

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Menurut Hamalik (2001:27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar adalah aktivitas seseorang dalam rangka memiliki kompetensi dalam bentuk keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar dipandang sebagai proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (B. Uno, 2007:6).

2.1.2 Ciri-Ciri Belajar

Dari beberapa defenisi yang dikemukakan oleh para ahli mengenai belajar. Ciri-ciri belajar menurut Khairani (2014:8) yaitu:

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, ini berarti bahwa hasil belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku yaitu adanya perubahan tingkah laku. Tanpa pengamatan dari tingkah laku hasil belajar orang tidak dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
- 2) Perubahan perilaku relative permanent, ini diartikan bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak akan berubah-ubah, akan tetapi dilain pihak tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.

- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial. Artinya hasil belajar dapat terus berproses setelah kegiatan belajar selesai.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman. Artinya belajar itu harus dilakukan secara aktif, sengaja, terencana, bukan karena peristiwa yang insidental.
- 5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

2.1.3 Faktor-Faktor yang Dapat Mempengaruhi Belajar

1. Faktor Internal

Menurut Abin Syamsudian Makmun (dalam Irham,181-184) , faktor-faktor internal yang dapat menjadi penghambat dan penyebab kesulitan belajar peserta didik adalah:

- a. Kelemahan fisik, meliputi kelemahan sistem syaraf, panca indera, cacat pada bagian organ tubuh yang memicu ketidak stabilan emosi dan mental.
- b. Kelemhan mental, seperti kecerdasan rendah dan kurangnya minat, motivasi rendah, kurang usaha, kurang menguasai keterampilan, serta kebiasaan mendasar dalam belajar yang salah.

Bahkan menurut Surya sebagaimana dikutip Dede Rahmat Hidayat dan Herdi mengatakan bahwa salah satu gejalanya adalah kesulitan belajar.

- c. Kelemahan emosional, misalnya rasa tidak aman, penyesuaian diri yang salah, tercekam rasa fobia dan ketidak matangan emosi.

- d. Kelemahan akibat kebiasaan dan sikap yang salah, seperti kurang menaruh minat dan perhatian terhadap pelajaran, banyak melakukan aktivitas dan berlawanan dengan aktivitas dan pekerjaan sekolah, sering membolos, malas dan kurang nafsu belajar, dan kurang mampu memusatkan perhatian.
- e. Tidak memiliki keterampilan dan kemampuan dasar, yaitu tidak mampu membaca, menulis, kurang mengetahui pengetahuan dasar bidang studi dan memiliki cara serta sikap belajar yang salah.

2. Faktor Eksternal

Menurut Bimo Walgito, faktor eksternal yang perlu diperhatikan dalam belajar peserta didik:

- a. Tempat belajar, artinya tempat pelaksanaan proses belajar, baik disekolah maupun di rumah harus mendukung aktivitas belajar. Misalnya tempat rapi, luas, pencahayaan terang, menyenangkan. Oleh sebab itu rancangan dan desain ruang kelas dan kamar belajar perlu diperhatikan pendidik dan orangtua.
- b. Alat dan perlengkapan belajar, artinya dalam proses belajar perlu media sebagai alat yang akan mempermudah dalam menjelaskan baik secara demonstratif maupun praktik. Tanpa alat dan perlengkapan belajar proses belajar akan terganggu. Oleh sebab itu sekolah dan pendidikan diharapkan kreatif membuat sendiri media dan alat-alat pembelajaran.
- c. Suasana belajar, artinya proses belajar membutuhkan keadaan yang santai, lompetitif, kerja sama, aktif, kreatif, menyenangkan.

Pendidik diharapkan mampu membangun dan menciptakan suasana pembelajaran yang baik bagi seluruh peserta didik salah.

- d. Waktu belajar, artinya belajar tidak bisa dilakukan secara seenaknya dan sepuasnya. Proses belajar harus teratur sesuai dengan keadaan peserta didik. Belajar terlalu singkat kurang baik, begitu juga dengan belajar terlalu lama.
- e. Pergaulan dengan teman dalam belajar, artinya teman akan sangat memengaruhi kegiatan belajar.
- f. Bahan dan materi yang dipelajari. Proses belajar akan sangat terkait dengan bahan dan materi yang dipelajari. Hal ini karena kondisi bahan yang akan dipelajari sangat mempengaruhi cara atau metode belajar. Artinya bahan materi pelajaran menentukan bagaimana cara mempelajarinya.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2009:3) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak lanjut belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkait tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran.

K. Brahim (2007:39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hamalik (2003).

Menurut Gagne (2005) dalam bukunya *The Conditioning of Learning*, hasil belajar ada lima, yaitu:

1. Informasi verbal, yaitu hasil belajar yang berupa kemampuan untuk menyediakan respon yang bersifat spesifik terhadap stimulasi yang spesifik pula. Atau kemampuan mengingat atau menghafal informasi. Contoh: kemampuan menyebutkan, mengidentifikasi dan menjelaskan.
2. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan yang berupa tindakan fisik dan penggunaan otot untuk melakukan suatu tindakan, kemampuan eksekusi atau pelaksanaan suatu tindakan untuk mencapai hasil tertentu.
3. Sikap atau *attitude*, yaitu kondisi internal yang dapat mempengaruhi pilihan individu dalam melakukan suatu tindakan. Sikap menunjukkan adanya suatu kecenderungan yang dimiliki oleh seseorang dalam perilaku. Sikap bisa berupa keyakinan dan pilihan seseorang yang mempengaruhi cara seseorang bertindak dalam menghadapi suatu situasi atau kondisi. Karakter penting dari pembelajaran pada ranah sikap adalah kemungkinan untuk tidak dapat dicapai dala diri siswa diperlukan waktu yang relatif cukup lama. Karena itu dominan sikap ini tidak dapat dicapai segera setelah siswa selesai mengikuti aktivitas pembelajaran.
4. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan dalam melakukan analisis dan modifikasi simbol-simbol kognitif atau informasi. Keterampilan

intelektual dilakukan dengan cara mempelajari dan menggunakan konsep dan aturan untuk mengatasi permasalahan.

5. Strategi kognitif, yaitu kemampuan metakognitif yang diperlihatkan dalam bentuk kemampuan berfikir tentang proses berfikir (*think how to think*) dan belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*).

2.1.5 Domain Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2014:48-54) Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Untuk kepentingan pengukuran hasil belajar domain-domain disusun dalam tingkat-tingkat mulai dari yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain yaitu:

- 1) Domain kognitif, hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognitif. Hasil belajar kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan: Hafalan, Pemahaman, Penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Domain afektif, hasil belajar diklasifikasikan meliputi level: Penerimaan, Partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakteristik.
- 3) Domain psikomotorik, hasil belajar terdiri dari level: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

2.1.6 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Walisman (2007:158), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perincian, uraian mengenai faktor eksternal dan internal sebagai berikut:

1. Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan dan sikap.
2. Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.2 Reward dan Punishment

2.2.1 Pengertian Reward dan Punishment

Reward merupakan hal yang penting juga di dalam pendidikan. *Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu atau pencapaiannya sebuah target.

Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para pesera didik. Teknik ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Selain motivasi, *reward* juga bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dapat dicapainya.

Reward dalam kamus Bahasa Indonesia diartikan dengan ganjaran dan hadiah, upah dan pahala, membalas dan memberi penghargaan.

Menurut M. Ngalim Purwanto (2006) “*reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaan-pekerjaan mendapat penghargaan”.

Menurut Nugroho (2006:5) “*reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan yang bertujuan agar seseorang menjadi lebih giat usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang telah dicapai.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka yang dimaksud dengan pemberian hadiah (*reward*) merupakan salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran dan motivasi agar anak didik lebih meningkatkan motivasi belajar sesuai yang diharapkan dari pemberian hadiah tersebut muncul keinginan dari diri anak lebih meningkatkan minat belajar dari dalam diri siswa sendiri.

Punishment diartikan sebagai hukuman atau sanksi. *Punishment* biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang diyakini oleh sekolah tersebut. Jika *reward* merupakan bentuk *reinforcement* yang positif, *punishment* sebagai bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Tujuan dari teknik ini adalah menimbulkan rasa tidak senang pada seseorang supaya mereka jangan membuat sesuatu yang jahat. Jadi, hukuman yang dilakukan mesti bersifat pedagogis yaitu untuk memperbaiki dan mendidik ke arah yang lebih baik.

Menurut Hamruni (2008:120) “*punishment* adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh pendidik setelah siswa melakukan pelanggaran atau kesalahan.

Menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *reward* dan *punishment* ini adalah pemberian konsekuensi yang menyangkut bagi seseorang yang berprestasi atau berbuat sesuai dengan peraturan dan pemberian konsekuensi yang tidak baik bagi seseorang yang melanggar peraturan.

2.2.2 Macam-Macam *Reward dan Punishment*

Purwanto (2011:189) dalam buku menjelaskan macam-macam *punishment* (hukuman) menurut itu adalah sebagai berikut:

- a) Ada pendapat yang membedakan hukuman itu menjadi dua macam, yaitu:
 1. Hukuman preventif, yaitu *punishment* yang dilakukan dengan maksud agar tidak atau jangan terjadi pelanggaran. Hukuman ini bermaksud untuk mencegah jangan sampai terjadi pelanggaran sehingga hal itu dilakukannya sebelum pelanggaran itu dilakukan.
 2. Hukuman represif, yaitu *punishment* yang dilakukan oleh karena adanya pelanggaran oleh adanya dosa yang telah diperbuat, jadi *punishment* ini dilakukan setelah terjadi pelanggaran atau kesalahan.
- b) Wiliam Stern membedakan tiga macam *punishment* yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak-anak yang menerima *punishment* itu.
 1. Hukuman Asosiatif

Umumnya seorang mengasosiasikan antar hukuman dan kejahatan atau pelanggaran antara penderitaan yang diakibatkan oleh hukuman dengan perbuatan pelanggaran yang dilakukan. Untuk menyingkirkan perasaan tidak enak (hukuman) itu, biasanya orang atau anak menjauh perbuatan yang tidak baik atau dilarang.
 2. Hukuman Logis

Hukuman ini dipergunakan terhadap anak-anak yang telah agak besar. Dengan hukuman ini, anak mengerti bahwa hukum itu adalah akibat yang logis dari pekerjaan atau perbuatan yang tidak baik. Anak

mengerti bahwa ia mendapat hukuman itu adalah akibat dari kesalahan yang diperbuatnya.

3. Hukuman Normatif

Hukuman normatif adalah hukuman yang bermaksud memperbaiki moral anak-anak. Hukuman ini dilakukan terhadap pelanggaran mengenai norma-norma etika, seperti berdusta, menipu dan mencuri. Jadi, hukuman normatif sangat erat hubungannya dengan pembentukan watak anak-anak.

Purwanto (2011:183) dalam buku menjelaskan macam-macam *reward* (ganjaran)

Sebagai contoh disini beberapa macam perbuatan atau sikap pendidik yang dapat merupakan ganjaran bagi anak didiknya:

1. Guru mengangguk-angguk tanda senang dan membenarkan suatu jawaban yang diberikan oleh seorang anak.
2. Guru memberikan kata-kata yang mengembirakan (pujian)
3. Ganjaran dapat juga berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi anak-anak.

2.2.3 Keseimbangan Antara *Reward* dan *Punishment*

Segala sesuatu perlu ukuran, perlu keseimbangan yaitu proporsi ukuran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Belum tentu ukuran tersebut harus berbagi sama. Keseimbangan imblan dan hukuman tidak berarti harus diberikan dalam porsi sama.

Keseimbangan ini yang harus kita teladani dalam memberikan imbalan dan hukuman kepada anak. Kita harus mengutamakan dan mempermudah

memberikan penghargaan dan hadiah kepada anak dan meminimalkan pemberian hukuman.

Teknik pemberian hukuman adalah cara terakhir yang dilakukan saat saran atau teknik lain mengalami kegagalan dan tidak mencapai tujuan, saat itu boleh melakukan penjatuhan hukuman. Ketika menjatuhkan hukuman harus mencari waktu yang tepat serta sesuai dengan kadar kesalahan yang dilakukan (Shoimin,2014:158).

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan *Reward dan Punishment*

Menurut Muliawan (2016:234-244) kelemahan dan kelebihan teknik pembelajaran *reward* dan *punishment* adalah sebagai berikut:

Kelebihan :

1. Memicu siswa untuk berkompetisi
2. Memotivasi belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal.
3. Bagi siswa yang malas belajar terpacu untuk ikut berkompetisi.

kekurangan :

1. Terkadang dapat menjadi beban psikologis tersendiri bagi siswa pemalas dan miliki mental lemah.
2. Pada umumnya terfokus pada siswa yang aktif.

2.2.5 Contoh Konkret Implementasi *Reward dan Punishment*

Shoimin (2014:159-161) dalam buku menjelaskan beberapa contoh konkret implementasi *reward* antara lain:

1. Pujian yang mendidik

Seorang guru yang sukses hendaknya memberi pujian kepada siswa ketika ia melihat tanda yang baik pada perilaku siswa. Misalnya, ketika ada seorang siswa yang telah memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

2. Memberi hadiah

Seorang guru hendaknya merespon apa yang disukai seorang anak, harus bisa memberikan hadiah-hadiah tersebut pada kesempatan yang tepat. Misalnya, kepada siswa yang rajin dan berakhlak mulia.

3. Mendoakan

Seorang guru hendaknya memberi motivasi dengan mendoakan siswa agar rajin, sopan dan rajin mengerjakan shalat. Sang guru bisa saja mendoakan dengan mengatakan “Semoga Allah memberikan taufik untukmu”, “saya harap masa depanmu cemerlang”.

4. Papan prestasi yang ditempatkan di lokasi strategis pada lingkungan sekolah merupakan sarana yang sangat bermanfaat. Pada papan nama, dicatat nama-nama siswa berprestasi, berperilaku baik, rajin dan menjaga kebersihan.

5. Menepuk pundak

Pada saat salah seorang siswa maju ke depan kelas untuk menjelaskan pelajaran atau menyampaikan afalannya. Maka seorang guru sudah sepantasnya bila menepuk pundak siswa tersebut ketika melaksanakan tugas dengan baik, ini dilakukan untuk memberi motivasi padanya.

Shoimin (2014:154) dalam buku menjelaskan contoh konkret implementasi *punishment* sebagai berikut:

1. Menasihati dan memberi arahan

Keduanya merupakan teknik dasar dalam pendidikan dan pengajaran yang sangat diperlukan.

2. Bermuka masam

Seorang guru dapat saja kadang-kadang memasang muka masam dihadapan murid-muridnya jika ia melihat kegaduhan ini dilakukan untuk dapat menjaga ketenangan dan ketentraman proses belajar mengajar. Tentu ini lebih baik dari pada memberikan para siswa terlebih dulu hingga kelewatan, baru guru tersebut menjatuhkan sanksi para siswa.

3. Membentak

Sering kali seorang guru terpaksa membentak salah seorang siswa yang mengajukan pertanyaan yang mengganggu proses belajar mengajar. Atau siswa yang berani melecehkan guru dan melakukan kesalahan-kesalahan lain.

4. Melarang melakukan sesuatu

Pada saat guru melihat sebagian muridnya ribut berbicara pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, bisa saja melarang muridnya itu berbicara dengan suara keras dan berpaling. Tindakan berpaling akan membuat siswa merasa telah melakukan kesalahan. Dengan begitu tidak akan mengulangi kesalahannya itu.

5. Teguran

Seorang pendidikan harus menegur siswa atau anaknya pada saat melakukan dosa besar dan tidak mempan lagi dengan nasehat dan arahan.

6. Sanksi sang Ayah

Jika seorang siswa berulang kali melakukan kesalahan, maka seorang guru hendaknya mengirim anak pada walinya dan memintanya untuk memberikan

sanksi setelah terlebih dahulu memberi nasihat pada anak. Dengan begitu akan terjadi kerja sama yang baik antar pihak sekolah dan orang rumah dalam mendidik anak.

7. Memukul tidak keras

Seorang guru dan seorang ayah diperbolehkan memukul dengan pukulan yang tidak keras, ini dilakukan jika beberapa cara di atas tidak mempan juga.

2.2.6 Implikasi *Reward* dan *Punishment* Terhadap Guru

Guru dan tenaga pendidikan dapat memahami bagaimana penerapan *reward* dan *punishment* yang baik agar dapat berpengaruh positif pada pembentukan karakter peserta didik.

2.2.7 Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan penjelasan mengenai hasil belajar maupun *reward* dan *punishment* dapat dilihat bahwa *reward* selalu berusaha untuk menghadirkan kepuasan atau kesenangan untuk memberikan penghargaan dari tindakan siswa yang baik. Sedangkan *punishment* selalu berusaha untuk menghadirkan ketidakpuasan atau ketidakseimbangan untuk mengulangi tindakan siswa yang kurang baik.

Slameto (2010,54-70) dalam buku menjelaskan Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu.

A. Faktor-Faktor *Intern*

Di dalam membicarakan faktor *intern* ini akan dibahas menjadi tiga faktor yaitu:

1. Faktor jasmaniah (faktor kesehatan, cacat tubuh)

2. Faktor psikologi (intelengensi, perhatian, minat, bakat)
3. Faktor kelelahan

B. Faktor-Faktor *Ekstern*

Faktor ektern berpengaruh terhadap hasil belajar,dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor :

1. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anaknya sehingga hasil belajar yang didapatkan tidak memuaskan bahkan gagal dalam studinya.

2. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, disiplin sekolah.

3. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor *ekstern* yang juga berpengaruh terhadap siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.

Dari teori di atas salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah *reward* dan *punishment*, karena *reward* dan *punishment* termasuk kedalam teknik mengajar guru, sedangkan teknik belajar guru merupakan bagian faktor sekolah. Ada beberapa hal yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar salah satunya dengan adanya *reward* dan *punishment* yang mampu sejauh mana pemahaman siswa dalam hasil belajar,oleh karena itu saya mengangkat judul ini untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa,melalui pemberian

reward atau penghargaan bagi siswa yang hasil belajar yang bagus, dan disini saya juga meberikan *punishment* atau hukuman terhadap siswa, ketika tidak menaati peraturan oleh guru contohnya: tidak mengerjakan tugas, dan tidak bisa menjawab pertanyaan dari gurunya. Menurut Maksun (2008:15) ada beberapa efektifitas *reward* dan *punishment* yang diberikan dipengaruhi oleh:

1. Intensitas

Semakin besar *reward* yang diberikan semakin tinggi peluang tingkah laku untuk diulang. Demikian juga semakin tinggi intensitas *punishment* yang diberikan semakin besar peluang *punishment* mencegah munculnya tingkah laku.

2. Frekuensi

Semakin sering tingkah laku mendapat *reward* semakin tinggi peluang tingkah laku tersebut utnuk diulang. Demikian juga semakin sering tingkah laku mendapat *punishment* semakin besar hambatan tingkah laku tersebut untuk muncul.

3. Interval waktu

Waktu yang efektif untuk memberikan *reward* dan *punishment* adalah sesegera mungkin setelah tingkah laku tersebut dilakukan.

4. Konsistensi

Reward yang diberikan tidak konsisten membuat individu enggan melakukan tingkahlakunya. Demikian juga *punishment* yang diberiakn secara tidak konsisten membuat individu tidak takut mengulang tingkahlakunya.

Dapat di ketahui bahwa pemberian *reward* adalah mengembangkan dan mengoptimalkan motivasi yang bersifat instrinsik suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa itu sendiri dengan *reward* juga diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antar guru dan siswa.

Selain itu *punishment* juga memberikan dampak yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan adanya *puishment* atau hukuman akan memberikan efek jera terhadap siswa yang tidak mengerjakan tugas dan tidak menuruti tugas yang diberikan oleh gurunya.

2.3 Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penelitian diambil beberapa referensi sebagai acuan. Beberapa penelitian sejenis yang relevan bisa dilihat di bawah ini:

1. Erna Marstiyaningtias. 2014. "Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren Tangerang Selatan". Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel penelitian berjumlah 72 siswa untuk keals eksperimen, sampel kedua berjumlah 36 siswa untuk kelas kontrol. Analisis data dalam penelitian ini ada dua,yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Dalam analisis deskriptif peneliti mendapatkan gambaran tentang besarnya pengaruh *reward* dan *punishmnet* terhadap motivasi belajar. Sedangkan analisis statistik inferensial peneliti mendapatkan korelasi antar *reward* dan *punishment* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar sebesar 11,1%. Data ini diambil dari hasil analisis diaman t hitung 2,435 darit tabel dengan N(respon) = 36 dan pada t tabel dengan signifikasi 55 maka t hitung 2,435 > t tabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antar *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Sri Rejeki Rachmasari. 2015. "Penerapan Metode *Reward* dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengetik Sistem 10 Jari siswa

Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Tempel”. Jenis penelitian ini yaitu tindakan kelas. Hasil penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata mengetik 10 jari kelas X SMK Muhammadiyah 1 tempel pada saat pra siklus adalah 69,5. Melalui kegiatan pembelajaran siklus I menggunakan *reward* dan *punishment* pada materi pokok mengetik 10 jari dapat meningkat menjadi 77,6.

3. Dian Utami Ningsih. 2014.”Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Menulis Puisi Siswa Kelas V Mi-Muawanatul Khaeriyah Jakarta Barat”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian *non-randomize control group posstest design*. Instrumen penelitian yang digubakan tes yang berbentuk soal uraian. Analisis data diproses kedua kelompok menggunakan uji-t diperoleh hasil t-hitung 33,165 dan t-tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 0,000,maka t-hitung > t-tabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian reward pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa.

Penelitian Sri Rejeki Rachmasari dengan penelitian saya terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang akan saya lakukan. Persamaan penelitian Sri Rejeki Rachmasari sama-sama menggunakan teknik *reward* dan *punishmnet*. Perbedaan penelitian Sri Rejeki Rachmasari menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan lembar aktivitas belajar siswa dan *pre test* dan *post test*.

2.4 Kerangka Konseptual

Dalam pembelajaran ekonomi yang sangat penting dikembangkan dan diajarkan kepada siswa adalah bagaimana siswa dapat memahami sekaligus menghayati dan pada akhirnya mengamalkan setelah menyerap nilai-nilai yang diajarkan suatu proses belajar mengajar.

Teknik yang dapat menciptakan situasi dan kondisi tersebut yaitu teknik *reward* dan *punishment*. Pembentukan sikap mental perilaku siswa tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai. Dengan dilandasi nilai-nilai itu siswa akan tumbuh kesadaran dan kemampuan.

Teknik *reward* dan *punishment* yaitu membuat siswa lebih termotivasi dan memberi petunjuk untuk membantu siswa berfokus pada pencapaian tujuan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis melihat bahwa teknik *reward* dan *punishment* mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

2.5 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan tinjauan teori dan latar belakang permasalahan yang akan diteliti dimana peneliti menggunakan penelitian *Eksperimen*.

Penelitian *Eksperimen* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Berdasarkan landasan teori dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yaitu penerapan teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk itu diterapkan teknik *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran ekonomi.

Adapun kerangka pemikiran sebagai berikut :



Keterangan:

X : *Reward* dan *punishment*

Y : Hasil belajar

2.6 Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual dan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan, maka dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh teknik *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Pekanbaru.

