

Pengaruh *Reward and Punishment* terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Wahyu Rikha Rofikhatul Ula¹, Yoga Awalludin Nugraha², Dhina Cahya Rohim³

SD 5 Gondangmanis¹, Universitas Muhammadiyah Kudus², Universitas Muhammadiyah Kudus³

e-mail: wahyurikharofikhatulula@gmail.com¹, yogaawalludin@umkudus.ac.id², dhinacahya@umkudus.ac.id³

Received : 26 April 2022

Reviewed : 30 Mei 2022

Accepted : 27 Juni 2022

Published : 15 September 2022

ABSTRACT

This study aims to find the effect of giving rewards and punishments on the mathematics learning achievement of fourth grade students at SDN 5 Gondangmanis. The research method used in this study is a quantitative method in the form of Quasy Experimental Design (quasi-experiments). The design used in this study was a one group pretest-posttest design, in this study there was only an experimental class without using a comparison class. The population in this study amounted to 60 students consisting of class IV in the Pattimura cluster. The sample taken in this study amounted to 18 students randomly. The technique of collecting data on students' mathematics learning achievement is in the form of a written test. Instruments to measure student achievement in mathematics are test questions. The data analysis technique in this research is using normality test and paired sample t-test. Learning by giving Reward and Punishment gives a better influence in improving student achievement in mathematics. This is evidenced by the posttest t-test results that the significance value shows the number $0.00 < 0.05$, this proves that there is an effect of Reward and Punishment (X1) on students' mathematics learning achievement (Y1).

Keywords: Learning Achievement, Punishment, Reward

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengaruh pemberian Reward and Punishment terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 5 Gondangmanis. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dalam bentuk Quasy Experimental Design (eksperimen semu). Desain yang digunakan dalam penelitian ini one group pretest-posttest design, dalam penelitian ini hanya terdapat kelas eksperimen tanpa menggunakan kelas pembandingan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa yang terdiri dari kelas IV di gugus Pattimura. Sampel yang diambil pada penelitian ini berjumlah 18 orang siswa secara random/acak. Teknik pengumpulan data prestasi belajar matematika siswa berupa tes tertulis. Instrumen untuk mengukur prestasi belajar siswa matematika adalah soal tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t-test. Pembelajaran dengan pemberian Reward and Punishment memberikan pengaruh yang lebih baik dalam meningkatkan hasil prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan uji t hasil posttest bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka $0,00 < 0,05$, ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh Pemberian Reward and Punishment (X1) terhadap prestasi belajar matematika siswa (Y1).

Keywords: Prestasi Belajar, Punishment, Reward

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan menuntut kualitas sumber daya manusia yang mumpuni dalam menghadapi setiap tantangan perubahan zaman. Tak terpungkiri bahwa perubahan zaman telah menimbulkan berbagai permasalahan, baik itu permasalahan yang berdampak

positif maupun negatif. Dengan kata lain, manusia dituntut untuk bersikap kreatif, inovatif juga edukatif untuk dapat menyelesaikan berbagai permasalahan yang pada akhirnya siap untuk menghadapi berbagai macam perubahan yang terjadi. Salah satunya dengan peningkatan mutu pendidikan.

Peneliti melakukan penelitian di SDN 5 Gondangmanis, sekolah tersebut sebagai salah satu lembaga pendidikan juga sangat menjunjung keberhasilan pembelajaran sehingga mampu menghasilkan peserta didik yang dapat berperan dalam kemajuan lembaga. Peserta didik berprestasi adalah salah satu harapan orang tua dan dunia pendidikan, maka dari itu sekolah senantiasa berupaya untuk meningkatkan prestasi peserta didik.

Dari pengamatan yang pernah peneliti lakukan, dalam kegiatan belajar mengajar di SDN 5 Gondangmanis yang mana dalam satu kelas terdapat 18 orang peserta didik, kurang lebih 15 orang peserta didik masih dijumpai lebih banyak diam, hanya mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat materi yang dijelaskan dan ketika ditanya mereka seringkali berpura-pura sudah mengerti padahal sebenarnya belum mengerti akan materi yang telah diajarkan. Selain itu, peserta didik tersebut memiliki prestasi belajar akademik yang rendah dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil penilaian tengah semester dari 18 siswa terdapat 7 siswa yang nilai matematikanyanya mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75, sedangkan sisanya yaitu 11 peserta didik tidak mencapai KKM. Dalam kondisi yang demikian, tentu akan sangat berpengaruh pada prestasi peserta didik dan sangat mungkin kualitas sekolah akan menjadi menurun, karena salah satu indikator keberhasilan sekolah adalah mampu mencetak siswa yang baik dan berprestasi.

Guru mengakui bahwa beliau belum menerapkan *reward* dan *punishment* terhadap peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini didapatkan dari hasil wawancara bahwa guru menyatakan jika dalam pembelajaran ia tidak pernah memberikan hadiah maupun hukuman bagi peserta didik yang berprestasi maupun yang tidak berprestasi. Menurutnya hal tersebut akan membuat peserta didik menjadi ketagihan ketika mendapatkan hadiah dan orientasi mereka hanya hadiah saja dalam mempelajari materi sedangkan kalau peserta didik diberikan hukuman menurutnya akan memberikan beban mental untuk peserta didik itu sendiri.

Prestasi belajar diartikan sebagai ukuran pengetahuan yang didapat dari pendidikan formal dan ditunjukkan melalui nilai tes (Lawrence & Vimala, 2012: 212). Selaras dengan pendapat tersebut, Goods dalam Annes (2013: 240) mendefinisikan prestasi belajar sebagai pengetahuan yang dicapai maupun keterampilan yang dikembangkan pada berbagai mata pelajaran di sekolah yang biasanya ditentukan oleh nilai ujian maupun dengan nilai yang diberikan oleh guru, atau keduanya. Kpolovie, Joe, dan Okoto (2014: 75) menambahkan bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk belajar, yakni dengan mengingat fakta dan mengkomunikasikan

pengetahuannya baik secara lisan maupun tertulis, bahkan dalam kondisi ujian. Jadi, pada intinya, prestasi belajar dapat dikatakan sebagai hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.

Oleh sebab itu untuk memperbaiki prestasi peserta didik SDN 5 Gondangmanis membentuk suatu peraturan/tata tertib yang menggunakan sistem *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman). Peraturan dibuat untuk menjaga agar hal-hal yang dapat menghambat atau mengganggu kelancaran dari proses pendidikan dapat dihindarkan. Jika peserta didik mematuhi peraturan/tata tertib dan meraih prestasi, mereka akan memperoleh sesuatu yang sifatnya positif yaitu hadiah (*reward*). Sebaliknya, jika siswa melanggar peraturan/tata tertib, peserta didik akan memperoleh sesuatu yang sifatnya negatif, yaitu hukuman (*punishment*).

Salah satu kebutuhan yang dimiliki peserta didik adalah kebutuhan penghargaan yang terdapat dalam kebutuhan intelektual (berprestasi). Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan *reward* dan *punishment*. Pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa diakui sebagai individu unik yang memiliki kemampuan tertentu yang dapat dihargai. Seorang siswa yang mendapatkan *reward* dari guru menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan yang lain. Sebaliknya, peserta didik yang mendapatkan *punishment* dari guru juga mengindikasikan bahwa kemampuan yang dimiliki berbeda namun ke arah yang kurang positif.

Sadiman (dalam Sujiantari, 2016: 2) bahwa *reward* sebagai metode pembelajaran akan sangat ideal dan strategis bila digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar untuk merangsang belajar dalam rangka mengembangkan potensi anak didik. Sedangkan *Punishment* adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh pendidik setelah siswa melakukan pelanggaran atau kesalahan.

Reward yang diberikan dapat berupa pujian, penghormatan, hadiah dan tanda kenangan. Namun, pemberian *reward* (hadiah) yang terlalu sering tidak dibenarkan, karena dikhawatirkan siswa giat belajar karena ingin mendapatkan *reward* (hadiah) dari guru. Tetapi bila tidak ada *reward* (hadiah), siswa malas belajar. Karena itu, diperlukan *punishment* (hukuman) untuk tetap membuat siswa tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru. Ahmadi dan Uhbiyati (2015:157) mengemukakan jenis *punishment* antara lain untuk membalas dendam, *punishment* badan/jasmani, *punishment* jeruk manis (*sinaas apple*), *punishment* alam,

dan *punishment* memperbaiki. *Punishment* tersebut tidak boleh diberikan secara sewenang-wenang. *Punishment* (hukuman) yang diberikan sebaiknya telah disepakati terlebih dahulu antara guru dan siswa.

Hal ini sejalan dengan Duffin (2014: 61) dalam penelitian yang berjudul “*Differential Effects of Reward and Punishment in Decision Making Under Uncertainty: A Computational Study*” menyatakan bahwa pembelajaran yang menerapkan *reward* dan *punishment* akan menghasilkan efek kemenangan dan kerugian. Dari efek tersebut, siswa memiliki respon yang baik untuk mencoba mengulangi perbuatan-perbuatan yang mendatangkan efek kemenangan dan menjauhi perbuatan-perbuatan yang mendatangkan efek kerugian. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa siswa memiliki respon yang baik untuk memperoleh kepuasan dibandingkan dengan ketidaksenangan.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengaruh pemberian *Reward and Punishment* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 5 Gondangmanis.

TINJAUAN PUSTAKA

Reward

Reward dengan kata ganjaran yang dalam sistem pendidikan adalah sesuatu yang diberikan kepada peserta didik baik dalam bentuk benda maupun non benda, sehingga peserta didik merasa senang menerimanya, yang terpenting dalam ganjaran hanya hasil yang dicapai peserta didik. Menurut pendapat Sadiman (dalam Sujiantari, 2016: 2) bahwa *reward* sebagai metode pembelajaran akan sangat ideal dan strategis bila digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar untuk merangsang belajar dalam rangka mengembangkan potensi anak didik.

Penghargaan dalam proses pelaksanaan pendidikan sebagai bentuk bagian dari metode pembelajaran merupakan bagian terpenting untuk motivasi bagi peserta didik (Assist, 2016: 45) Penghargaan merupakan bentuk apresiasi terhadap pelaku kebaikan, siapapun itu. Bentuk penghargaan sendiri sangat variatif, bisa dalam bentuk materi atau non materi, prinsipnya adalah untuk membangkitkan semangat anak yang telah berhasil melakukan kebaikan.

Reward adalah salah satu alat pendidikan. Jadi dengan sendirinya maksud ganjaran itu ialah sebagai alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang, karena perbuatannya atau pekerjaannya mendapatkan penghargaan. Umumnya, anak mengetahui bahwa pekerjaan atau perbuatannya yang menyebabkan ia mendapat ganjaran itu baik. Selanjutnya, pendidik

bermaksud juga supaya dengan ganjaran itu anak menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dapat dicapainya. Dengan kata lain, anak menjadi lebih keras kemauannya untuk bekerja atau berbuat yang lebih baik lagi (Purwanto, 2011: 182).

Pendapat yang dikemukakan oleh Panekenan (2019: 472) menyatakan bahwa “*reward is a positive outcome that are earned as a result of an employee’s performance and these rewards are aligned with organizational goals*”. Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *punishment* adalah hukuman yang diberikan sebagai konsekuensi hasil yang negatif, sedangkan *reward* adalah hadiah yang diberikan sebagai konsekuensi dari hasil yang positif.

Punishment

Pendapat yang diberikan oleh Imron (2012: 169) mengemukakan hukuman merupakan sanksi yang diberikan kepada anak atau siswa yang melakukan pelanggaran terhadap suatu aturan yang telah disepakati. Tujuan dari pemberian hukuman ini adalah edukasi terhadap anak atau peserta didik supaya mencapai titik kesadaran atas sikap bertanggungjawab terhadap segala perbuatan yang dilakukan. Selanjutnya Panekenan (2019: 473) menyatakan “*punishment in an organization is no less important because there will be order in forming an organization with strong discipline and high responsibility to create a personality that is good also in every member of the organization is a function of punishment*”.

Apabila *reward* merupakan bentuk yang positif, maka *punishment* merupakan bentuk yang negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat perangsang siswa untuk meningkatkan prestasinya dalam bidang akademik maupun non akademik. Tujuan dari metode ini adalah menimbulkan rasa tidak senang pada seseorang supaya mereka jangan membuat sesuatu yang jahat. Jadi, hukuman yang dilakukan adalah untuk memperbaiki dan mendidik ke arah yang lebih baik. Berdasarkan pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *Punishment* adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh pendidik setelah siswa melakukan pelanggaran atau kesalahan.

Penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian yang dilakukan guna mendukung penelitian ini diantaranya adalah penelitian dari Widayanti (2013: 111) yang berjudul “Pengaruh *Reward And Punishment* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leuwiliang Kabupaten Bogor” memperoleh hasil; (1) ada pengaruh yang positif (0,91) dan signifikan (29,85) antara pemberian *reward*

terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leuwiliang Kab. Bogor, dan (2) Ada pengaruh yang positif (0,96) dan signifikan (46,14) antara pemberian *punishment* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leuwiliang Kab. Bogor.

Selanjutnya penelitian dari Rahayu (2017: 1) yang berjudul “Pengaruh Strategi Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Uptd SMP Negeri 1 Prambon Pada Materi Garis Dan Sudut” memperoleh hasil; (1) Rata-rata prestasi belajar siswa meningkat dengan menggunakan perlakuan strategi pemberian *reward* dan *punishment*, dan (2) Ada pengaruh strategi pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar siswa UPTD SMP Negeri 1 Prambon pada materi garis dan sudut.

Ada juga penelitian dari Raihan (2019: 130) yang berjudul “Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa SMA di Kabupaten Pidie” memperoleh hasil bahwa *Reward* dan *punishment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu menjadikan siswa semakin termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam terhadap siswa SMA di Kabupaten Pidie setelah diberikan *reward* dan *punishment* berupa perhatian siswa terhadap pembelajaran semakin meningkat, tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuan dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran, kepuasan terhadap proses pembelajaran, serta mampu menentukan perbuatan yang harus dilakukan.

Selanjutnya penelitian dari Yana (2016: 18) yang berjudul “Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe” memperoleh hasil berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengolahan data dengan pengujian hipotesis menggunakan uji- t pada taraf signifikan = 0,05 dapat diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan prestasi belajar siswa melalui Pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam pembelajaran pada tema 9 “Lingkungan Sahabat Kita” dapat meningkatkan prestasi siswa kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dalam bentuk *Quasy Experimental Design* (eksperimen semu). Desain yang digunakan dalam penelitian ini *one group pretest-posttest design*, dalam penelitian ini hanya terdapat kelas eksperimen tanpa menggunakan kelas pembanding.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berada di gugus Pattimura, Gondangmanis, Bae, Kudus. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa yang terdiri dari kelas IV di gugus Pattimura. Sampel yang diambil pada penelitian ini berjumlah 18 orang siswa dilihat dari prestasi belajar matematika siswa yang berkategori lebih dari cukup (nilai ≤ 60) yang dilakukan secara random/ acak. Teknik pengumpulan data prestasi belajar matematika siswa berupa tes tertulis. Instrumen untuk mengukur prestasi belajar siswa matematika adalah soal tes yang berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal dan soal isian singkat yang berjumlah 10 soal yang kemudian di ujicobakan, setelah itu hanya soal valid saja yang digunakan sebagai instrumen prestasi belajar matematika saat *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Setelah diketahui data berdistribusi normal, maka selanjutnya dapat menggunakan statistik parametrik. Analisis data uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dari SPSS versi 21.

Bentuk hipotesis untuk uji normalitas sebagai berikut.

H_0 : data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

H_1 : data tidak berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Kriteria yang digunakan untuk menolak atau tidak menolak H_0 berdasarkan P-value adalah sebagai berikut.

1) Jika $P\text{-value} < \alpha$, maka H_0 ditolak.

2) Jika $P\text{-value} \geq \alpha$, maka H_0 diterima.

Hasil perhitungan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov Smirnov Test

N		30
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std Deviation	9.31924774
Kolmogorov Smirnov		
Sig. 2 Tailed		.990

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat dilihat hasil *Sig Kolmogorov Smirnov* sebesar 0.99. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima karena $0.99 > 0.05$, artinya data sampel berdistribusi normal.

Uji Paired Sample t-Test

Pengaruh *reward and punishment* terhadap prestasi belajar siswa juga dapat diketahui menggunakan uji *paired sample t-test* untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan prestasi belajar siswa. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh *reward and punishment* terhadap prestasi belajar siswa

H_1 : Terdapat pengaruh *reward and punishment* terhadap prestasi belajar siswa

Kriteria yang digunakan untuk menolak atau tidak menolak H_0 berdasarkan P-value adalah sebagai berikut.

- 1) Jika $P\text{-value} > \alpha$, maka H_0 diterima.
- 2) Jika $P\text{-value} \leq \alpha$, maka H_0 ditolak.

Hasil uji *paired sample t-test* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Paired t pretest-posttest	t	df	Sig. (2-tailed)
	-7.168	29	.000

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui hasil *Sig* sebesar $0.00 < 0.05$, artinya H_0 ditolak sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh *reward and punishment* terhadap prestasi belajar siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa nampak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa nampak bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran dengan pemberian *reward and punishment*. Ditambah lagi dalam kegiatan pembelajaran terdapat kegiatan kuis dan mencari harta karun yang memunculkan rasa persaingan di setiap kelompoknya. Siswa nampak antusias karena mereka mengaku kegiatan pembelajaran sangat menarik di tambah ada *reward* bagi yang menang dan takut mendapatkan *punishment* jika mereka kalah. Dalam kegiatan pelaksanaan setiap kelompok secara sportif. Oleh karena itu, di akhir pada saat evaluasi (*posttest*) yang didapatkan siswa meningkat daripada sebelum diberikan perlakuan dengan pemberian *reward and punishment* dan kegiatan pembelajaran yang menarik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sujiantari (2016: 11) yang berjudul "Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS" memperoleh hasil (1) *Reward* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis ttes yang menunjukkan bahwa nilai thitung = $4.156 > t_{tabel} = 1.982$ atau $p\text{value} = 0.000 < \alpha = 0.05$. (2) *Punishment* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar dalam

pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis ttes yang menunjukkan bahwa nilai thitung = $4.392 > t_{tabel} = 1.982$ atau $p\text{value} = 0.000 < \alpha = 0.05$. (3) *Reward* dan *punishment* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis Ftes yang menunjukkan bahwa nilai Fhitung = $33.819 > F_{tabel} = 3.078$ atau $p\text{-value} = 0.000 < \alpha = 0.05$. Besarnya pengaruh secara simultan dari variabel *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa adalah sebesar 36.7%, sedangkan sisanya sebesar 63.3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran dengan pemberian *Reward and Punishment* memberikan pengaruh yang lebih baik dalam meningkatkan hasil prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan uji t hasil *posttest* bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka $0,00 < 0,05$, ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* (X1) terhadap prestasi belajar matematika siswa (Y1).

DAFTAR PUSTAKA

- Annes, A. (2013). A Study Of Academic Achievement In Relation To Intelligence Of Class VII Students. *Excellence International Journal of Education and Research*. 1(3), 239-248.
- Assist & Çiçek. 2016. The Persistence Of Reward And Punishment In Preschool Classrooms. *Journal of Educational & Instructional Studies in the World*. 6 (3): 40-51.
- Duffin, E. 2014. *Differential Effects of Reward and Punishment in Decision Making Under Uncertainty: A Computational Study*. *Frontiers in Neuroscience*. 8(2): 54-62.
- Imron, A. 2012. *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic Achievement Prediction: Role Of Interest In Learning And Attitude Towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*. 1(11), 73-100.
- Lawrence, A. S. A., & Vimala, A. (2012). School Environment And Academic Achievement Of

- Standard IX Students. *Journal of Educational and Instructional Studies in the World*, 2(3), 210-215.
- Panekanan. 2019. The Influence of Reward and Punishment Toward Employee's Performance at Bank Indoensia Branch Manado. *EMBA Journal*. 7 (1): 471-480.
- Purwanto, N. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, P. 2017. Pengaruh Strategi Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Uptd SMP Negeri 1 Prambon Pada Materi Garis Dan Sudut. *Jurnal Tekhsain*. 1 (2): 1-12.
- Raihan. 2019. Penerapan Reward dan Punishment dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa SMA di Kabupaten Pidie. *Journal of Islamic Education*. 2 (1): 115-130.
- Sujiantari, N. 2016. Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi*. 7 (2): 1-11.
- Widayanti. 2013. Pengaruh *Reward And Punishment* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leuwiliang Kabupaten Bogor. *Jurnal Kependidikan*. 2 (3): 101-111.
- Yana. 2016. Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1 (2): 11-18.