**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Hakikat *Reward* dan *Punishment***
3. **Pengertian *Reward* dan *Punishment***
4. **Pengertian *Reward***

*Reward* merupakan suatu bentuk penguatan positif yang bersumber dari teori behavioristik. *Reward* merupakan ganjaran, penghargaan, hadiah atau imbalan. “Hadiah (*reward*) merupakan suatu cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa” (Hamalik, 2013: 166). R*eward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan yang baik secara berulang- ulang. Selain motivasi, *reward* juga bertujuan agar siswa menjadi giat lagi usahanya untuk meperbaiki atau meningkatkan hasil yang telah dicapainya.

Purwanto (2011) menyatakan bahwa *reward* adalah alat pendidikan yang menyenangkan diberikan kepada anak yang memiliki prestasi tertentu dalam pendidikan, memiliki kemajuan dan tingkah laku yang baik, sehingga dapat dijadikan tauladan bagi teman-temannya. Senada dengan pendapat tersebut, Shoimin (2014: 157) menyatakan bahwa “*reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target”. Dalam pengertian tersebut, pengertian mengenai *reward* (hadiah) memiliki cakupan yang luas meliputi semua bidang. Khusus dalam bidang pendidikan, *reward* (hadiah) memiliki pengertian tersendiri.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian *reward* merupakan suatu bentuk penghargaan atas prestasi yang telah diraih seseorang atau bentuk motivasi terhadap apa yang telah diperbuatnya. Dalam proses belajar mengajar, *reward* diberikan pendidik (guru) kepada anak sebagai pendorong, penyemangat dan motivasi sehingga akan membentuk rasa percaya diri pada mereka.

Secara umum, para psikologi behavioristik lebih menyukai istilah *reinforcement* (penguatan), karena *reward* (hadiah/ganjaran) memiliki sedikit konotasi mentalistik dan berasosiasi dengan kepuasan, yaitu satu keadaan batiniah yang tidak dapat diamati. Sebagian besar psikolog, jika menyangkut pribadi anak-anak, khususnya dalam situasi pendidikan, menggunakan istilah *reward* (Chaplin, 2014: 436).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *reward* (hadiah) sering disamakan dengan istilah *reinforcement.* Tidak ada perbedaan yang signifikan antara keduanya, sehingga apa yang disebut sebagai *reward* (hadiah) bisa disebut *reinforcement* begitu juga sebaliknya.

1. **Pengertian *Punishment***

*Punishment* dapat dikatakan sebagai penguatan yang negatif. Pemberian *punishment* dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya. Ahmadi dan Widodo (2013: 221)berpendapat bahwa “hukuman (*punishment*) adalah prosedur yang dilakukanuntuk memperbaiki tingkah laku yang tak diinginkan dalam waktu singkat dandilakukan dengan bijaksana”. Sesuai pengertian tersebut, *punishment* itu diberikan kepada seseorang yang tidak bisa mengikuti aturan yang telah ditentukan sebelumnya. Siswa yang melanggar aturan harus diberikan hukuman.

Sumantri (2016: 384) menyatakan bahwa “hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi belajar”. Pemberian *punishment* pada siswa harus dalam tingkat kewajaran karena bila berlebihan akan membuat siswa menjauh dan takut untuk belajar matematika. Oleh karena itu pemberian *punishment* haruslah memenuhi syarat-syarat berikut: pemberian hukuman harus dalam cinta dan kasih sayang, didasarkan pada alasan “keharusan”, bisa menimbulkan kesan di hati siswa, diikuti pemberian maaf dan harapan serta kepercayaan, mengandung makna edukasi (Slamet dan Samsul, 2014). Selain syarat yang telah disebutkan, pemberian *punishment* sebaiknya berdasarkan kesepakatan antara guru dan siswa atau dengan kata lain ada perjanjian dari kedua belah pihak.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *punishment* (hukuman) adalah pemberian penderitaan atau penghilangan stimulasi oleh pendidik jika terjadi pelaggaran, kejahatan atau kesalahan yang dilakukan anak didik. *Punishment* juga dapat dikatakan sebagai penguat yang negatif, tetapi jika *punishment* diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu pemberian *punishment* tidak serta merata sebagai suatu tindakan balas dendam antara guru dan siswa yang tidak bisa mencapai harapan yang diinginkan.

1. **Bentuk-Bentuk Pemberian *Reward* dan *Punishment***
2. **Bentuk-Bentuk Pemberian *Reward***

Bentuk-bentuk *reward* yang biasanya diterapkan oleh guru dalam pembelajaran dapat terbagi menjadi beberapa kategori dan bentuk. Borba (2010) mengelompokkan *reward* ke dalam beberapa kategori. Kategori-kategori tersebut antara lain:

1. Kategori materi seperti mainan, permen, main korsel, dan lain sebagainya yang berbentuk materi.
2. Kategori tanda seperti bintang, stiker, sertifikat, dan lain sebagainya yang berbentuk tanda.
3. Kategori pujian seperti kata-kata yang memberi semangat dari orang dewasa maupun kata-kata yang baik.
4. Kategori internal seperti sesuatu yang didapat dari melakukan sesuatu, dapat dinikmati karena terasa menyenangkan.

Menurut Usman (2012) ada beberapa bentuk atau komponen dalam penerapan *reward*, diantaranya:

1. *Reward* Verbal (Pujian)

*Reward* verbal berupa: (1) kata-kata: bagus, ya benar, tepat, bagus sekali dan lain-lain; (2) kalimat: pekerjaan anda baik sekali, saya gembira dengan hasil pekerjaan anda.

1. *Reward* Non Verbal

*Reward* non verbal berupa: (1) *reward* berupa gerakan mimik dan badan antara lain: senyuman, acungan jari, tepuk tangan dan lain-lain; (2) *reward* dengan cara mendekati: guru berdiri disamping siswa, berjalan menuju kearah siswa, duduk dekat seorang siswa atau kelompok siswa, berjalan disisi siswa; (3) *reward* dengan cara sentuhan: menepuk pundak atau menjabat tangan; (4) *reward* berupa simbol atau benda, *reward* simbol ini dapat berupa surat-surat tanda jasa atau sertifikat-sertifikat, sedangkan yang berupa benda dapat berupa kartu bergambar, peralatan sekolah, pin dan lain sebagainya; (5) *reward* dengan memberikan penghormatan: nama siswa diumumkan dan ditampilkan dihadapan teman sekelasnya, teman-teman sekolah atau mungkin juga dihadapan para orang tua murid; (6) *reward* dengan memberikan perhatian tak penuh, diberikan kepada siswa yang memberikan jawaban kurang sempurna: ya, jawabanmu sudah baik, tetapi masih perlu disempurnakan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk pemberian *reward* dapat berupa pemberian angka atau nilai, pemberian simbol misalnya bentuk bintang dan pemberian penghargaan (bendawi).

1. **Bentuk-Bentuk Pemberian *Punishment***

Pemberian *punishment* yang dapat diterapkan guru ada beberapa macam. Purwanto (2011) menyatakan bahwa macam-macam pemberian hukuman ialah sebagai berikut:

1. Hukuman *preventif*, yaitu hukuman yang dilakukan dengan maksud agar jangan terjadi pelanggaran. Contohnya yaitu penerapan tata tertib.
2. Hukuman *represif*, yaitu hukuman yang dilakukan karena adanya pelanggaran, oleh adanya kesalahan yang telah dilakukan. Jadi, hukuman ini dilakukan setelah terjadinya pelanggaran atau kesalahan. Contohnya teguran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *punishment* atau hukuman dapat diberikan sebelum atau sesudah terjadi pelanggaran aturan. Dalam dunia pendidikan *punishment* yang biasa diberikan adalah *punishment represif*.

1. **Syarat-Syarat Pemberian *Reward* dan *Punishment***
2. **Syarat-Syarat Pemberian *Reward***

Ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam memberikan ganjaran atau *reward* kepada anak didik. Menurut Purwanto (2011) syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan ganjaran yang pedagogis perlu sekali guru mengenal betul-betul muridnya dan tahu menghargai dengan tepat. Ganjaran dan penghargaan yang salah dan tidak tepat dapat membawa akibat yang tidak diinginkan.
2. Ganjaran yang diberikan kepada seorang anak janganlah hendaknya menimbulkan rasa cemburu atau iri hari bagi anak yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik, tetapi tidak mendapat ganjaran.
3. Jangan memberi ganjaran dengan menjanjikan terlebih dahulu sebelum anak-anak menunjukan prestasi kerjanya apalagi ganjaran yang diberikan kepada seluruh kelas. Ganjaran yang telah dijanjikan terlebih dahulu, hanyalah akan membuat anak-anak berburu-buru dalam bekerja dan akan membawa kesukaran bagi beberapa orang anak yang kurang pandai.
4. Pendidik harus berhati-hati dalam memberikan ganjaran, jangan sampai ganjaran yang telah diberikan kepada anak-anak diterimanya sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa seorang guru tidak boleh memberikan *reward* kepada peserta didik secara berlebihan. Memberikan *reward* secara berlebihan dapat berdampak negatif dan dapat menimbulkan rasa iri atau cemburu bagi anak lain yang merasa pekerjaannya juga baik namun tidak mendapat hadiah. Pendidik juga harus berhati-hati dalam memberikan *reward* atau hadiah, jangan sampai hadiah yang telah diberikan kepada anak-anak diterimanya sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukannya

1. **Syarat-Syarat Pemberian *Punishment***

Punishment tidak boleh diberikan secara sewenang-wenang. Ada beberapa syarat yang harus diperhatikan. Menurut Purwanto (2011), syarat-syarat *punishment* yang pedagogis ialah:

1. Tiap hukuman hendaklah dapat dipertanggung jawabkan. Ini berarti bahwa hukuman itu tidak boleh dilakukan dengan sewenang-wenang.
2. Hukuman itu bersifat memperbaiki. Yang berarti bahwa ia harus mempunyai nilai mendidik (normatif) bagi anak didik, memperbaiki kelakuan dan moral anak-anak.
3. Hukuman tidak boleh bersifat ancaman atau pembalasan dendam yang bersifat perseorangan.
4. Jangan menghukum anak pada waktu kita sedang marah. Sebab dengan demikian, kemungkinan besar hukuman itu tidak adil atau terlalu berat.
5. Tiap-tiap hukuman harus diberikan dengan sadar dan sudah diperhitungkan atau dipertimbangkan terlebih dahulu.
6. Bagi si terhukum (anak), hukuman hendaklah dapat dirasakannya sendiri sebagai kedukaan atau penderitaan yang sebenarnya. Karena dengan hukuma itu, anak merasa menyesal dan merasa bahwa untuk sementara waktu ia kehilangan kasih sayang pendidiknya.
7. Jangan melakukan hukuman badan, sebab pada hakikatnya hukuman badan dilarang oleh negara, tidak sesuai dengan perikemanusiaan, dan merupakan penganiayaan terhadap sesama makhluk.
8. Hukuman tidak boleh merusakkan hubungan baik antara sipendidik dengan anak didik.
9. Guru perlu memberi maaf setelah hukuman itu dijalankan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemberian *punishment* ada beberapa syarat yang harus diperhatikan. *Punishment* yang diberikan harus bersifat mendidik agar kelak siswa dapat memperbaiki kesalahannya. Selain itu, *punishment* harus diberikan dengan penuh kasih sayang agar siswa tidak menganggap bahwa guru menyimpan dendam padanya.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Pemberian *Reward* dan *Punishment***

Pemberian *reward* dan *punishment* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya (Mulyawan, 2016). Berikut dipaparkan secara detail.

1. **Kelebihan Pemberian *Reward* dan *Punishment***
2. Memicu siswa untuk berkompetisi
3. Memotivasi belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal
4. Kemampuan belajar siswa dapat bersifat menyebar dan merata keseluruh peserta didik. Hal ini mungkin terjadi disebabkan adanya unsur pisikologis dalam berkompetisi ditambah adanya unsur kesepahaman pengetahuan pada diri peserta didik
5. Ikatan emosional peserta didik dengan guru dapat tumbuh dan berkembang secara optimal
6. Bersifat mudah dan menyenangkan
7. Bagi siswa yang malas belajar terpacu untuk ikut berkompetisi
8. **Kekurangan Pemberian *Reward* dan *Punishment***
9. Membutuhkan biaya tambahan untuk menyiapkan hadiah
10. Terkadang dapat menjadi beban pisikologis tersendiri bagi siswa pemalas dan memiliki mental lemah.
11. Pada umumnya terfokus pada siswa yang aktif.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* memiliki kelebihan dan kekurangan layaknya model pembelajaran. Salah satu kelebihannya yaitu dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian pemberian *reward* dan *punishment* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

1. **Hakikat Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar. Dengan demikian, belajar merupakan proses penting yang terjadi dalam kehidupan setiap orang.

Dalam kehidupan sehari-hari, istilah belajar digunakan secara luas. Hal ini disebabkan karena aktivitas yang disebut belajar itu muncul dalam berbagai bentuk. Membaca buku, mencatat pelajaran, hingga menirukan perilaku tokoh dalam televisi, semua disebut belajar.

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Hal ini senada dengan pendapat Sumantri (2016: 2) yang menyatakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relative permanen dan dihaslkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan”.

Bloom (Salahudin dan Irwanto, 2013: 59) menyatakan bahwa “belajar adalah perubahan kualitas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk meningkatkan taraf hidupnya sebagai pribadi, masyarakat ataupun sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa”.

Menurut Khodijah (2014: 50) “belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, keterampilan, dan sikap yang baru”.

Berdasarkan berbagai pengertian belajar di atas, tampak bahwa para ahli mendefinisikan belajar secara berbeda-beda. Akan tetapi, jika dicermati lebih lanjut ada beberapa titik kesamaannya dan bisa dipadukan untuk memperoleh sebuah pemahaman tentang belajar. Berdasarkan definisi-definisi yang ada, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan perubahan terjadi pada prilaku yang relatif dalam berpikir, merasa dan bertindak.

1. **Ciri-Ciri Belajar**

Belajar adalah usaha sadar untuk mendapatkan perubahan tingkah laku. Ciri-ciri belajar menurut Hamalik (Jihad dan Abdul, 2012: 3) adalah sebagai berikut:

1. Proses belajar harus mengalami, berbuat, mereaksi dan melampaui.
2. Melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran yang berpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Bermakna bagi kehidupan tertentu.
4. Bersumber dari kebutuhan dan tujuan yang mendorong motivasi secara keseimbangan.
5. Dipengaruhi pembawaan dan lingkungan.
6. Dipengaruhi oleh perbedan-perbedaan individual.
7. Berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan anda sebagai peserta didik.
8. Proses belajar terbaik adalah apabila anda mengetahui status dan kemajuannya.
9. Kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Di bawah bimbingan yang merangsang dan bimbingan tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, *apresiasi abilitas* dan keterampilan.
13. Dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
14. Lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan berbeda-beda.
15. Bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah, jadi tidak sederhana dan statis.

Dapat disimpulkan bahwa proses belajar dapat ditandai oleh beberapa ciri. Belajar dilakukan karena adanya dorongan untuk memenuhi kebutuhan. Belajar dapat melalui pengalaman dan hasil dari belajar yang diperoleh bertalian satu sama lain.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Sasaran dari kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar. Soediarto (Solihatin, 2012: 6) mendefinisikan “hasil belajar adalah tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang diterapkan”.

Menurut Usman (Jihad dan Abdul, 2012) hasil belajar yang dicapai siswa sangat erat keitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga taksonomi. Tiga taksonomi tersebut dikenal sebagai tiga ranah belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Dapat didefinisikan sebagai berikut :

1) Ranah kognitif, merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, kemampuan memperoleh pengetahuan, kemampuan yang berkaitan dengan perolehan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. 2) Ranah afektif, merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek,

3) Ranah psikomotor, merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan melakukan pekerjaan yang melibatkan anggota badan, kemampuan yang berkaitan dengan gerak fisik, Bloom (Solihatin, 2012: 5).

Beradasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yakni prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tersebut dapat di ukur dengan menggunakan instrumen hasil belajar.

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Daryanto dan Muljo (2012) menyatakan bahwa secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri pelajar. Secara perinci uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

1. Faktor internal meliputi:
2. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya.
3. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi faktor intelektual yang terdiri atas intelegensi, bakat, kecakapan nyata dan prestasi.
4. Faktor eksternal meliputi:
5. Faktor sosial yag terdiri atas faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat dan faktor kelompok.
6. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
7. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
8. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa pada umumnya hasil belajar siswa yang rendah bisa diakibatkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang memungkinkan untuk dimodifikasi atau diberi perlakuan sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Pembelajaran Matematika**
2. **Pengertian Matematika**

Sebagian besar orang menganggap bahwa matematika adalah salah satu bidang studi yang paling sukar dipahami oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar maupun siswa yang berkesulitan belajar. Hal ini disebabkan karena kurangnya siswa dalam memahami mata pelajaran matematika.

Susanto (2013: 183) mengemukakan bahwa “matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga penguruan tinggi. Dalam Kurikulum Depdiknas 2004 disebutkan bahwa standar kompotensi matematika di sekolah dasar yang harus dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran bukanlah penguasaan matematika, namun yang diperlukan ialah dapat memahami dunia sekitar, mampu bersaing dan berhasil dalam kehidupan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya.

1. **Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkaan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran di dalamnya mengandung makna belajar dan mengajar atau merupakan kegiatan belajar mengajar. Belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa di dalam pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Susanto (2013: 186) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika.

Berdasarkan definisi diatas di simpulkan bahwa seseorang dikatakan belajar matematika apabila pada diri seseorang tersebut terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika. Perubahan tersebut terjadi dari tidak tau sesuatu menjadi tahu konsep matematika dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari.

1. **Tujuan Pembelajaran Matematika di SD**

Secara umum tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika. Menurut Depdiknas (Susanto, 2013: 189) kompotensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut:

1. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
2. Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
3. Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
4. Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan dan penaksiran pengukuran.
5. Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
6. Memecahkan masalah, melakukan penalaran dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan mempelajaran matematika mampu mengoptimalkan dan mengembangkan interaksi setiap elemen untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir siswa.

1. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kaku, tidak bervariasi dan kurang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa rendah. Untuk itu akan dilakukan perbaikan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan sehingga siswa tidak akan merasa bosan atau mengantuk dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Salah satu cara untuk menangani masalah tersebut adalah dengan menerapkan pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran matematika. Dengan pemberian *reward* dan *punishment* siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga tentunya membawa pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berikut skema kerangka pikir yang penulis gunakan dalam penelitian ini:

***Pretest***

***Treatment***

**Pemberian *Reward***

1. *Reward* verbal: kata-kata dan kalimat pujian
2. *Reward* non verbal: mimik,mendekati siswa, menepuk-nepuk pundak siswa, memberikan simbol, dan kegiatan menyenangkan**.**

**Pemberian *Punishment***

1. Hukuman *represif*: isyarat muka, teguran, ancaman, dan perbuatan tidak menyenangkan

***Posttest***

**Hasil Belajar Matemtika**

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah, kajian pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis deskriptif dalam penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Hipotesis statistik yang dioperasionalkan yaitu sebagai berikut:

Hipotesi alternatif (Ha) : Terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah pemberian *reward* dan *punishment*.

Adapun hipotesis statistik dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha : μ1 ≠ μ2

Keterangan :

μ1 = parameter rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum pembelajaran dengan menerapkan pemberian *reward* dan *punishment*

μ2 = parameter rata-rata hasil belajar matematika siswa sesudah pembelajaran dengan menerapkan pemberian *reward* dan *punishment*