

ANALISIS DAMPAK PENERAPAN REWARD DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDN 2 TERONG TAWAH

Dewi Geca Willda Farhi, Tamjidillah HM Amin

PGMI, Fakultas Tarbiah dan Keguruan, UIN Mataram

Email: 180106062.mhs@uinmataram.ac.id, Tamjidillahhmamin@gmail.com

Abstrak

Penerapan *reward* dalam proses pembelajaran sangat berdampak terhadap pemahaman dan proses pembelajaran Matematika dikarenakan peserta didik akan merasa senang saat kemajuan yang dialami dihargai sehingga peserta didik akan antusias dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada 1) Apa saja bentuk-bentuk *reward* dalam pembelajaran Matematika kelas V SDN 2 Terong Tawah, 2) Bagaimana dampak penerapan *reward* dalam pembelajaran Matematika kelas V SDN 2 Terong Tawah. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif berjenis deskriptif. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan kesimpulan/verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Bentuk-bentuk *reward* dalam pembelajaran Matematika kelas V ada tiga yaitu pujian, hadiah dan penghormatan. Pujian diterapkan ketika peserta didik dapat menjawab pertanyaan dari pendidik dalam proses pembelajaran. Hadiah diterapkan ketika peserta didik mendapatkan nilai yang tinggi dalam ulangan Matematika. Dan penghormatan diterapkan ketika peserta didik telah selesai mengerjakan tugas. 2) Dampak penerapan *reward* dalam pembelajaran Matematika kelas V berdampak positif yaitu peserta didik merasa senang dan tertantang mengerjakan tugas ketika diterapkan *reward* berupa pujian, hadiah, dan penghormatan sehingga minat belajar peserta didik meningkat dan dapat mengerjakan tugas serta boleh pulang. Kata kunci: Analisis, *Reward*, Pembelajaran Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dalam menumbuhkembangkan potensi bawaan peserta didik baik jasmani maupun rohani, tentunya yang sesuai dengan aturan dalam bermasyarakat dan berbudaya (Ikhsan, 2005). Pendidikan dapat dilalui melalui sekolah. Sekolah adalah wadah pendidikan yang dikondisikan bagi peserta didik dengan tujuan tidak hanya untuk mendapatkan ilmu, namun sebagai wadah formal yang diharapkan mampu menyiapkan peserta didik dengan etika dan moral yang diperlukan untuk memasuki dunia yang berbeda selanjutnya, tentunya dengan kesiapan yang matang (Ampera, 2012). Salah satu tahapan pendidikan dalam pembelajaran adalah Sekolah Dasar. Sekolah Dasar atau pendidikan sejenis seperti Madrasah Ibtidaiyah, dinilai sebagai jenjang pendidikan yang sangat penting bahkan sebagai penentu utama pembentukan kemampuan membaca, menulis, berhitung, dan berpikir kritis bagi peserta didik (Ampera, 2012).

Setiap orang tua memiliki tujuan yang berbeda mengenai pendidikan, tergantung kebutuhan dan harapan orang tua bagi buah hatinya. Ada yang menginginkan buah hatinya menjadi orang yang berguna bagi bangsa dan negara, ada juga orang tua menginginkan anaknya menjadi Dokter, Insinyur maupun ahli dalam bidang seni (Ahmadi dan Ubhiyat,

2001). Apapun profesinya, orang tua, harus menyekolahkan buah hatinya jika tidak, anak Indonesia tidak akan dapat menjadi generasi yang ahli dan terampil dalam bidangnya, dan akan terjadi pengangguran dimana-mana, sebab ilmu yang dimiliki tidak mampu untuk memenuhi standar yang diinginkan (Sujana, 2019).

Ketika bersekolah peserta didik akan melakukan proses pembelajaran, belajar adalah suatu kegiatan jiwa raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik (Parnawi, 2019). Seseorang dikatakan belajar, jika terasumsikan dalam diri orang itu terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku (Fathurrohman, 2017). Ada beberapa mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar, salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan diseluruh jenjang persekolahan dari sejak tingkat Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi. Materi atau bahan ajarnya disesuaikan dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Dewasa ini, dalam perkembangan ilmu pengetahuan, Matematika dapat dikatakan sebagai ilmu dasar untuk menguasai berbagai macam ilmu pengetahuan karena, dalam pembelajaran matematika peserta didik dituntut untuk berpikir kritis, logis, dan analisis dan tanpa berpikir kritis, logis, dan analisis kecil kemungkinan tidak akan maju ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dalam kehidupan sehari-hari matematika tidak akan mungkin lepas dari hidup dan kehidupan (Wahana Karya Ilmiah, 2018).

Oleh karena itu, tidaklah berlebihan jika peserta didik diharapkan memiliki pemahaman yang baik terhadap pelajaran Matematika karena Matematika merupakan ilmu dasar dalam berinteraksi antar masyarakat pada umumnya. Namun pada kenyataannya banyak sekali peserta didik berasumsi bahwa Matematika merupakan pelajaran yang sukar dipelajari (Surbakti, 2019) karena, terasumsikan di dalam benak peserta didik bahwa Matematika adalah pelajaran yang ekstrim, hal tersebut dikarenakan saat proses pembelajaran, pembelajaran bersifat menegangkan (Sumardjan, 2017).

Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran Matematika adalah minat. Minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu, jika minat belajar tinggi akan dihasilkan cara belajar peserta didik yang lebih mudah dan cepat. Minat dapat muncul ketika peserta didik mendapat penghargaan atau pujian yang layak dan disertai atau dilandasi pemberian penghargaan (*reward*) (Amelia, 2019).

Di dalam Al-Quran, penerapan *reward* (hadiah/ganjaran) telah ditetapkan oleh Allah SWT. Sebagaimana dalam firmanNya yaitu QS Az-Zalzalah/99: 7.

Reward adalah salah satu cara atau alat pendidikan agar peserta didik merasa senang karena perbuatan dan pekerjaannya mendapat penghargaan. Di dalam kamus bahasa Inggris, *reward* berarti ganjaran atau hadiah. *Reward* merupakan alat pendidikan *preventif* dan *represif* yang menyenangkan dan dapat menjadi pendorong atau motivator belajar bagi peserta didik, dapat dilakukan dengan memberikan hadiah berupa barang, pujian, atau perlakuan istimewa terhadap peserta didik. Pemberian *reward* atau penghargaan atas prestasi (perlakuan baik yang dilakukan peserta didik). *Reward* atau penghargaan memiliki fungsi yaitu peserta didik diakui sebagai peserta didik yang memiliki kemampuan tertentu dan karakteristik yang dapat di hargai (Dewi, 2019). Dari pengertian dan fungsi *reward* di atas dapat disimpulkan bahwa dampak penerapan *reward* bagi peserta didik adalah peserta didik merasa senang apabila pendidik memberikan ganjaran saat melakukan kemajuan-kemajuan kecil dalam proses pembelajaran. Dengan demikian minat dan motivasi peserta didik akan meningkat dan diharapkan dapat berpengaruh pada kemampuan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Rabu, tanggal 02 Maret 2022 yang dilakukan dengan peserta didik kelas V SDN 2 Terong Tawah mengatakan bahwa kurang meminati

pembelajaran Matematika karena terlalu banyak rumus (Alfi, 2021). Hal ini dipertegas dengan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 2 Terong Tawah diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran Matematika dikarenakan berada pada masa transisi yaitu perpindahan dari Belajar di Rumah (BDR) dengan belajar setengah hari (Mustahil, 2021) namun, pendidik terus berusaha meningkatkan minat belajar peserta didik dibuktikan dengan hasil observasi awal yaitu pendidik dalam pembelajaran Matematika menerapkan *reward* pada peserta didik terlihat dari tepuk tangan yang diberikan saat peserta didik dapat menjawab pertanyaan pendidik sehingga berdampak terhadap minat belajar peserta didik yaitu peserta didik terlihat merasa senang dengan proses pembelajaran di kelas (Observasi, 2021).

Dari uraian di atas, peneliti sadar akan dampak penerapan *reward* dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Penerapan *Reward* Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 2 Terong Tawah Kecamatan Labuapi Tahun Pelajaran 2021/2022”. Maka dari itu, analisis dampak penerapan *reward* dalam pembelajaran Matematika kelas V SDN 2 Terong Tawah diharapkan berjalan dengan lancar sehingga dapat diteruskan ke sekolah lain.

LANDASAN TEORI

Pengertian *Reward*

Menurut kamus bahasa Inggris, *reward* berarti ganjaran atau hadiah, Suryabrata mengatakan hal yang serasi seperti hal di atas yaitu, *reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan, atau imbalan yang bertujuan agar seseorang menjadi lebih giat lagi dalam berusaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja yang telah dicapai (Suryabrata, 1998).

Dari beberapa pengertian di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa *reward* adalah pemberian ganjaran atau hadiah baik berupa barang, pujian, atau tepuk tangan serta kehormatan oleh pendidik kepada peserta didik yang berhak menerima *reward* tersebut, sehingga berdampak bagi semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. *Reward* juga sebagai pendorong, penyemangat, dan motivasi, agar berdampak terhadap prestasi belajar peserta didik sehingga sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian, diharapkan dapat berdampak bagi minat belajar yang tumbuh dari dalam diri peserta didik.

Tujuan *Reward*

Tujuan penerapan *reward* adalah membuat peserta didik merasa senang saat pembelajaran berlangsung dikarenakan perbuatan atau pekerjaannya mendapatkan penghargaan, dengan diterapkan *reward* peserta didik akan lebih giat belajar sehingga akan berdampak pada proses pembelajaran di kelas (Raihan, 2019).

Berdasarkan tujuan *reward* di atas, dalam penelitian ini tujuan *reward* adalah memberikan dampak bagi peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga akan berdampak pada kemampuan peserta didik dalam pembelajaran Matematika.

Macam-macam *Reward*

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan dua macam *reward* yaitu pujian dan hadiah.

1. Pujian

Pujian adalah suatu bentuk *reward* yang paling mudah dilakukan, pujian dapat berupa kata-kata seperti baik, bagus, bagus sekali dan sebagainya, tetapi juga dapat berupa kata-kata yang berupa sugesti misalnya nah lain kali akan lebih baik lagi kamu pasti bisa kalau kamu rajin belajar di samping yang berupa kata-kata pujian dapat pula berupa isyarat atau pertanda misalnya dengan menunjukkan ibu jari jempol dengan menepuk bahu anak dengan tepuk tangan dan sebagainya. Dalam penelitian ini pendidik telah menerapkan *reward* berupa pujian (tepu tangan) bagi peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dari pendidik saat proses pembelajaran di kelas sehingga berdampak bagi minat dan pemahaman pembelajaran peserta didik di dalam kelas.

2. Hadiah

Hadiah adalah *reward* berbentuk pemberian berupa barang. Disebut juga *reward* material yaitu hadiah yang berupa barang yang terdiri dari alat-alat keperluan sekolah seperti pensil, penggaris, buku dan lain sebagainya (Irawan, 2011). Pada penelitian ini, pendidik memberikan hadiah kepada peserta didik jika peserta didik mengalami kemajuan dalam proses pembelajaran dalam bentuk permen, bolpoin, dan buku sehingga berdampak bagi proses pembelajaran di kelas.

3. Penghormatan

Reward berupa penghormatan terdiri dari dua macam pertama berbentuk semacam penobatan yaitu peserta didik yang mendapat penghormatan diumumkan dan ditampilkan di hadapan teman-teman atau orang tua, kedua penghormatan yang berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu, seperti peserta didik yang menyelesaikan soal yang sulit diminta untuk mengerjakan di papan tulis.

Pada penelitian ini peserta didik diberikan *reward* berupa kesempatan untuk pulang lebih awal bagi peserta didik yang telah menyelesaikan tugas dari pendidik sehingga berdampak bagi semangat belajar peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Langkah-langkah Penerapan *Reward*

Menurut Jasa Ugguh Muliawan langkah-langkah penerapan *reward* saat pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menyiapkan materi pembelajaran yang akan diberikan pada peserta didik.
2. Pendidik memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran tersebut kepada peserta didik.
3. Ditengah-tengah penjelasan materi, pendidik menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diberikan.
4. Bagi peserta didik yang aktif memberikan jawaban yang benar diberikan hadiah tertentu seperti alat tulis, permen, dan coklat.
5. Bagi peserta didik yang membuat kegaduhan dikelas atau malas belajar diberi kesempatan menjawab soal, jika jawabannya benar, maka akan diberi hadiah pula.
6. Semakin banyak materi soal diberikan, hadiah yang harus diberikan semakin banyak. Pada penelitian ini, langkah-langkah penerapan *reward* yang akan peneliti terapkan sama dengan langkah-langkah penerapan *reward* menurut Jasa Ugguh Muliawan namun, sebelum pendidik memberikan materi mengenai materi pembelajaran, pendidik harus memberitahukan bahwa akan ada *reward* untuk peserta didik yang dapat menjawab

pertanyaan segingga berdampak bagi minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kelebihan Penerapan *Reward*

Adapun kelebihan dari penerapan *reward* adalah sebagai berikut:

1. Memicu peserta didik untuk berkompetisi.
2. Peserta didik akan termotifasi untuk lebih maksimal dalam belajar.
3. Kemampuan belajar peserta didik bersifat menyebar dan merata ke seluruh peserta didik. Hal ini terjadi karena, adanya unsur psikologis dalam berkompetisi dan adanya unsur kesepahaman pengetahuan pada diri peserta didik.
4. Ikatan emosional pendidik dan peserta didik dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Peneliti sepakat dengan kelebihan penerapan *reward* yang dipaparkan oleh Sulkipli namun, pada penelitian ini peneliti menambahkan yaitu peserta didik akan merasa lebih dihargai oleh pendidik karena kemajuan yang peserta didik lakukan walaupun kemajuannya berupa kemajuan kecil, sehingga jika pendidik menghargai kemajuan peserta didik dalam proses pembelajaran maka peserta didik akan merasa dirinya berharga dan berdampak bagi minat belajar peserta didik. Peserta didik akan belajar dengan segenap jiwa raganya dan tentunya berimbas pada kemampuan peserta didik.

Kelemahan Penerapan *Reward*

Adapun kelemahan dari penerapan *reward* adalah sebagai berikut:

1. Dapat menimbulkan dampak negatif apabila pendidik menerapkan *reward* secara berlebihan, sehingga peserta didik merasa bahwa dirinya lebih tinggi dari teman-temannya.
2. Untuk menyiapkan hadiah, pendidik membutuhkan biaya tambahan.
3. Dapat menjadi beban psikologis tersendiri bagi peserta didik yang kurang aktif dan memiliki mental lemah.
4. Secara umum pemberian *reward* hanya terfokus pada peserta didik yang aktif. Pada penelitian ini peneliti akan berupaya meminimalisir kelemahan yang akan terjadi pada penerapan *reward* dengan cara tidak menerapkan *reward* secara berlebihan namun seperlunya saja sehingga dampak negatif penerapan *reward* terminimalisir serta pendidik akan menyiapkan hadiah yang *budgetnya* kecil.

Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa Yunani *mathein* atau *manthenein* yang berarti mempelajari, namun diduga kata itu erat hubungannya dengan kata sangsekerta *medha* atau widya yang berarti kepandaian, ketahuan, atau intelegensi. Matematika sebagai ilmu deduktif, bahasa, induknya ilmu, ilmu tentang struktur yang telah terorganisasikan, dan ilmu tentang pola dan hubungan (Nasution, 1980) Serta Matematika merupakan sebuah ilmu pasti (eksak).

Menurut Piaget, “peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yang berarti peserta didik sudah dapat berpikir dalam mengoprasikan yang berkaitan dengan logika, walaupun berbantuan benda-benda konkret”. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Matematika, peserta didik diharuskan untuk menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan penalaran dan logika.

Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di SD/MI

Ruang lingkup pembelajaran Matematika di SD/MI adalah bilangan asli, geometri, dan pengukuran, serta pengolahan data. Menurut Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 yaitu sebagai berikut:

1. Bilangan asli dan pecahan sederhana.
2. Geometri dan pengukuran sederhana.
3. Statistika sederhana.
4. Bilangan bulat dan bilangan pecahan. Geometri (sifat dan unsur) dan Pengukuran (satuan standar).
5. Statistika (pengumpulan dan penyajian data sederhana).
6. Geometri dan Pengukuran (termasuk satuan turunan).
7. Statistika dan peluang. Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran matematika SD/MI di atas peneliti akan memfokuskan materi pada Statistika (pengumpulan dan penyajian data sederhana) yaitu penyajian data.

Tujuan Pembelajaran Matematika SD/MI

Tujuan pembelajaran Matematika yaitu agar peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Mendikbud, 2016). secara umum tujuan pembelajaran Matematika adalah peserta didik diharuskan mampu berpikir analitik, logis, sistematis, kritis, dan kreatif (Wahid, 2013). Secara khusus tujuan pembelajaran Matematika SD/MI adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam membuat kesimpulan dalam generalisasi dan penyusunan sebuah bukti.
2. Mengajarkan peserta didik operasi hitung dan pengukuran secara teliti, tepat, dan cermat.
3. Peserta didik mampu menggunakan konsep dan prosedur dalam memecahkan masalah Matematika secara efektif dan efisien.
4. Mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara komunikatif dengan cara mengungkapkan ide dan gagasan baik melalui tabel, diagram, maupun dalam bentuk simbol-simbol.
5. Melatih peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemauan untuk mencoba memecahkan masalah Matematika.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan tujuan pembelajaran Matematika SD/MI adalah agar peserta didik dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari baik berupa materi yang diajarkan di sekolah maupun implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian berupa data-data yang bersifat deskripsi dan dalam bentuk narasi (Abidin, 2006). Pendekatan kualitatif adalah temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik dengan tujuan mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data alami dan peneliti sebagai instrumen kunci (Sugianto, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk penerapan *reward* dalam pembelajaran Matematika kelas V SDN 2 Terong Tawah dan menganalisis dampak penerapan *reward* dalam pembelajaran Matematika kelas V SDN 2 Terong Tawah. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik, sedangkan data sekunder adalah data pendukung yang mendukung hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh informasi mengenai banyak hal tentang analisis dampak penerapan *reward* dalam pembelajaran Matematika kelas V SDN 2 Terong Tawah berikut pemaparannya.

1. Bentuk-bentuk *Reward* Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 2 Terong Tawah

Penerapan *reward* dalam proses pembelajaran tidak lepas dari kehati-hatian pendidik dalam menerapkan berbagai bentuk *reward* karena jika ganjaran berupa hadiah atau benda terlalu berlebihan maka tidak jarang ganjaran berubah menjadi “upah” terhadap peserta didik (Purwanto, 2006). Oleh karena itu pendidik perlu berhati-hati dalam memberikan ganjaran berupa hadiah (benda).

Adapun bentuk-bentuk *reward* yang peneliti temukan di lapangan diantaranya (1) pujian, pendidik memberikan pujian bagi peserta didik yang mengalami kemajuan dalam proses pembelajaran, baik kemajuan kecil maupun kemajuan besar. Pujian yang pendidik terapkan seperti tepuk tangan ketika peserta didik dapat menjawab pertanyaan dari pendidik dalam proses pembelajaran. (2) hadiah, pendidik menerapkan *reward* berupa hadiah seperti permen yaitu ketika peserta didik dapat menghafal perkalian dasar, kemudian hadiah lainnya adalah bolpoin, pendidik memberikan bolpoin kepada peserta didik ketika peserta didik mendapat nilai yang tinggi dalam ulangan Matematika, tentunya hal ini telah disepakati oleh seluruh anggota kelas sebelum penerapannya, dan diberikan bagi peserta didik yang mendapat nilai di atas 5, serta buku tulis, pihak sekolah memberikan hadiah berupa buku tulis bagi peserta didik yang mendapat juara 1, 2, dan 3 di kelas, hadiah tersebut diberikan ketika pengumuman kenaikan kelas. (3) penghormatan, pendidik menerapkan *reward* berupa penghormatan seperti (dapat pulang lebih awal bagi peserta didik yang sudah selesai mengerjakan tugas), tentunya bentuk *reward* seperti ini diumumkan terlebih dahulu oleh pendidik sebelum penerapannya.

Dari uraian di atas kesimpulan yang dapat diambil adalah bentuk *reward* yang diterapkan di sekolah adalah pujian (tepuk tangan), hadiah (bolpoin, buku, permen), dan penghormatan (dapat pulang lebih awal bagi peserta didik yang telah selesai mengerjakan tugas).

2. Dampak Penerapan *Reward* Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 2 Terong Tawah

Pembelajaran yang menyenangkan berdampak pada proses pembelajaran peserta didik di dalam kelas dan bisa didapatkan dari penerapan *reward* oleh pendidik dalam proses pembelajaran (Purwanto, 2006) Penerapan *reward* dalam sebuah pembelajaran adalah segala sesuatu berupa penghargaan diterapkan oleh pendidik sehingga memiliki dampak yaitu menyenangkan perasaan peserta didik dengan tujuan peserta didik melakukan kemajuan dalam proses pembelajaran. Dari hasil temuan peneliti di lapangan, menunjukkan bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidik menerapkan *reward*. Adapun *reward* yang diterapkan pendidik adalah pujian, hadiah, dan penghormatan. Dampak penerapan *reward* dalam bentuk yang berbeda memiliki dampak yang tidak jauh berbeda, saat proses pembelajaran berlangsung pendidik memberikan tepuk tangan ketika peserta didik dapat menjawab pertanyaan dari pendidik, peserta didik merasa senang karena kemajuan yang dialami dihargai. Ketika pendidik memberikan bolpoin bagi peserta didik yang nilai ulangannya di atas 5, peserta didik lebih giat belajar dan mampu mengerjakan ulangan Matematika. Ketika

pendidik menerapkan *reward* berupa penghormatan, yaitu peserta didik dapat pulang lebih awal jika sudah selesai mengerjakan tugas, peserta didik merasa lebih tertantang untuk mengerjakan tugas dan dapat lebih memahami materi penyajian data.

Penerapan *reward* sangat tepat diterapkan pada mata pelajaran yang membutuhkan antusias dan pemahaman yang baik oleh peserta didik. Oleh karena itu, penerapan *reward* dirasa tepat digunakan pada pembelajaran Matematika. Kegiatan pembelajaran Matematika tak terlepas dari tujuannya yaitu mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah (Mahmudi, 2006). Materi yang disampaikan pendidik saat menerapkan *reward* pada pembelajaran Matematika adalah Penyajian Data.

Dampak penerapan *reward* tentu berkaitan erat dengan langkah-langkah dalam penerapannya. Adapun langkah-langkah penerapan *reward* dalam kegiatan pembelajaran menurut Jasa Ugguh Muliawan adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menyiapkan materi pembelajaran yang akan diberikan pada peserta didik
2. Pendidik memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran tersebut kepada peserta didik.
3. Ditengah-tengah penjelasan materi, pendidik menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diberikan.
4. Bagi peserta didik yang aktif memberikan jawaban yang benar diberikan hadiah tertentu seperti alat tulis dan kebutuhan alat tulis lainnya.
5. Bagi peserta didik yang membuat kegaduhan dikelas atau malas belajar diberi kesempatan menjawab soal, jika jawabannya benar, maka akan diberi hadiah pula.
6. Semakin banyak materi soal diberikan, hadiah yang harus diberikan semakin banyak.

Langkah-langkah penerapan *reward* di atas diperoleh informasi bahwa, penerapannya tidak jauh berbeda dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik menyiapkan materi pembelajaran, memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran, menyelipkan pertanyaan di tengah-tengah penjelasan materi, memberikan tepuk tangan bagi peserta didik yang bisa menjawab, memberikan tugas, dan mengumumkan peserta didik dapat pulang lebih awal jika sudah selesai mengerjakan tugas sebagai bentuk *reward* serta bagi peserta didik yang belum selesai mengerjakan tugas dibimbing sampai tugasnya terselesaikan.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil temuan tersebut adalah pendidik menerapkan *reward* pada pembelajaran Matematika yaitu pada materi penyajian data. Kegiatan pembelajaran saat diterapkan *reward* oleh pendidik dengan langkah-langkah penerapan *reward* tidak jauh berbeda, namun pada penelitian peneliti pendidik mengumumkan terlebih dahulu *reward* berupa penghormatan (dapat pulang lebih awal bagi peserta didik yang sudah selesai mengerjakan tugas). Dampak penerapan *reward* berupa pujian (tepu tangan) bagi peserta didik adalah merasa senang karena kemajuan yang dialami dihargai, dampak penerapan *reward* berupa penghormatan bagi peserta didik adalah merasa senang dan lebih tertantang dalam mengerjakan tugas, Dampak penerapan *reward* berupa hadiah (bolpoin, buku, dan permen) adalah peserta didik merasa senang karena hadiahnya dapat digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah Bentuk-bentuk *reward* yang diterapkan dalam penelitian di atas adalah pujian (tepuk tangan), hadiah (bolpoin, buku, permen), dan penghormatan (dapat pulang lebih awal bagi peserta didik yang telah selesai mengerjakan tugas). *Reward* berupa pujian diterapkan ketika peserta didik dapat menjawab pertanyaan dari pendidik saat proses pembelajaran di kelas. *Reward* berupa hadiah diterapkan ketika peserta didik mendapat nilai tinggi pada ulangan Matematika. *Reward* berupa penghormatan diterapkan ketika peserta didik sudah selesai mengerjakan tugas Matematika. Dampak penerapan *reward* berupa pujian (tepuk tangan) bagi peserta didik adalah merasa senang karena kemajuan yang dialami dihargai, dampak penerapan *reward* berupa penghormatan bagi peserta didik adalah merasa senang dan lebih tertantang dalam mengerjakan tugas, Dampak penerapan *reward* berupa hadiah (bolpoin, buku, dan permen) adalah peserta didik merasa senang karena hadiahnya dapat digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya kepada peneliti sehingga artikel ini dapat terselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tucurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, serta para sahabat yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang yakni Addinul Islam.

Artikel yang berjudul “Analisis Dampak Penerapan *Reward* Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 2 Terong Tawah Kecamatan Labuapi Tahun Pelajaran 2021/2022” yang merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan program sarjana (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), Universitas Islam Negeri Mataram. Peneliti menyadari bahwa selama penulisan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyat, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001).
Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Budiutama, 2019).
Amelia Septiani Surbakti, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 2018/2019*, Vol.II, Nomor 2, Juli 2019.
Andreas Halim, *Kamus 850 Triliun*, (Surabaya: Sulita Jaya).
Andi Hakim Nasution, *Landasan Matematika*, (Jakarta: Bhartaa Aksara, 1980).
Ali Mahmudi, *Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Matematika*, November 2006.
Dina Ampera, *Kajian Kesetaraan Gender Dalam Pendidikan di Sekolah Dasar Mitra PPL PGSD*, Vol.9, Nomor 2, Desember 2012.
Eko Sugiarto, *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*, (Yogyakarta: CV Solusi Distribusi, 2015).
Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD*, (Malang,, UMM Press, 2019).
Fuad Ikhsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 1-2.

- Hengki Irawan Setia Budi, *Resep Cespleng Salesman*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011).
- Laila Firdausi Wahidah dan Nanda Nurrullah Qurota'ayun, *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris*, (Jogjakarta: Aswaja Pressindo).
- Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2019, *Generasi Hebat Generasi Matematika*, (Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management, 2020).
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standa Isi Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*, (Jakarta: Mendikbud, 2016).
- M. Ngali Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006).
- Muhamad Aminudin Wahid, "Meningkatkan Hasil Belajar atematika pada Materi Pecahan Melalui Penerapan Pendekatan PAKEM Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pengasih Kabupaten Progo". (Skripsi, FIP, UNY, Yogyakarta, 2013).
- Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran Modern*, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2017).
- Nasarudddin, *Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika*.
- Nila Dwi Susanti dan Nur Laili Agustina, *Penerapan Pemberian Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah*.
- Ratna Dewi, *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIN III Banyumas*, (Skripsi, FTIK, IAIN Purwokorto, Banyumas, 2019).
- Raihan, *Penerapan Reward dan Punishment dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa SMA di Kabupaten Pidie*, Vol.2, Nomor.1, 2019.
- Ruseffendi, *Materi Pokok Penderitaan Matematika 3*, (Jakarta: Dirjen Dikti, Departemen Pendidikan Nasional, 1997).
- Sumardjan, *Desain Pembelajaran Matematika SD Menyenangkan*, (Semarang: Formaci Pres, 2017).
- Sulkipli, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment pada Siswa Kelas VI SMA Negeri 14 Sinjai*, (Skripsi, FTK, IAIN Alauddin Makassar, Makassar, 2018).
- Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998).
- Siti Ruqoyyah, Sukma, Murni, dan Linda, *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika dengan VBA Microsoft Excel*, (Purwakarta: CV Tri Alea Jacta Pedagogik, 2020).
- Wayan Cong Sujana, *Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia*, Vol.4, Nomor 1, April 2019.
- Wahana Karya Ilmiah Pendidikan, *Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika*, Vol.1, Nomor 01, Januari 2017.
- Zaenal Abidin, *Pendekatan Kualitatif pada Skripsi Mahasiswa Psikologi UNDIP Tahun 2006*, Vol.3, Nomor 2, Desember 2006.