisa mengancamnya dengan disuruh berdiri didepan pintu.

c. Dalam bentuk perbuatan

Pendidik menerapkan *punishment* ini pada anak didik yang berbuat kesalahan. Ia berusaha menghalang-halangi anak didik berbuat yang menjadi kesenangannya.³³

6. Fungsi Pemberian *Reward* dan *Punishment*

Menurut Wina Sanjaya fungsi *reward* adalah untuk memberikan ganjaran kepada siswa sehingga siswa akan berbesar hati untuk meningkatkan

³² Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik...*, hal. 204

³³ Kompri, *Motivasi Pembelajaran...*, hal. 209-210

partisipasi dalam setiap pembelajaran. Pemberian penghargaan mempunyai peranan dalam mengembangkan perilaku siswa.³⁴

Menurut Maria J. Wantah fungsi pemberian penghargaan sebagai berikut.

- a. Penghargaan mempunyai nilai mendidik. Penghargaan yang diberikan kepada anak didik menunjukkan bahwa perilaku yang dilakukan anak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Apabila anak melakukan sesuatu yang disetujui oleh kelompok lalu mendapatkan penghargaan maka anak akan memperoleh kepuasan dan kepuasan itu mempertahankan, memperkuat, dan mengemabngkan tingkah laku.
- b. Penghargaan berfungsi sebagai motivasi pada anak agar dapat mengulangi atau mempertahankan perilaku yang disetujui secara sosial. pengalaman anak mendapatkan penghargaan yang menyenangkan aakan memperkuat motif untuk bertingkah laku. Adanya penghargaan dimasa mendatang anak akan berusaha sedemikian rupa untuk berperilaku lebih baik agar mendapat penghargaan.
- c. Penghargaan berfungsi membuat perilaku yang disetujui secara sosial. apabila anak menampilkan tingkah laku yang diharapkan secara berkesinambungan dan konsisten, maka ketika perilaku itu dihargai anak akan merasa bangga. Kebanggaan itu akan menjamin anak terus mengulangi bahkan meningkatkan kualitas perilaku tersebut.³⁵

³⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 37

³⁵ Maria J. Wantah, *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hal. 165

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa fungsi *reward* adalah untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran, memotivasi anak mempertahankan atau meningkatkan perilaku yang disetujui secara sosial.

Menurut Anonimous tujuan dari hukuman adalah menghentikan anak melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku dengan menggunakan metode yang dapat menimbulkan efek jera baik secara biologis maupun psikologis.³⁶

Menurut Maria J. Wantah, hukuman mempunyai fungsi sebagai berikut.

- a. Hukuman adalah menghalangi. Hukuman menghalangi tindakan yang tidak diinginkan oleh masyarakat.
- b. Hukuman adalah mendidik. Sebelum anak belajar peraturan, mereka dapat belajar bahwa tindakan tertentu benar dan yang lain salah ditandai dengan mendapat hukuman.
- c. Memberi motivasi untuk menghindari perilaku yang tidak diterima oleh masyarakat. Pengetahuan tentang akibat-akibattindakan yang salah perlu sebagai motivasi untuk kesalahan tersebut.³⁷

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi hukuman adalah menghentikan atau menghalangi tindakan yang tidak sesuai norma dan memotivasi agar mereka menjahui tindakan tersebut dengan metode yang dapat menimbulkan efek jera.

³⁶ *Ibid*, hal. 157

³⁷ *Ibid*, hal.162

C. Strategi Pembelajaran Dengan Pemberian *Reward* dan *Punishment*

Sudah menjadi kodrat manusia untuk senang jika mendapat pujian atas prestasi yang telah diraihinya. Konsep ini dapat digunakan oleh guru mendorong siswa lebih giat belajar. Pujian bisa diberikan dalam bentuk senyuman, anggukan atau secara verbal. Pujian maupun celaan mempunyai efek yang berbeda bagi setiap siswa. Ada siswa yang senang mendapat pujian atas prestasi yang telah diraihinya, tetapi tidak semua siswa begitu. Hal ini berkaitan dengan tingkat aspirasi dan pengalamannya. Misalnya, ada anak yang dipuji walaupun prestasinya rendah karena adanya keterbatasan kemampuan. Ada pula anak yang dicela karena prestasinya rendah lebih bersemangat belajarnya karena tidak ingin dicela lagi. Maka dari itu, celaan dapat memotivasi anak untuk lebih giat belajar.

Pemberian *reward* atas perilaku siswa yang bagus akan menimbulkan minat (*interest*) bagi siswa sehingga ia akan termotivasi untuk belajar. Pemberian *punishment* atas perilakunya yang jelek siswa akan mendapat efek negatif (malu, dendam, cemas, dsb) sehingga sebaiknya diterapkan jika perlu saja. Hal yang harus diperhatikan dalam pemberian *reward* adalah *reward* tidak boleh menjadi tujuan akhir dari perilaku siswa, melainkan *reward* diarahkan untuk menciptakan keinginan belajar siswa.³⁸

Guru dapat memberikan hadiah untuk mendorong belajar siswa sebelum menempuh ujian sekolah. Hadiah dapat berupa peralatan sekolah (pensil, buku, penggaris dan sebagainya) atau pujian. Pendidik dapat

³⁸ Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), ha185

memberikan janji kepada peserta didik saat mereka mendapat nilai tertinggi. Dengan janji yang menyenangkan tersebut, peserta didik akan terpacu untuk rajin belajar. Kebalikan dari hal ini adalah hukuman. Dalam memberikan hukuman sebaiknya guru berhati-hati agar tidak dendam dan meresahkan peserta didik. Hukuman diberikan kepada peserta didik dengan batas-batas kewajaran dan dalam ruang lingkup pembelajaran.

Pujian harus diberikan kepada anak didik secara merata, bukan kepada yang cantik atau pintar, dengan begitu anak didik tidak antipasti terhadap guru, tetapi merupakan figur yang disenangi dan dikagumi. Hukuman akan menjadi alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif. Seperti memberi hukuman berupa membersihkan kelas, menyiangi rumput di halaman sekolah, membuat resume, menghafal ayat alquran, menghafal kosakata bahasa Arab dan lain-lain.³⁹

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa latin *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak atau melakukan aktivitas. Memberikan motivasi dapat diartikan sebagai memberi daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi dapat bergerak.⁴⁰

Motivasi mengandung tiga komponen pokok yaitu,

³⁹ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 347-348

⁴⁰ *Ibid*, hal. 319

- a. Menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu; memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu.
- b. Mengarahkan atau menyulurkan tingkah laku
Ia menyediakan suatu orientasi tujuan. Tingkah laku individu diarahkan terhadap sesuatu.
- c. Untuk menjaga dan menopag tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan intensitas dan arah dorongan dan kekuatan-kekuatan individu.⁴¹

Belajar adalah proses yang bersifat internal yang tidak dapat dilihat secara nyata. Menurut Harold Spears, Belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu.⁴² Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi oleh tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk itu hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.⁴³ Menurut Sardiman, Motivasi Belajar adalah faktor psikis yang bersifat nonintelektual dan berperan dalam hal penumbuh gairah, merasa senang dan semangat belajar. Sehingga dapat diartikan sebagai perasaan yang muncul dalam diri yang ditandai perasaan bergairah dan

⁴¹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 72

⁴² Muhammad Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2013), hal. 17 dan 21

⁴³ Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru...*, hal. 23

senang untuk belajar. Menurut Syarif Sumantri motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kegiatan belajar demi mencapai tujuan.⁴⁴

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ada didalam diri siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, sehingga tujuan dari subjek dapat tercapai.

2. Unsur-unsur yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan peserta didik. Dimiyati dan Mudjiono mengemukakan beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar, yakni:⁴⁵

- a. Cita-cita dan aspirasi peserta didik. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar peserta didik baik intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- b. Kemampuan peserta didik. Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan dalam pencapaiannya. Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas perkembangan.
- c. Kondisi peserta didik. Kondisi peserta didik yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang peserta didik yang sakit, akan mempengaruhi motivasi belajar. Sebaliknya,

⁴⁴ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 378

⁴⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal.

seorang peserta didik yang sehat akan mudah memusatkan perhatian dalam belajar.

- d. Kondisi lingkungan peserta didik. Lingkungan peserta didik dapat keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan masyarakat. Kondisi lingkungan sekolah yang sehat, aman, tentrem, tertib dan indah akan meningkatkan semangat motivasi belajar yang kuat bagi peserta didik.

3. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi dalam belajar diuraikan dalam pembahasan berikut.

- a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari munculah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari.

- b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan anak didik adalah sebuah kekuatan yang terbungkus, kebudayaan berubah menjadi bentuk gerakan psikofisik. Disini anak melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Akal pikiran berproses dengan sikap raga yang selalu tunduk dalam kehendak perbuatan belajar. Sikap berada dalam kepastian perbuatan dan akal mencoba membedah nilai yang terkunci dalam wacana, prinsip, dalil, dan hukum sehingga benar-benar mengerti isi didalamnya.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat membedakan perbuatan yang boleh dilakukan dan tidak. Anak didik yang ingin mendapatkan sesuatu dari mata pelajaran tertentu, tidak mungkin ia dipaksa untuk mempelajarinya. Ia akan mempelajarinya karena didalamnya terdapat sesuatu yang ingin dicari. Sesuatu yang dicari itu merupakan tujuan belajar yang ingin dicapainya. Tujuan itu dapat menjadi pengarah memberikan motivasi dalam belajar.⁴⁶

4. Macam-Macam Motivasi Belajar

Berdasarkan sudut pandangnya motivasi terbagi menjadi dua yaitu.

a. Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang berfungsi tanpa adanya rangsangan dari luar, karena didalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi itu intrinsik inheren dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan anak didik untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung didalam pelajaran. Anak didik termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam pelajaran, bukan karena keinginan lai seperti ingin mendapat pujian, hadiah, atau nilai yang tinggi dan sebagainya.

Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik maka secara sadar ia akan melakukan kegiatan yang tidak memerlukan motivasi

⁴⁶ *Ibid*, hal. 156-157

ekstrinsik. Dalam aktivitas belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan terutama untuk belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik akan sulit belajar terus menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua pelajaran yang dipelajari sekarang akan berguna dan sangat dibutuhkan dimasa yang akan datang.

Anak didik yang memiliki motivasi intrinsik cenderung akan menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan, dan mempunyai keahlian dalam bidang tertentu. Gemar belajar adalah aktivitas yang tak pernah sepi dari anak didik yang memiliki motivasi intrinsik. Telah diakui oleh semua pihak bahwa belajar adalah suatu cara untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Belajar bisa dikonosasikan dengan membaca. Membaca adalah pintu gerbang kelautan ilmu pengetahuan. Tidak ada satupun orang berilmu tanpa aktivitas membaca.

Dorongan belajar bersumber pada kebutuhan, yang menjadi keharusan orang terdidik dan berpengetahuan. Jadi, motivasi intrinsik muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekadar atribut dan seremonial.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsangan dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik jika anak didik menempatkan belajarnya diluar

faktor-faktor situasi belajar. Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak diluar hal yang dipelajarinya. Motivasi ekstrinsik bukannya tidak diperlukan didalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi untuk belajar.⁴⁷

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi terdiri dari motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*, dimana motivasi *intrinsik* lebih kuat dari pada motivasi *ekstrinsik*. Hal tersebut dikarenakan motivasi *intrinsik* merupakan motivasi yang muncul dari diri peserta didik berupa kesadaran. Dalam penelitian yang telah peneliti lakukan ini, peneliti memfokuskan penelitian pada motivasi intrinsik peserta didik. Motivasi intrinsik mempunyai ciri-ciri atau karakteristik tertentu. Sardiman menyebutkan bahwa ciri-ciri motivasi yang ada pada diri setiap orang (peserta didik) sebagai berikut :

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai). Contohnya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah (bila diberi tugas pemecahan masalah misalnya dampak teknologi,peserta

⁴⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta,2008), hal. 150-152

didik semangat dalam memecahkan permasalahan tersebut dengan tekun dan sungguh–sungguh).

- d. Lebih senang bekerja mandiri (tidak mencontek ketika ulangan).
- e. Cepat bosan pada tugas–tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (tidak mudah terpengaruh oleh pendapat teman).
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini (selalu percaya diri dengan jawabannya/pendapatnya).
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal–soal (senang mengerjakan soal-soal).⁴⁸

Apabila seseorang (peserta didik) memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti peserta didik itu memiliki motivasi yang kuat.

5. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Ada beberapa motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar anak didik di kelas, sebagai berikut.

a. Memberi angka

Angka dimaksud adalah sebagaai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka yang diberikan kepada setiap anak didik biasanya bervariasi, sesuai hasil ulangan yang telah mereka peroleh dri hasil penilaian guru, bukan karena belas kasihan guru. Angka merupakan alat motivasi kepada anak didik untuk mempertahankan

⁴⁸ Muhammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 385

atau bahkan lebih meningkatkan prestasi elajar mereka dimasa mendatang. Angka ini biasanya terdapat dalam buku rapor sesuai jumlah mata pelajaran yang diprogamkan dalam kurikulum.

b. Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan. Hadiah yang diberikan kepada orang lain bisa berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Atau bisa juga disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Penerima hadiah tidak tergantung dari jabatan, profesi, dan usia seseorang. Semua orang berhak menerima hadiah dari seseorang dengan motif-motif tertentu.

c. Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan, kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah belajar. Persaingan, baik dalam bentuk individu maupun kelompok diperlukan dalam pendidika. Kondisi ini dimanfaatkan untuk menjadikan proses interaksi belajar mengajar yang kondusif.

d. *Ego-Involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada anak didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga

harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri. Begitu juga anak didik sebagai subjek belajar. Anak didik akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

e. Memberi ulangan

Ulangan bisa dijadikan alat motivasi. Anak didik biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan. Berbagai usaha dan teknik anak menguasai materi pelajaran sedini mungkin dapat memudahkan mereka menjawab soal. Oleh karena itu, ulangan adalah strategi yang cukup baik untuk memotivasi anak agar lebih giat belajar.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil, anak didik terdorong untuk lebih giat belajar. Apabila hasil belajar mengalami peningkatan, anak didik akan berusaha mempertahankannya atau meningkatkannya agar mendapat prestasi yang lebih baik dilain hari

g. Pujian

Pujian dapat dijadikan alat motivasi jika diberikan pada waktu yang tepat. guru bisa memanfaatkan pujian untuk memuji anak didiknya yang berprestasi. Anak yang dipuji jiwanya membesar, sehingga mereka akan bergairah untuk meningkatkan belajarnya. Pujian harus sesuai hasil belajar anak.

h. Hukuman

Walapupun hukuman *reinforcement* negatif tetapi bisa dijadikan alat motivasi jika dilakukan dengan pendekatan edukatif. Pendekatan edukatif disini maksudnya hukuman yang diberikan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak yang dianggap salah. Sehingga dengan diberikan hukuman frekuensi pelanggaran berkurang atau tidak ada di hari mendatang.

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti potensi yang tersedia didalam diri anak untuk belajar. Potensi ini harus dikembangkan dengan lingkungan belajar yang kreatif. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan disini, agar hasrat untuk belajar berubah menjadi perilaku belajar.

j. Minat

Minat sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap mata pelajaran tertentu, ia akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh dan mudah menghafalnya. Proses belajar dapat belajar dengan baik jika terdapat minat didalamnya. Minat alat motivasi yang membangkitkan belajar anak didik dalam rentan tertentu. Oleh karena itu, guru harus mampu membangkitkan minat anak didik agar mereka mudah memahami materi yang telah disampaikan.⁴⁹

⁴⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik...*, hal. 158-166

E. Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari kata Yunani, *mathein* atau *mathenein* yang berarti mempelajari. Kata ini memiliki hubungan erat dengan kata *sanskerta*, *medha* dan *widya* yang memiliki arti kepandaian, ketahuan, atau intelegensia. Dalam bahasa Belanda, matematika disebut dengan kata *wiskunde* yang berarti ilmu tentang belajar.⁵⁰

Matematika dipandang dari pengetahuan dan pengalaman masing-masing yang berbeda. Ada yang mengatakan matematik adalah simbol. Matematika adalah bahasa numerik. Matematika adalah bahasa yang dapat menghilangkan sifat kabur, mjemuk, dan emosional. Matematika adalah metode berfikir logis. Matematika adalah ratunya ilmu dan sekaligus sebagai pelayannya. Matematika adalah sains mengenai kuantitas dan besaran.⁵¹

Menurut Johnson dan Myklebust, matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berpikir. Learner mengemukakan disamping matematikas sebagai bahasa simbol juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas. Kline juga mengemukakan bahwa

⁵⁰ Abdul Halim fathani, *Matematika Hakikat & Logika*, (Jakarta: Arr Ruzz Media, 2012), hal.21

⁵¹ Erman Suhermen, dkk, *Strategi Pembelajaran Kontemporer*, (Bandung: Jica, 2003), hal.15

matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya penggunaan cara bernalar deduktif tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.⁵²

Matematika menurut bukunya Ruseffensi adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisi, mulai dari unsure yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan keaksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.⁵³ Matematika adalah ilmu tentang segala sesuatu yang terkait dengan pengukuran (termasuk kalkulasi), bentuk-bentuk, pola-pola, dan struktur-struktur serta penalaran logis yang dikembangkan secara deduktif.⁵⁴ Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi bahan matematika yang dipelajari.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika SD/MI adalah proses pemberian pengalaman belajar dari guru kepada sekelompok siswa melalui serangkaian kegiatan agar siswa memahami ilmu pengukuran atau bahasa simbol.

Mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

⁵² Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hal. 251

⁵³ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal.10

⁵⁴ Zainal Arifin, *Membangun Kompetensi...*, hal. 10

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang dipilih.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

2. Karakteristik Matematika

Beberapa karakteristik dari matematika diantaranya adalah :

- a. Memiliki objek kajian abstrak.

Matematika mempunyai objek kajian yang bersifat abstrak, walaupun tidak setiap yang abstrak adalah matematika. Sementara beberapa matematikawan menganggap objek matematika itu konkret dalam pikiran mereka, maka objek matematika lebih tepat disebut sebagai objek mental atau pikiran.

- b. Bertumpu pada kesepakatan.

Dalam matematika kesepakatan merupakan tumpuan yang amat penting. Kesepakatan yang amat mendasar adalah aksioma dan konsep primitif. Aksioma diperlukan untuk menghindari berputar-putar dalam pembuktian. Sedangkan konsep primitif diperlukan untuk menghindari berputar-putar dalam pendefinisian. Aksioma juga disebut sebagai postulat atau pernyataan pangkal (yang sering dinyatakan tidak perlu dibuktikan). Sedangkan konsep primitif yang juga disebut sebagai underfined term atau pengertian pangkal yang tidak perlu didefinisikan. Dari beberapa aksioma dapat membentuk suatu system aksioma, yang menurunkan beberapa teorema. Dalam aksioma tentu terdapat konsep primitif tertentu. Dari satu atau lebih konsep primitif dapat dibentuk konsep baru melalui pendefinisian.

c. Berpola pikir deduktif.

Matematika disebut sebagai ilmu pola pikir deduktif, yang secara sederhana dapat dikatakan sebagai pemikiran-pemikiran yang berpangkal dari hal yang bersifat umum diterapkan atau diarahkan kepada hal yang bersifat khusus. Penyajian secara deduktif (ketat) yang langsung diketengahkan pada siswa seringkali tidak bermanfaat dan tidak dapat dikehendaki dalam ilmu mendidik. Oleh karena itu sebelum cara deduktif disajikan pada siswa ada baiknya didahului dengan model induktif. Model induktif dan deduktif dilaksanakan sebagai dua hal yang esensial walaupun kedua model itu saling berlawanan.

d. Memiliki simbol yang kosong dari arti.

Dalam matematika banyak sekali simbol yang digunakan baik berupa huruf atau bukan huruf. Rangkaian simbol-simbol matematika dapat membentuk model matematika. Model matematika dapat berupa persamaan, pertidaksamaan, bangun geometri tertentu, dan sebagainya. Huruf-huruf yang dipergunakan dalam model persamaan, misalnya $x + y = z$ belum tentu bermakna atau berarti bilangan. Demikian juga tanda $+$ belum tentu berarti operasi tambah untuk dua bilangan. Makna huruf atau tanda itu tergantung dari permasalahan yang mengakibatkan terbentuknya model tersebut. Jadi secara umum huruf dan tanda dalam model $x + y = z$ tersebut masih kosong dalam arti, terserah kepada yang akan memberi arti model tersebut.

e. Memperhatikan semesta pembicaraan.

Semesta pembicaraan, bermakna sama dengan universal semesta. Lingkup semesta pembicaraan dapat sempit dapat juga luas sesuai dengan keperluan. Bila lingkup pembicaraannya bilangan bulat maka semesta pembicaraannya adalah bilangan bulat. Misalnya, $2x = 10$ maka penyelesaiannya adalah $x = 5$. Jadi jawaban yang sesuai dengan semestanya adalah " $x = 5$ ".

f. Konsisten dalam sistemnya.

Dalam matematika terdapat banyak sistem. Ada sistem yang mempunyai kaitan satu sama lain, tetapi ada juga sistem yang dapat dipandang terlepas satu sama lain. Misalnya dikenal sistem-sistem

aljabar, sistem-sistem geometri. Sistem aljabar dan geometri tersebut dapat dipandang terlepas satu sama lain. Di dalam masing-masing sistem dan struktur berlaku ketaatan azasan atau konsistensi. Jadi dapat dikatakan bahwa setiap sistem dan strukturnya, tidak boleh kontradiksi dengan istilah atau konsep yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Konsistensi itu baik dalam hal makna maupun dalam hal nilai kebenarannya yang telah ditetapkan atau disepakati. Misalnya, $a + b = x$ dan $x + y = p$ maka $a + b + y$ harus sama dengan p .⁵⁵

F. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dengan Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar

Motivasi eksternal berupa *reward* dan *punishment* merupakan teori penguatan yang bersumber dari teori behavioristik. Menurut teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Peserta didik dianggap telah belajar apabila menunjukkan perubahan tingkah laku yakni respon dari peserta didik berupa motivasi dalam belajarnya.

Metode eksternal berupa *reward* berfungsi sebagai perantara memunculkan motivasi belajar siswa serta menjaga motivasi internalnya agar siswa tetap semangat belajar di kelas. Dengan pemberian *reward* diharapkan bisa memacu motivasi belajar siswa untuk lebih giat, perasaan senang dalam belajar. Siswa yang belajar dalam kondisi senang akan mudah termotivasi

⁵⁵ *Ibid*, hal. 11

untuk tekun dan ulet dalam belajarnya. Hal ini sesuai yang disampaikan E.L.Thorndike dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono faktor penting yang memengaruhi semua belajar adalah *reward*.⁵⁶

Hal ini dibuktikan dengan percobaan Thorndike yang terkenal dengan koneksionisme dengan menggunakan binatang kucing yang telah dilaparkan dan diletakkan dalam sangkar yang tertutup dan pintunya dapat dibuka secara otomatis apabila kenop didalam sangkar tersebut tersentuh. Dalam penelitian ini stimulus yang diberikan berupa reward yang berupa ikan yang diletakkan dimuka pintu puzzle box, dan ternyata bisaa memunculkan respon sikucing berusaha mencapai (*reward* berupa ikan) dengan cara meloncat-loncat kian kemari, dan tidak sengaja kucing menyentuh kenop kemudian terbukalah pintu sangkar tersebut dan kucing segera lari ketempat makan. Jadi dalam penelitian Thorndike ini dapat disimpulkan dalam kegiatan belajar pemberian *reward* sangat penting karena bisa memunculkan motivasi belajar siswa.

Sedangkan *punishment* dalam dunia pendidikan bukanlah tindakan kekerasan yang membuat peserta didik takut dari pelajaran. Edwin Guthrie percaya bahwa hukuman memegang peranan penting dalam proses belajar. Hukuman yang diberikan pada saat yang tepat akan mengubahkebiasaan dan perilaku seseorang. Yang dimaksud disini adalah motivasi siswa, dari siswa yang pasif menjadi aktif dalam belajarnya.⁵⁷

⁵⁶ Sri Esti Wahyuni, *Psikologi Pendidikan Edisi Revisi*, (Jakarta: Gramedia, 2009), hal. 126

⁵⁷ C Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal. 23

Reward dan *punishment* sangat penting diterapkan dalam dunia pendidikan. Sebab *reward* dan *punishment* adalah motivasi ekstrinsik yang mampu membangkitkan motivasi internal yang berasal dari diri siswa sehingga dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi belajar yang mengakibatkan tujuan pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Pemberian *reward* dan *punishment* dapat memotivasi belajar siswa seperti yang diungkap oleh W.S Winkel dalam buku pengajarannya bahwasanya *reward* dan *punishment* merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk membangun motivasi belajar siswa.⁵⁸

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar sebagai berikut. Pertama, Penelitian yang telah dilakukan oleh Muamarotul Hasanah⁵⁹ menyatakan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar yang ditunjukkan melalui $F_{hitung} = 7,808 > t_{tabel} = 3,28$. Kedua, penelitian Elsa Triningsih,⁶⁰ menyebutkan besar peningkatan motivasi belajar matematika siswa setelah diberikan *reward* dan *punishment* sebesar 13,28%.

⁵⁸ WS Winkel. *Psikologi Pengajaran*. (Jakarta: Grasindo, 1996), hal. 101

⁵⁹ Muamarotul hasanah, "Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP NU Pakis Malang", dalam <http://etheses.uin-malang.ac.id/2923/1/09130096.pdf> diakses 02 November 2018

⁶⁰ Elsa Triningsih, "Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Makassar" dalam <http://repository.uin-alauddin.ac.id/8902/1/ELSA%20TRININGSIH.pdf> diakses 30 Desember 2018

G. Penelitian Terdahulu

1. Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP NU Pakis Malang. Menurut Muammarotul Hasanah (2015) menyimpulkan bahwa (1) tidak ada pengaruh positif yang signifikan *reward* terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari $t_{hitung} = 1,58 < t_{tabel} = 2,05$. (2) ada pengaruh positif yang signifikan *reward* terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari $t_{hitung} = 2,577 > t_{tabel} = 2,05$. (3) ada pengaruh positif yang signifikan antara *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari $F_{hitung} = 7,808 > t_{tabel} = 3,28$
2. Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Makassar. Menurut Elsa Triningsih (2018) menyimpulkan bahwa nilai motivasi belajar matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan berada pada kategori sedang, sedangkan nilai motivasi belajar matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan berada pada kategori tinggi. Besar peningkatan motivasi belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan sebesar 13,28%. Nilai *pretest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada kategori sedang, nilai *posttest* siswa kelas kontrol tetap berada pada kategori sedang, namun nilai *posttest* siswa kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Besar peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan

sebesar 27,41%. Hasil uji inferensial data motivasi belajar matematika menggunakan uji *Mann Whitney Sample U Test*, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai peningkatan skor motivasi belajar matematika siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Selanjutnya, hasil uji inferensial data hasil belajar matematika menggunakan uji *Mann Whitney Sample U Test*, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai peningkatan hasil belajar matematika siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Disimpulkan bahwa penggunaan metode pemberian *reward* dan *punishment* dengan model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 13 Makassar.

3. Implementasi pembelajaran berbasis *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran fiqh di madrasah tsanawiyah negeri Gandusari Blitar. Menurut Uswah Ummu Mahmudah menunjukkan bahwa di awal pertemuan guru membuat kesepakatan dengan siswa terkait dengan implementasi *reward* dan *punishment*. *Reward* yang diberikan berupa pujian, tepuk tangan, pemberian kemplol dan nilai plus. *Punishment* yang diberikan berupa hukuman untuk bersih-bersih masjid, kamar mandi, taman di lingkungan sekolah, dan menulis surat-surat pendek. Hasil implementasi *reward* dan *punishment* yaitu (1) tingkat perhatian siswa terhadap pembelajaran meningkat, (2) tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuan dalam mengerjakan tugas-tugas

pembelajaran, (3) tingkat kepuasan siswa dalam prose pembelajrn yang telah dilaksanakan, (4) menentukan perbuatan yang harus dilakukan.

4. Pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar kelas 1 MIM Pekalongan Lampung Timur. Menurut Mar'atul Latifah (2017) menyimpulkan bahwa hasil chi kuadrat hitung lebih besar dari harga chi kuadrat tabel pada taraf signifikan 1% dan taraf signifikan 5%. Menggunakan df atau dk sebesar 2 diperoleh harga chi kuadrat (x^2) pda taraf signifikan sebesar 5,991 dan untuk signifikan 1% sebesar 9, 210 dengan demikian berarti harga chi kuadrat hitung (x^2_{hit}) sebesar 12 lebih besar dari chi kuadrat tabel (x^2_{tab}) pada taraf signifikan 1% dan taraf signifikan 5% pada dk = 2 dengan tigtat keeratan hubungan kuat yaitu 89,48%, sedangkan presentase motivasi belajar dilihat dari lembar observasi sesudah pemberian *reward* mengalami presentase tertinggi pada minat dan perhatian siswa sebesar 94,44%.
5. Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar matematika siswaa kelas V MIN 1 Madiun. Menurut Ari Fathoni (201P) menyimpulkan bahwa (1) pemberian *reward* dan *punishment* di MIN 1 Madiun dapat dikatakan dalam kategori baik dengan frekuensi sebanyak 28 responden (45,6%); (2) minat belajar matematika siswa kelas V di MIN 1 Madiun dapat dikatakan dalam kategori baik dengan frekuensi sebanyak 22 responden (36,07%); (3) F hitung = 3,71 dan F tabel = 3,15. Jadi Fhitung > Ftabel maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment*

terhadap minat belajar matematika kelas V MIN 1 Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan pengaruh sebesar 6,00 %.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Antara Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang

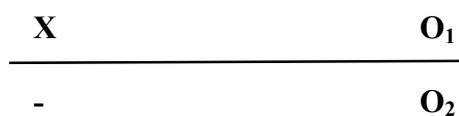
| Nama Penelitian dan Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|--|---|--|
| Muammarotul Hasanah dengan judul <i>“Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP NU Pakis Malang.”</i> | 1. Sama-sama meneliti tentang Pengaruh <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap motivasi belajar. | 1. Subjek penelitiannya adalah siswa Sekolah Menengah Pertama 2. Pelajaran yng diteliti adalah IPS 3. Lokasi penelitiannya adalah SMP NU Pakis Malang. |
| Elsa Triningsih dengan judul <i>“Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Makassar.”</i> | 1. Sama-sama meneliti tentang Pengaruh <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap motivasi belajar. 2. Menggunakan model pembelajaran kooperatif. | 1. Subjek penelitiannya adalah siswa Sekolah Menengah Pertama. 2. Pengaruhnya terhadap hasil belajar. 4. Lokasi penelitiannya adalah SMP Negeri 13 Makassar. |
| Uswah Ummu Mahmudah dengan judul <i>“Implementasi pembelajaran berbasis reward dan punishment untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran fiqh di madrasah tsanawiyah negeri Gandusari Blitar.”</i> | 1. Sama-sama menggunakan 2 variabel bebas <i>reward</i> dan <i>punishment</i> . 2. Sama-sama menggunakan satu variabel terikat yaitu motivasi belajar. | 1. Subjek penelitiannya adalah siswa Sekolah tingkat menengah pertama. 2. Lokasi penelitiannya di Madrasah Tsanawiyah Negeri Blitar. 3. Mata pelajaran yang diteliti adalah Fiqih 4. Pendekatan penelitiannya adalah penelitian kualitatif. |
| Mar’atul Latifah dengan judul <i>“Pengaruh</i> | 1. Sama-sama meneliti tentang Pengaruh | 1. Lokasi penelitiannya di MIM Pekalongan |

| | | |
|--|--|--|
| <i>pemberian reward terhadap motivasi belajar kelas 1 MIM Pekalongan Lampung Timur Tahun pelajaran 2017/2018.</i> | <i>reward terhadap motivasi belajar.</i> 2. Subjek penelitiannya adalah siswa Sekolah tingkat dasar. | Lampung Timur. 2. Variabel bebasnya hanya <i>reward</i> |
| Ari Fathoni dengan judul “ <i>pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap minat belajar matematika siswa kelas V MIN 1 Madiun.</i> ” | 1. Variabel bebasnya yaitu <i>reward</i> dan <i>punishment</i> . 2. Subjek penelitiannya adalah siswa Sekolah tingkat dasar. 3. Pelajaran yang diteliti adalah matematika. | 1. Lokasi penelitiannya di MIN 1 Madiun. 2. Variabel terikatnya adalah minat belajar 3. Menggunakan model pembelajaran kooperatif. |

H. Kerangka Berfikir Penelitian

Berdasarkan teori diatas penelitian ini memuat dua variabel penelitian yang terdiri atas satu variabel bebas (variabel independen) dan satu variabel terikat (variabel dependen). Strategi pembelajaran dengan pemberian *reward* dan *punishment* sebagai variabel bebas (variabel independen) akan digambarkan dengan (X). Sedangkan motivasi belajar sebagai variabel terikat (variabel dependen) akan digambarkan dengan (Y). variabel strategi pembelajaran dengan pemberian *reward* dan *punishmen* akan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



Keterangan:

X : Kelas Eksperimen

- : Kelas Kontrol

O₁ : Pengukuran yang diberi *treatment*

O₂ : Pengukuran yang tidak diberi *treatment*