

**PENERAPAN METODE REWARD AND PUNISHMENT UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V
MATERI FPB DAN KPK SDN 1 PUTRAPINGGAN**

Serli Alfina Febrian ¹, Hatma Heris Mahendra ², Agus Ahmad Wakih ³
^{1,2,3}) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Perjuangan Tasikmalaya
Alamat e-mail: serlyalfina373@gmail.com¹, hatmaheris@unper.ac.id²,
aweagus67@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to improve the motivation to learn mathematics in fifth grade students of SDN 1 Putrapinggan through the application of reward and punishment methods on the subject of FPB and KPK. The research method used is the Classroom Action Research (CAR) model of Kemmis and McTaggart, which was carried out in three cycles including the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 25 students. The results showed a gradual increase in learning motivation. The average student motivation increased from 36% in the pre-action to 84% in cycle III. In addition, the quality of planning, learning implementation, and teacher activities also experienced a significant increase in each cycle. Thus, the application of reward and punishment methods has proven effective in fostering learning enthusiasm, increasing student participation, and creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere in the classroom.

Keywords: Reward, Punishment, Learning Motivation, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Putrapinggan melalui penerapan metode *reward* dan *punishment* pada materi FPB dan KPK. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam tiga siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar secara bertahap. Rata-rata motivasi siswa meningkat dari 36% pada pratindakan menjadi 84% pada siklus III. Selain itu, kualitas perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan aktivitas guru juga mengalami peningkatan signifikan setiap siklusnya. Dengan demikian, penerapan metode *reward* dan *punishment* terbukti efektif dalam menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan partisipasi siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan di kelas.

Kata Kunci: Reward, Punishment, Motivasi Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sadar yang bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi individu melalui kegiatan belajar. Oleh karena itu, sektor pendidikan memerlukan perhatian serius dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaannya agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal (Nugroho et al., 2021). Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah proses pendampingan yang membimbing seluruh potensi anak agar tumbuh menjadi individu dan anggota masyarakat yang mampu mencapai kebahagiaan serta keselamatan tertinggi (Efendy, 2023). Pendidikan berlangsung sepanjang hayat, dimulai sejak manusia berada dalam kandungan hingga dewasa. Melalui pendidikan, manusia dibentuk menjadi pribadi yang terampil, berbakat, dan cerdas, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual, tetapi juga kecerdasan emosional dan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks bangsa, pendidikan memiliki peran penting dalam mencetak generasi muda yang beriman, cerdas, kritis, kreatif, serta berjiwa dinamis. Dengan demikian, pendidikan menjadi fondasi utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, berakarakter, dan berkontribusi nyata terhadap pembangunan serta kemajuan bangsa Indonesia.

Menurut (Wandini et al., 2023) Matematika merupakan cabang ilmu pendidikan yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari dan tidak dapat dipisahkan. Ilmu ini memegang peranan penting dalam membantu menyelesaikan berbagai

permasalahan yang muncul dalam kehidupan. Matematika juga merupakan ilmu umum yang terus berkembang dan menjadi bagian dari berbagai aspek yang kita hadapi hingga saat ini. Salah satu cabangnya yaitu aritmatika, sangat bermanfaat dalam aktivitas sehari-hari. Namun, peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami matematika cenderung menunjukkan tanda-tanda seperti kebingungan, kecemasan, dan enggan bertanya. Hal ini dapat mengganggu proses pembelajaran mereka, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya motivasi dan prestasi belajar (Nurrohm atulloh & Mulyawati, 2022). Sebelum seorang guru mampu memberikan motivasi kepada siswanya, ia terlebih dahulu harus memiliki motivasi dalam dirinya sendiri. Semangat dan dorongan internal dari guru sangat berpengaruh terhadap cara ia membangkitkan semangat belajar siswa. Untuk dapat berperan sebagai seorang motivator, guru dituntut mampu memberi dorongan, arahan, serta bimbingan kepada peserta didiknya. Namun, hal ini bukanlah tugas yang mudah, karena menjadi guru yang mampu memotivasi memerlukan kepribadian yang baik dan tulus dari hati. Sebagai motivator, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang positif, menyenangkan, dan mendukung. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan memberikan penghargaan atas usaha siswa, seperti memberikan pujian, poin keaktifan, atau bentuk apresiasi lainnya ketika siswa menunjukkan keterlibatan aktif di kelas. Hal ini akan mendorong semangat belajar siswa (Abdullah & Fahmi, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Putrappingan, ditemukan bahwa

banyak siswa kehilangan fokus saat belajar, merasa bosan, tidak mengerjakan tugas, serta sering keluar masuk kelas selama pembelajaran. Siswa juga kurang memperhatikan penjelasan guru, terutama pada mata pelajaran matematika, sehingga tidak memahami materi dengan baik. Dari 25 siswa, hanya 9 siswa (36%) yang memiliki motivasi belajar pada kategori tinggi, sedangkan 16 siswa (64%) belum mencapai kategori tersebut. Rendahnya motivasi belajar ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, di mana guru menjadi pusat kegiatan belajar dan siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Akibatnya, partisipasi siswa rendah, konsentrasi menurun, dan keinginan untuk memahami materi menjadi lemah. Jika pembelajaran dirancang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung, diharapkan motivasi belajar dapat meningkat. Oleh karena itu, dibutuhkan penerapan metode pembelajaran yang tepat sebagai penguatan untuk menumbuhkan kembali semangat dan fokus belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Sebagai motivator, guru berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif melalui pemberian penguatan. Penguatan bertujuan menumbuhkan minat belajar dan membentuk perilaku positif siswa. Menurut Jailani (2019), penguatan merupakan stimulus atau penghargaan yang diberikan atas tindakan siswa dalam kegiatan belajar untuk mendorong semangat dan prestasi. Salah satu bentuk penguatan yang efektif adalah penerapan metode *reward* dan *punishment*. Menurut Nurrohmatulloh & Mulyawati (2022), metode ini berperan penting dalam

meningkatkan motivasi, disiplin, dan konsentrasi belajar siswa. *Reward* memberikan efek positif seperti rasa senang, bahagia, dan antusiasme yang mendorong siswa belajar lebih giat, sedangkan *punishment* berfungsi sebagai peringatan agar siswa tidak mengulangi kesalahan. Hukuman yang diberikan harus bersifat mendidik, seperti tugas tambahan, menjawab soal di papan tulis, atau teguran langsung. Guru juga perlu memahami alasan di balik perilaku siswa dan membantu mencari solusi agar tidak terulang. Namun, pelaksanaan *punishment* harus disesuaikan dengan kondisi kelas dan dilakukan secara bijak agar tujuan pembelajaran tetap tercapai tanpa menimbulkan dampak negatif.

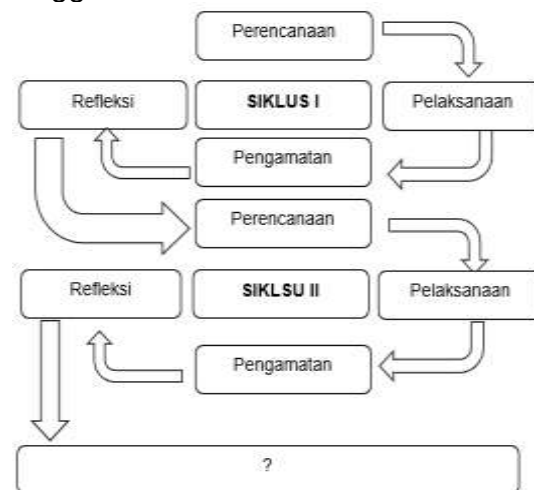
Penelitian ini relevan dengan penelitian Tarigan (2017) berjudul "*Penerapan Metode Reward and Punishment untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SDN 101800 Delitua.*" Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *reward and punishment* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam materi satuan panjang baku. Pada siklus I terjadi peningkatan motivasi sebesar 26,67%, dengan kategori motivasi belajar baik sebesar 56,66% dan cukup sebesar 16,67%. Pada siklus II, 90% siswa telah mencapai kriteria motivasi belajar sangat baik. Nilai observasi guru juga meningkat dari rata-rata 81,87% pada siklus I menjadi 95% pada siklus II, menunjukkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa. Urgensi penelitian ini adalah memberikan kontribusi nyata bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan *reward and punishment* secara tepat. Metode ini

berfungsi memberikan dorongan positif dan membentuk disiplin siswa agar lebih fokus serta aktif dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan yang konsisten, *reward and punishment* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi intrinsik siswa, dan berdampak positif terhadap prestasi belajar mereka, khususnya pada mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto dalam Syaifudin (2021), PTK terdiri dari tiga komponen utama: *penelitian*, yaitu kegiatan penyelidikan yang dilakukan dengan prosedur tertentu; *tindakan*, yakni kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan terencana dalam beberapa tahap; dan *kelas*, yaitu tempat berlangsungnya proses pembelajaran. Peneliti menggunakan metode PTK karena ditemukan permasalahan dalam proses belajar, khususnya rendahnya motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan metode *reward and punishment* guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart dalam Sunny et al. (2023) yang terdiri dari empat tahapan saling berkaitan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Setiap tahap dilakukan secara berurutan dan berkelanjutan dalam bentuk siklus, di mana hasil refleksi dari satu siklus digunakan untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada upaya perbaikan proses pembelajaran melalui tindakan nyata yang dapat meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa secara bertahap dan berkesinambungan. Berikut desain PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart :



Gambar 1 Desain PTK Model Kemmis dan MC Taggart

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

HASIL

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan pemberian *reward and punishment* di kelas V SDN 1 Putrappingan Kecamatan Putrappingan Kabupaten Pangandaran. Dimulai dengan pelaksanaan pratindakan, siklus I dan siklus II. Yang terdiri dari 25 siswa, yakni 15 laki-laki dan 10 perempuan. Adapun pada pelaksanaannya sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah disiapkan sebelumnya.

Deskripsi Pratindakan

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melakukan observasi di kelas V SDN 1 Putrappingan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa terlihat kehilangan fokus, keluar masuk kelas

saat pelajaran berlangsung, serta kurang memperhatikan penjelasan guru. Berdasarkan tabel nilai motivasi belajar pratindakan, dari 25 siswa terdapat 9 siswa (36%) yang memiliki motivasi belajar dalam kategori *tinggi* dan 16 siswa (64%) dalam kategori *cukup*, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 57,36%. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 73,33, sedangkan nilai terendah 41,67.

Hasil ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa secara umum masih tergolong rendah dan belum mencapai hasil yang diharapkan. Berdasarkan grafik hasil pengamatan, tampak jelas bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan semangat belajar yang optimal. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu dilakukan tindakan lanjutan melalui penerapan metode *reward and punishment* sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode ini diharapkan dapat memberikan penguatan positif maupun korektif, sehingga siswa lebih termotivasi, fokus, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan pada 4 Juni 2025 dengan mata pelajaran Matematika materi FPB dan KPK. Tujuan pembelajaran adalah agar siswa mampu menyebutkan faktor dan kelipatan suatu bilangan serta menyelesaikan soal dengan benar. Penelitian ini berlangsung selama 2 x 35 menit dan mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyiapkan modul ajar, LKPD, instrumen penilaian, dan angket motivasi belajar siswa dengan menerapkan metode *reward and punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar. Pada tahap pelaksanaan, peneliti bertindak

sebagai guru dan guru kelas sebagai observer. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan doa, apersepsi, dan penyampaian tujuan.

Pada kegiatan inti, siswa mempelajari konsep FPB dan KPK melalui penjelasan, video pembelajaran, serta diskusi kelompok menggunakan LKPD. Guru memberikan bimbingan dan penguatan melalui *reward and punishment*. Kegiatan ditutup dengan refleksi dan pengisian angket motivasi belajar. Hasil observasi menunjukkan penilaian modul ajar 88,04%, pelaksanaan pembelajaran 89,81%, dan aktivitas guru 86,15% dengan kategori *sangat baik*. Rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 67,54, dengan 20% kategori sangat tinggi, 52% tinggi, dan 28% cukup. Meskipun hasil menunjukkan peningkatan, guru perlu memperbaiki konsistensi penerapan *reward and punishment*, memberikan umpan balik langsung, dan mengatur waktu lebih efektif agar motivasi siswa meningkat pada siklus berikutnya.

Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

Penelitian siklus II dilaksanakan pada 18 Juni 2025 untuk memperbaiki kekurangan dari siklus I. Tahapan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru mendiskusikan hasil refleksi siklus I, menyusun modul ajar, LKPD, instrumen penilaian, serta angket motivasi belajar siswa. Materi pembelajaran tetap pada FPB dan KPK dengan penerapan metode *reward and punishment* secara lebih konsisten dan terencana. Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa, dan apersepsi yang mengaitkan pengalaman siswa dengan materi. Pada kegiatan inti, guru meninjau kembali materi FPB dan KPK melalui tanya jawab interaktif, video

pembelajaran, diskusi kelompok, dan presentasi hasil kerja. Guru memberikan reward dan punishment sesuai perilaku dan hasil kerja siswa. Kegiatan ditutup dengan refleksi bersama dan pengisian angket motivasi.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan: modul ajar mencapai 92,39%, pelaksanaan pembelajaran 94,44%, dan aktivitas guru 91,67%, semuanya berkategori *sangat baik*. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa naik menjadi 78,93, dengan 44% kategori sangat tinggi dan 56% kategori tinggi. Refleksi menunjukkan adanya peningkatan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa, meski belum mencapai target 80% sangat tinggi. Perbaikan selanjutnya diarahkan pada optimalisasi penerapan reward and punishment, peningkatan inovasi pembelajaran, dan pengelolaan waktu agar hasil belajar lebih maksimal.

Deskripsi Pelaksanaan Siklus III

Penelitian siklus III dilaksanakan pada 25 Juni 2025 dengan tujuan memperbaiki kekurangan pada siklus II. Tahapan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru memperbaiki kekurangan sebelumnya, menyusun modul ajar, LKPD, dan instrumen penilaian dengan penerapan metode reward and *punishment* yang lebih optimal.

Materi pembelajaran tetap pada Matematika kelas V dengan topik FPB dan KPK. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi, kemudian melanjutkan ke kegiatan inti dengan tanya jawab interaktif, penayangan video penerapan FPB dan KPK, serta diskusi kelompok untuk mengerjakan LKPD dan mempresentasikan

hasilnya. Guru memberikan bimbingan dan umpan balik selama proses berlangsung. Pada penutupan, siswa menyimpulkan materi dan mengisi angket motivasi belajar.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan di semua aspek: modul ajar mencapai 93,47%, pelaksanaan pembelajaran 96,29%, dan aktivitas guru 94,44%, seluruhnya berkategori *sangat baik*. Hasil angket motivasi belajar siswa menunjukkan 84% siswa berkategori sangat tinggi dan 16% kategori tinggi dengan rata-rata 87,14, menandakan peningkatan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Pada tahap refleksi, dapat disimpulkan bahwa kekurangan pada siklus I dan II telah teratasi. Penerapan *reward and punishment* terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, dan indikator keberhasilan 80% kategori sangat tinggi telah tercapai, sehingga penelitian dihentikan pada siklus III.

PEMBAHASAN

Menurut Yogi Fernando et al. (2024), motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang mendorong perubahan perilaku siswa. Salah satu cara menumbuhkannya ialah melalui metode *reward* dan *punishment*. Rohmah (2024) menjelaskan bahwa *reward* merupakan bentuk apresiasi untuk mendorong peningkatan kinerja, sedangkan Subakti & Prasetya (2020) menyebut *punishment* diberikan saat perilaku melanggar aturan, seperti *time out* atau pencabutan hak. Penerapan metode ini terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 1 Putrapinggian secara bertahap pada setiap siklus penelitian.

Perencanaan Pembelajaran

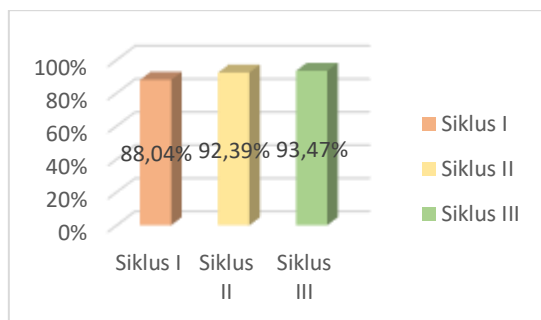
Perencanaan pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif, efisien, dan kontekstual. Selain menjadi

pedoman guru dalam mengajar, perencanaan juga merupakan strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hanum, 2017). Dalam penelitian tindakan kelas di SDN 1 Putraringgan, perencanaan pembelajaran dengan metode *reward* dan *punishment* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika, ditunjukkan oleh peningkatan penilaian modul ajar dari siklus I hingga siklus III berikut :

Tabel 1 Hasil Penilaian Modul Ajar Siklus I, II dan III

N o	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Jumlah Nilai	81	85	86
2.	Persentase (%)	88,04 %	92,39 %	93,47 %

Berdasarkan tabel hasil penilaian modul ajar menunjukkan bahwa adanya peningkatan persentase dari hasil siklus I yaitu 88,04% menjadi 92,39% di siklus II dan menjadi 93,47% di siklus III. Berikut hasil penilaian modul ajar yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 2 Hasil Penilaian Modul Ajar Siklus I, II dan III

Berdasarkan grafik pada gambar terlihat adanya peningkatan hasil penilaian modul ajar pada setiap siklus. Pada siklus I, hasil penilaian modul ajar memperoleh persentase sebesar 88,04%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 92,39%, dan

terus mengalami peningkatan pada siklus III dengan nilai 93,47%.

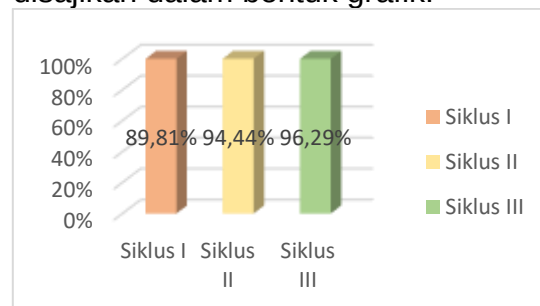
Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga siklus. Pada siklus I dan II, penerapan *reward* dan *punishment* nonverbal belum optimal, sehingga pada siklus III peneliti memaksimalkan pemberian *reward* secara verbal (pujian, perhatian) dan nonverbal (gerakan, sentuhan, simbol). Hasilnya, siswa lebih percaya diri, aktif bertanya, memperhatikan materi, disiplin, dan pembelajaran menjadi interaktif. Hal ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SDN 1 Putraringgan.

Tabel 2 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran antar Siklus

N o	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Jumlah Nilai	97	102	104
2.	Persentase (%)	89,81 %	94,44 %	96,29 %

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa persentase peningkatan pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 89,81%, menjadi 94,44% di siklus II dan 96,29% di siklus III. Berikut hasil observasi penilaian pelaksanaan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk grafik:



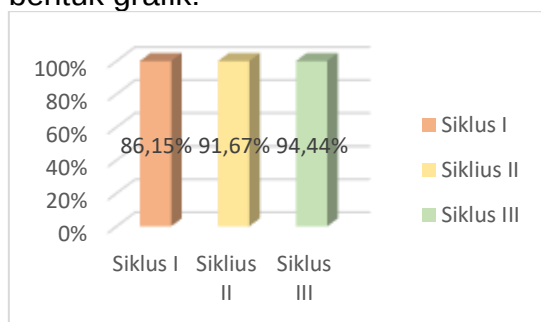
Gambar 3 Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I, II dan III

Berdasarkan grafik pada gambar terlihat adanya peningkatan hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Pada siklus I, Hasil penilaian menunjukkan persentase sebesar 89,91%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 94,44% dan kembali meningkat pada siklus III mencapai 96,29%.

Tabel 3 Hasil Observasi aktivitas guru dalam mengajar antar siklus

N o	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Jumlah Nilai	31	33	34
2.	Persentase (%)	86,15 %	91,67 %	94,44 %

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa persentase peningkatan aktivitas guru dalam mengajar mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 86,15% menjadi 91,67% di siklus II dan menjadi 94,44% di siklus III. Berikut hasil observasi aktivitas guru dalam mengajar yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 4 Hasil Penilaian Guru Siklus I, II dan III

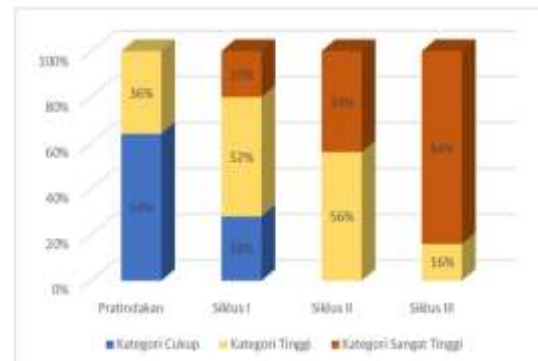
Berdasarkan grafik pada gambar terlihat bahwa penilaian aktivitas guru mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap siklusnya. Pada siklus I, hasil penilaian aktivitas guru menunjukkan persentase sebesar 86,15%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 91,67%, dan kembali mengalami peningkatan pada siklus III dengan hasil 94,44%.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Tabel 4 Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

	Kategori Cukup	Kategori Tinggi	Kategori Sangat Tinggi
Pratindakan	64%	36%	-
Siklus I	28%	52%	20%
Siklus II	-	56%	44%
Siklus III	-	16%	84%

Berdasarkan pada tabel terlihat perbedaan yang cukup signifikan antara pratindakan, siklus I, II dan juga III. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang sudah memenuhi indikator motivasi belajar pada kategori sangat tinggi yang dicapai oleh 21 siswa (84%). Peneliti menggunakan penerapan metode reward and punishment sebagai bentuk penguatan pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 5 Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan gambar dapat dilihat peningkatan motivasi belajar siswa dari pratindakan, siklus I, II dan siklus III. Pada pratindakan motivasi belajar siswa masih rendah. Pada pratindakan yang memenuhi indikator motivasi belajar pada kategori tinggi ada 9 siswa (36%) dan 16 siswa (64%) yang memenuhi indikator motivasi belajar kategori cukup. Pada siklus I peneliti melakukan tindakan dengan

menerapkan metode *reward and punishment*. Motivasi belajar siswa meningkat jika dibandingkan dengan pratindakan, siswa yang memenuhi indikator motivasi belajar pada kategori sangat tinggi ada 5 siswa (20%), kategori tinggi ada 13 siswa (52%), dan 7 siswa (28%) pada kategori cukup. Peningkatan motivasi belajar pada siklus I sudah ada namun belum memenuhi indikator ketercapaian.

Maka dari itu dilakukanlah siklus II. Pada siklus II motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus II data menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa sebanyak 11 siswa (44%) pada kategori sangat tinggi dan ada 14 siswa (56%) pada kategori tinggi. Peningkatan motivasi belajar pada siklus II sudah ada namun belum memenuhi indikator ketercapaian. Maka dari itu dilakukanlah siklus III. Pada siklus III data menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa kategori sangat tinggi 21 siswa (84%) dan 4 siswa (16%) kategori tinggi dan pada siklus ini sudah memenuhi indikator ketercapaian.

E. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri dari satu pertemuan berdurasi 3 × 35 menit, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode *reward and punishment* pada siswa kelas V SDN 1 Putrappinggan tahun pelajaran 2024/2025. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, lembar observasi pembelajaran, dan lembar observasi aktivitas guru. Hasil menunjukkan peningkatan kualitas perencanaan dari 88,04% pada siklus I, 92,39% pada siklus II, hingga 93,47% pada siklus III, naik sebesar

6,17%, yang menandakan perencanaan pembelajaran telah berjalan optimal. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas guru, hasil juga meningkat signifikan. Nilai pelaksanaan pembelajaran naik dari 89,81% pada siklus I menjadi 96,29% pada siklus III, sedangkan aktivitas guru meningkat dari 86,15% menjadi 94,44%, menunjukkan metode yang diterapkan efektif dan konsisten meningkatkan keterlibatan guru serta kualitas pembelajaran. Adapun motivasi belajar siswa meningkat secara nyata dari 36% pada pratindakan menjadi 84% pada siklus III. Kategori motivasi sangat tinggi meningkat bertahap, yaitu 20% pada siklus I, 44% pada siklus II, dan 84% pada siklus III, dengan peningkatan total 48% dari pratindakan hingga akhir penelitian. Dengan demikian, penerapan metode *reward and punishment* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 1 Putrappinggan secara bertahap dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., & Fahmi, Z. (2022). Peran Guru sebagai Motivator dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(01), 29–44.
- Anak, K. N. P. E. S. K. (2015). Eksploitasi Seksual Komersial Anak di Indonesia. *Medan, Restu Printing Indonesia*, Hal.57, 21(1), 33–54.
- Candra, E., Setiawan, D., & Ermawati, D. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 139–146.
- Diandaru, B. H. (2023). Motivasi

- Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*, 2(2), 185–196.
- Efendy, T. (2023). Konsep Sistem Among Dalam Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1231–1242.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Firdausi, N. I. (2020). Pembelajaran Punishment (Hukuman)
- Hanum, L. (2017). Perencanaan Pembelajaran. *Perencanaan Pembelajaran*, 2(2), 169–177.
- Hendra. (2018). Identifikasi Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berkontribusi Terhadap Kesiapan Belajar Siswa Smp Muhammadiyah Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA)*, 3(2), 35–50.
- Husnul Khaatimah, R. W. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87.
- Izzah, Z. N., Humairah, H., & Kharisma, A. I. (2024). Analisis Penyebab Kurangnya Kemampuan Berhitung pada Materi KPK dan FPB Siswa Kelas V SDN Canditanggal. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 167–177.
- Jailani, Q. (2019). Efektifitas Pemberian Penguatan (Reinforcement) Terhadap Motivasi Belajar Siswi Kelas XII IPA Ma Al-Amien Pragaan Sumenep. *Reflektika*, 14(2), 1–12.
- Julianti, N., & Hatiarsih, R. (2020). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Barisan dan Deret. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 139–148.
- Ummah, (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Reward Dan Punishment Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sd Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 3292–3302.
- Luh, N. (2024). ANALISIS PEMBERIAN REWARD AND PUNISHMENT KEPADA PESERTA DIDIK DI SD INPRES 1 BALINGGI (ANALIYSIS OF PROVIDING REWARD AND PUNISHMENT TO STUDENTS AT SD INPRES 1 BALINGGI). 2(2), 114–125.
- Magdalena, I (2020). Metode Pembelajaran Pemberian Reward Terhadap Siswa Kelas 5 Sd Bubulak 2 Kota Tangerang. *Edukasi Dan Sains*, 2(1), 114–122.
- Maysa, S. (2021). Teknologi Pendidikan Sebagai Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(4), 718.
- Millenia, H., & Fitri, A. (2018). PENERAPAN REWARD PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI 006 BENGKULU UTARA. 2(1), 45–57.
- Minikom, D. I., Mini, P., & Mambaul, P. P. (2023). PEMBERIAN PENGUATAN GURU DALAM PEMBELAJARAN FIQIH. 11(02), 11–18.
- Miranda, R., Hasani, S., & Kustanti, R. (2016). = 2,651 ≥ T. Pengaruh

- Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di KB Ar-Rozzaq Kp. Bojongbenteng Pagerageung Tasikmalaya, 32–47.
- Muspawi, M. (2024). *Literatur Review : Operasionalisasi Variabel dalam Penelitian Pendidikan : Teori dan Aplikasi*. 8, 42925–42931.
- Sriyanti, I. (2024). *Symmetry | Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education* MOTIVASI DAN RESPON SISWA DALAM BELAJAR MATEMATIKA DENGAN PENDAHULUAN Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan yang sangat besar dalam perk. 9(2), 179–191.
- Nugroho, L. A., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peranan Reward Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tema 9 Kayanya Negeriku Di Kelas IV SD Negeri Pungsari 1 Kecamatan Plupuh. *Educatif Journal of Education Research*, 3(4), 30–36.
- Nurrohmatulloh, A. F., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8441–8449.
- Rohmah, L. (2024). *PEMBERIAN REWARD DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA DINI: STUDI KUALITATIF DESKRIPTIF*. 07(02), 60–73.
- Sa'diyah, H. (2023). Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Santri. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 09(01), 1–14.
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110.
- Silaban, S. O., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V UPTD SD Negeri 122345 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal ...*, 4, 2158–2169.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106–117.
- Sudirman, Kasmawati, & Jauhar, S. (2023). Pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa kelas v SDN 198 cinennung kecamatan cina kabupaten bone. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(April), 16–25.
- Sunny, V., Siti Sundari, F., & Kurniasih, M. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di Sdn Polisi 1 Kota Bogor. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1070–1079.
- Surdialis. (2018). Pemberian Reward untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar. *Suara Guru: Jurnal Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 4(3), 924–932.
- Syaifudin, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN*

- KELAS (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.
- Ummah, M. S. (2019b). PENGERTIAN ANGKET, KUISIONER JURNAL. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Wandini, R. R., Sari, P. Z., Harahap, E. Y., Ramadani, R., & Adila, N. A. (2023). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadenggan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 384–391.
- Waqiah, W., & Dj, M. Z. (2021). Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di Smkn 4 Bone. *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 71–84.
- Widyastuti, D. K., & Subekti, I. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Dan Consequences Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas Iv Dalam Kerangka Pendidikan Kristen. *Aletheia Christian Educators Journal*, 2(1), 84–93.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024a). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024b). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Yulianti, Y. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Emas Indonesia. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 28.