

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Reward*

1.1. Pengertian *reward*

Teori belajar behavioristik fokus pada perubahan perilaku yang dihasilkan dari pengalaman yang diamati. Dalam pembelajaran, teori behavioristik dapat digunakan untuk mengajarkan refleksi pada seseorang. Sehingga dapat menjadi suatu kebiasaan yang dapat dikuasai pada setiap individu. Menurut pakar behaviorisme, Menurut para ahli behaviorisme, belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi karena interaksi antara stimulus dan respon. Dengan demikian, belajar adalah kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan cara-cara baru melalui interaksi stimulus-respon. Stimulus adalah informasi yang disampaikan oleh guru, sedangkan respon adalah reaksi siswa terhadap stimulus tersebut. Thorndike menjelaskan bahwa reward dan punishment adalah bentuk penguatan positif dan negatif yang berasal dari teori behavioristik (Hamruni et al., 2021).

Adapun bentuk pengembangan dari teori behavioristik tentang stimulus dan respon yaitu teori *operant conditioning* yang dikembangkan oleh Skinner. *Operant conditioning* merupakan suatu teknik penguatan perilaku yang dapat menyebabkan perilaku tersebut terulang kembali atau hilang sesuai keinginan. Skinner berpendapat bahwa adanya penguatan (*reinforcement*) yang terdiri dari penguatan positif atau bisa disebut dengan *reward* dan penguatan negative atau *punishment*. Penguatan positif adalah penguatan yang memotivasi dan menguatkan suatu respon. Sedangkan penguatan negatif mendorong setiap individu untuk menghindari perilaku pembalasan yang tidak memuaskan. Oleh karena itu, hadiah atau *reward* dapat menjadi motivasi untuk terus mencapai apa yang Anda inginkan. Sementara itu, hukuman atau

punishment dapat melemahkan perilaku yang tidak diinginkan (Lu & Hamu, 2022).

Kata "*reward*" yang berasal dari Bahasa Inggris memiliki arti hadiah atau penghargaan. Secara etimologi, kata ini berkaitan dengan kata "ganjar", yang berarti memberikan hadiah atau upah. Dalam pendidikan, *reward* digunakan untuk membuat anak-anak bahagia, karena perasaan yang baik memotivasi anak-anak untuk belajar dengan giat dan meningkatkan prestasi belajar mereka (Iskandar et al., 2021).

Menurut Ngalim Purwanto dalam (Rizkita & Saputra, 2020) mendefinisikan bahwa *reward* ialah suatu sarana yang digunakan untuk mendidik anak agar anak tersebut merasa senang karena perbuatannya memperoleh penghargaan. Menurut Sardiman, *reward* merupakan salah satu metode untuk meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hadiah yang diberikan oleh guru kepada siswa bertujuan untuk memberikan motivasi. Hal ini akan berdampak positif pada siswa karena pada umumnya siswa sangat mengharapkan pemberian hadiah dari gurunya atas usaha yang telah dilakukan. Hadiah memiliki bentuk yang beraneka ragam, ada yang berupa alat tulis ataupun buku bacaan. Selain itu, bentuk *reward* lainnya dapat berupa pemberian tanda penghargaan pada siswa (Iskandar et al., 2021).

Dari uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *reward* adalah salah satu jenis alat pendidikan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mendorong, memotivasi, dan menginspirasi siswa agar lebih terdorong atau terpacu dan bersemangat untuk belajar. Pemberian *reward* tersebut diharapkan dapat memunculkan keinginan pada diri siswa untuk menjadi lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran.

1.2. Bentuk – bentuk *reward*

Guru dapat memberikan berbagai *reward* sesuai dengan jenis dan bentuknya. Ada *reward* yang berbentuk barang atau benda dan

perbuatan atau perilaku. Menurut Syaiful dalam (Lestari, 2021), ada beberapa jenis sikap dan perilaku yang bisa dijadikan contoh oleh guru dalam memberikan hadiah, diantaranya yaitu:

- 1) Bentuk gestural, dalam bentuk ini, guru dapat menganggukkan kepala kegirangan sambil membenarkan sesuatu mengenai sikap, tingkah laku, atau kegiatan siswa.
- 2) Bentuk verbal, bentuk konkret ini dapat berupa pujian, kisah, cerita atau anekdot, dan lagu atau nyanyian.
- 3) Bentuk pekerjaan, contoh dari bentuk ini yaitu “kalian akan ibu beri tugas yang lebih sulit, karena tugas yang kalian kerjakan sekarang ini terlalu mudah”.
- 4) Bentuk material, pemberian *reward* dapat juga berupa benda – benda yang berguna juga menyenangkan bagi siswa. Seperti pensil, bolpoin, buku, permen, ataupun benda lainnya. Akan tetapi, dalam hal ini guru harus berhati – hati dan bijaksana dalam penggunaannya. Karena jika tidak tepat dalam penggunaannya, maka akan merubah fungsi dari pemberian *reward* itu sendiri, yang awalnya untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa berubah menjadi upah dalam pandangan siswa.
- 5) Bentuk kegiatan, dalam hal ini guru dapat memberikan *reward* berupa kunjungan edukatif atau tour ke tempat – tempat tertentu. Dalam buku Kompri, Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa, yang dikutip oleh (Nursyamsi, 2021), John Gray dalam bukunya *Children Are From Heaven* menyebutkan bahwa bentuk-bentuk *reward* dapat berupa:

1. Hadiah berbasis insentif. Orang tua, guru, dan dunia usaha sering melakukan hal ini sebagai respons terhadap prestasi karyawannya karena keberhasilannya dalam bekerja.
2. Benda kesukaan anak seperti gambar bintang atau stiker digunakan sebagai hadiah.
3. Pengakuan, merupakan hadiah yang tidak mengeluarkan biaya. Pengakuan dapat diberikan terhadap kinerja baik seseorang.

Adapun bentuk *reward* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bentuk gestural seperti mengangguk-anggukan kepala sebagai tanda senang dan membenarkan suatu sikap atau perilaku siswa; bentuk verbal berupa pujian atas kinerja yang baik yang telah dilakukan seperti “wah bagus sekali!” “kamu menunjukkan hasil pemahaman yang baik pada materi ini”, “terima kasih telah aktif pada diskusi kelas hari ini”; bentuk material yang dapat berupa bintang sebagai tanda perolehan poin atau tambahan nilai dan makanan ringan.

1.3. Kelebihan dan kekurangan *reward* pada pendidikan

Tentu saja, dalam suatu pendidikan dengan beragam metode dan strategi pembelajaran yang digunakan guru, terdapat kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran, seperti pemberian *reward* dan punishment kepada siswa. Adapun dampak positif atau kelebihan dan kekurangan dari pemberian *reward* menurut (Sa'diyah, 2023) yaitu:

a. Kelebihan

- 1) Berpengaruh besar terhadap jiwa siswa, sehingga dapat menggugah mereka untuk melakukan kegiatan atau perbuatan yang konstruktif dan progresif.
- 2) Dapat dijadikan sebagai motivasi bagi siswa atau orang lain untuk mengikuti siswa yang telah mendapat hadiah dari gurunya.
- 3) Membuat anak lebih percaya diri dan meningkatkan daya belajar siswa karena usaha dan pekerjaannya di hargai.

Dengan kelebihan tersebut, maka pemberian *reward* sangat diperlukan agar siswa lebih meningkatkan pendidikannya, juga lebih termotivasi dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pemberian *reward* tersebut sangat berdampak kontribusinya dalam memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran apabila dipergunakan dengan baik.

b. Kekurangan

Meskipun strategi pemberian *reward* mempunyai kelebihan, strategi ini juga mempunyai kelemahan. Diantaranya yaitu:

- 1) Penghargaan yang berlebihan dapat menyebabkan siswa merasa lebih unggul dari teman-temannya.
- 2) Membuat anak merasa kecanduan.

Secara umum, pemberian hadiah memerlukan penggunaan instrumen tertentu dan anggaran yang sesuai. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik, Anda harus berhati-hati dalam memilih hadiah untuk anak. Dengan demikian, siswa yang menerima hadiah tersebut tidak merasa senang atau puas dengan prestasinya.

1.4. Prinsip dasar pemberian *reward* pada siswa

Menurut Paul Hauk dalam (Basra, 2020) menyebutkan bahwa terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan saat memberikan hadiah, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memberikan penghargaan berdasarkan perbuatan atau tingkah lakunya, bukan dirinya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa seorang anak percaya bahwa jika ia berperilaku baik maka ia akan dihargai. Oleh karena itu, mereka akan terus berupaya melakukan perbaikan karena mereka yakin upaya mereka dihargai oleh orang lain.
- 2) Jangan berlebihan dengan penghargaan atau hadiah, penghargaan yang berlebihan berdampak negatif pada anak. Seorang anak bisa saja menjadi sombong atau merendahkan teman-temannya, hal ini juga merusak dirinya karena ia ingin berbuat baik jika dipuji.
- 3) Memberikan pujian yang pantas dan tulus. Pemberian pujian kepada generasi muda hendaknya dilakukan dengan ikhlas dan penuh semangat. Dengan begitu, anak akan benar-benar

merasakan pujian tersebut, dan ia akan merasa dihargai dan dihormati.

1.5. Tujuan dan fungsi pemberian *reward*

Tujuan dalam pemberian *reward* dapat dilihat pada proses yang telah dilakukannya, bukan hanya dilihat dari hasil dan tujuan dari kegiatan tersebut. Adapun beberapa tujuan pemberian *reward* menurut Moh. Zaiful dan Aminol Rosid Abdullah dalam (Dzulaqarnain, 2020) sebagai berikut:

1) Menarik

Hadiah diberikan sebagai bentuk tawaran yang dapat menarik perhatian dan mendorong perilaku berkualitas seseorang.

2) Mempertahankan

Reward berfungsi untuk membantu seseorang dalam mempertahankan yang baik melalui berbagai strategi yang ada.

3) Memberikan motivasi

Pemberian *reward* yang tepat dapat membantu meningkatkan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas.

4) Pembiasaan.

Imbalan juga dapat membantu seseorang mengembangkan kebiasaan berbuat baik secara rutin.

Selain bertujuan untuk memberi penghargaan kepada siswa, penghargaan juga dapat digunakan untuk memperbaiki perilaku negatif siswa. Menurut Maria J. Wantah dalam (Astari et al., 2020) peran perilaku *reward* adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki nilai mendidik dan menunjukkan kepatuhan terhadap norma dan aturan. Jika seorang siswa menerima *reward*, ia akan merasa puas, yang akan dipertahankan, ditingkatkan, dan dikembangkan seiring dengan membaiknya perilaku siswa.
- b. Berfungsi sebagai motivasi bagi siswa untuk mengulangi atau mempertahankan perilaku positif yang dapat diterima secara sosial. Jika siswa secara konsisten dan terus-menerus

menunjukkan perilaku yang diharapkan. Maka, perilaku ini dikenali dan dihargai, sehingga siswa akan merasa bangga. Kebanggaan ini akan memastikan anak terus mengulangi bahkan berupaya meningkatkan kualitas perilakunya.

2. *Punishment*

Kata *punishment* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti *law* (hukuman) atau siksaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata hukuman memiliki arti peraturan. Menurut Ngalm Purwanto dalam (Maspupah, 2022) *punishment* (hukuman) merupakan penderitaan yang disengaja yang disebabkan oleh seseorang, seperti orang tua, instruktur, atau orang lain, sebagai respons terhadap kesalahan, pelanggaran, atau kejahatan. Menurut (Heru Prasetyo et al., 2019) *Punishment* merupakan tindakan yang dilakukan pendidik terhadap anak yang melakukan kesalahan. Hal ini bertujuan agar siswa yang melakukan kesalahan tidak mengulangnya dan memperbaiki kesalahan yang telah diperbuatnya. Malik Fadjar dalam (Raihan, 2019) menjelaskan bahwa *punishment* merupakan suatu upaya pendidikan yang dimaksudkan untuk mengoreksi dan mengarahkan siswa ke jalan yang lebih benar. Dengan begitu, (Raihan, 2019) menambahkan bahwa dengan adanya *punishment* diharapkan mampu menyadarkan siswa pada kesalahan yang telah diperbuat, sehingga siswa lebih berhati-hati dalam mengambil tindakan dan keputusan kedepannya.

Punishment (hukuman) mempunyai pengaruh yang penting dalam merubah perilaku seseorang. Apabila *punishment* tersebut diberikan secara tepat dalam memberikan stimulus dapat menyebabkan subyek tersebut memunculkan perilaku dan melakukan sesuatu yang berbeda (Hamruni et al., 2021). Seperti jika ada siswa yang terlambat mengumpulkan tugas, maka mereka dapat diberikan *punishment* berupa tugas tambahan. Dengan adanya tugas tersebut maka dapat memperbaiki pemahaman mereka tentang materi tersebut juga dapat memahami tentang tanggung jawab dalam menyelesaikan sesuatu.

Uraian tersebut membawa pada kesimpulan bahwa hukuman merupakan suatu jenis hukuman atau sanksi yang dijatuhkan kepada seseorang yang tidak menaati aturan dan standar yang telah ditetapkan. Dalam pendidikan, hukuman adalah salah satu jenis motivasi yang digunakan untuk memperbaiki perilaku yang melanggar norma yang telah ditetapkan.

2.1. Bentuk-bentuk *punishment*

Menurut Ngalim Purwanto dalam (Nursyamsi, 2021) menyebutkan beberapa metode hukuman yang tepat diterapkan dalam pendidikan antara lain:

- 1) Hukuman preventif, bertujuan untuk menghindari terjadinya pelanggaran. Hukuman ini diberikan dengan maksud untuk mencegah pelanggaran sebelum hal tersebut terjadi.
- 2) Hukuman represif, adalah hukuman yang diberikan sebagai akibat dari suatu pelanggaran. Hukuman ini diberikan setelah setelah terjadinya kesalahan atau pelanggaran.

Selain itu, menurut Charles Shcafer yang dikutip oleh Kompri dalam (Amirudin et al., 2020) bentuk-bentuk *punishment* diantaranya yaitu:

- 1) Membuat anak untuk melakukan sesuatu yang tidak disukainya. Seperti melakukan lebih banyak pekerjaan yang berhubungan dengan perilaku buruknya. Selain itu, Anda juga bisa memaksa anak untuk membayar ganti rugi agar bisa menarik perhatian pada kondisi malang atau sedih korban akibat kelakuan buruknya. Kompensasi dapat digunakan untuk mendidik anak-anak tentang konsekuensi tindakan mereka.
- 2) Deprivasi (pencabutan atau pembatalan). Hal ini dapat berupa:
 - a. Kehilangan hak istimewa atau pencabutan terhadap hak yang dimilikinya. Seperti kehilangan hak untuk tidak bermain handphone, tidak memperoleh uang saku, tidak memperoleh bintang, dan lain sebagainya.

- b. Dikecualikan dari kelas untuk menghindari mengganggu sesi belajar teman-teman sekelasnya.
- 3) Menimbulkan rasa sakit, baik mental maupun fisik, seperti ditarik, dicubit, berbicara dengan nada tinggi atau marah, dan sebagainya.

Adapun bentuk *punishment* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bentuk deprivasi berupa pengurangan hak seperti pengurangan poin yang telah diperoleh, pengurangan hak ini dapat dilakukan ketika telat mengumpulkan tugas, dan sering melanggar peraturan di kelas; bentuk peringatan yang dapat diberikan langsung kepada siswa ketika melanggar aturan seperti “Jangan bermain sendiri ketika ada guru yang menjelaskan di depan”; “Dilarang berbicara ketika ada orang lain yang berbicara”.

2.2. Prinsip dasar pemberian *punishment* pada siswa

Good dan Brophy seperti yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto kemudian dikutip lagi oleh Kompri dan dikutip lagi oleh (Aziz & Syarifudin, 2020) menyampaikan ada beberapa prinsip dalam pemberian hukuman atau yang sering disebut “pedoman memberikan hukuman” diantaranya yaitu:

- 1) Hukuman harus dianggap tidak menyenangkan atau menakutkan pada saat hukuman tersebut dilaksanakan, sehingga orang yang dihukum memahami bahwa hukuman dapat menghalangi mereka untuk melakukan perilaku menyimpang.
- 2) Hukuman hendaknya dilaksanakan dengan penuh pertimbangan, hati-hati, dan teliti, sehingga orang yang dihukum tidak merugikan orang yang menjatuhkan hukuman.
- 3) Hukuman sebaiknya diberikan dalam bentuk yang kecil dan ringan, namun hendaknya dirasakan oleh penerimanya sebagai cara untuk mendorong pengurangan perilaku yang menyimpang.

- 4) Pemberian hukuman sebaiknya diksertai dengan pernyataan – pernyataan yang positif agar penerimaan hukuman tidak kembali melanggar peraturan.
- 5) Dapat diberikan sesuatu yang positif apabila mereka yang terkena hukuman sudah menunjukkan bahwa perilakunya telah berubah.

2.3. Kelebihan dan Kekurangan *Punishment*

Menurut (Sa'diyah, 2023) berikut dampak positif dan negatif dari penerapan *punishment* pada siswa:

Kelebihan

- 1) Hukuman dapat memperbaiki perilaku siswa.
- 2) Siswa akan terhindar dari kesalahan yang berulang.
- 3) Merasakan tingkah lakunya sehingga ia dapat menghargai dirinya sendiri.

Kekurangan

- 1) Dapat menyebabkan suasana menjadi kacau, cemas, dan kurang memiliki rasa percaya diri
- 2) Siswa akan merasa berkecil hati, menjadi pemalas, dan dapat menimbulkan sikap dusta pada dirinya karena takut di hukum.

2.4. Tujuan Penerapan *punishment*

Menurut Ngalim Purwanto pada (Maspupah, 2022) pemberian *punishment* sangat beraneka ragam, hal ini sangat terkait dengan pandangan orang tentang teori *punishment*. Pemberian hukuman dapat disesuaikan dengan teori *punishment* yang ada, diantaranya yaitu:

- 1) Teori pembalasan

Menurut teori ini, hukuman dilakukan sebagai balas dendam atas suatu pelanggaran yang telah dilakukan oleh seseorang. Oleh karena itu, teori hukuman ini sebaiknya tidak digunakan dalam pendidikan.

2) Teori perbaikan

Menurut teori ini, hukuman digunakan untuk menghilangkan kejahatan; tujuan hukuman ini adalah untuk mengoreksi orang yang melanggar agar tidak mengulang kesalahan yang serupa di masa depan.

3) Teori perlindungan

Teori ini menyatakan bahwa hukuman bertujuan melindungi masyarakat dari tindakan yang menyimpang, sehingga dapat mencegah terjadinya kejahatan oleh pelanggar terhadap masyarakat.

4) Teori ganti kerugian

Dalam teori ini, hukuman digunakan untuk mengkompensasi kerugian yang timbul akibat kejahatan atau pelanggaran yang dilakukan. Hukuman ini lazim diterapkan di masyarakat dan pemerintahan.

5) Teori menakut-nakuti

Menurut teori ini, hukuman dimaksudkan untuk menimbulkan rasa takut pada pelaku atas perbuatannya. Hal ini membuat pelaku enggan melakukan perbuatan serupa di masa depan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan penerapan *punishment* pada pembelajaran dapat digunakan untuk mengembangkan karakter dan perilaku siswa agar dapat belajar lebih baik dari sebelumnya.

3. Keaktifan Belajar

3.1. Pengertian keaktifan belajar

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata aktif memiliki arti giat (bekerja atau berusaha). Kata aktif mendapatkan awalan ke- dan akhiran -an, sehingga dari kata aktif menjadi keaktifan yang memiliki makna kegiatan atau kesibukan. Menurut Sinar yang dikutip oleh

(Napitupulu & Susanti, 2023) keaktifan merupakan suatu hal atau keadaan siswa yang dapat aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Septiawati et al., 2022) yang mengartikan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif. Aktif yang dimaksud disini yaitu siswa dapat menemukan ide dari materi pembelajaran, memecahkan suatu permasalahan, dan mengaplikasikan apa yang diberikan guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, seluruh pengetahuan siswa dapat diperoleh dengan keaktifan siswa itu sendiri melalui pengamatannya, berdasarkan pengalaman, dan penyelidikannya.

Sedangkan Menurut (Azin, 2023) keaktifan belajar merupakan keadaan, perilaku, atau aktivitas yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran. Keaktifan ini dapat terlihat dari keterlibatan siswa dalam berbagai aspek pembelajaran, seperti bertanya, mengemukakan pendapat, menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan guru, bekerja sama dengan teman sekelas, dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Sedangkan menurut sardiman dalam (Azin, 2023) menjelaskan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan yang membawa perubahan positif pada individu. Oleh karena itu, siswa dapat dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar untuk merespon stimulus yang diberikan oleh guru. Karena, dengan tidak adanya respon dari siswa dapat memungkinkan bahwa siswa tidak dapat mencapai hasil yang dikehendaknya.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran merujuk pada upaya atau usahanya dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengalaman yang dapat dicapai melalui kegiatan belajar kelompok atau belajar individu. Selain upaya siswa untuk belajar, tanggung jawab guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran adalah menciptakan lingkungan belajar di mana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai siswa yang terlibat dalam kegiatan seperti

mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dari guru, dan berani berpendapat dihadapan umum serta mampu menyelesaikan masalah.

3.2. Jenis – jenis keaktifan belajar siswa

Keaktifan belajar siswa ditunjukkan dengan partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Menurut Hamalik dalam (Wahyuni, 2022) aktivitas belajar siswa dibentuk kedalam delapan kelompok kegiatan, diantaranya yaitu:

1. *Visual Activities*, kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara melihat, mengamati demonstrasi dan pameran, serta mengamati orang lain dalam belajar atau bermain.
2. *Oral Activities*, yaitu kegiatan yang menyajikan fakta atau prinsip, menceritakan peristiwa, bertanya, mencari sumber informasi, mengemukakan pendapat, melakukan wawancara, mengadakan diskusi, dan menyela pembicaraan.
3. *Listening Activities*, yaitu kegiatan mendengarkan yang meliputi presentasi konten, permainan, dan radio.
4. *Writing Activities*, kegiatan ini dapat berupa menyusun cerita, laporan, mengedit esai, menggandakan materi, membuat kerangka atau ringkasan, mengerjakan tes, dan mengisi kuesioner.
5. *Drawing Activities*, kegiatan ini dapat dilakukan dengan menggambarkan, membuat grafik, bagan, diagram, peta, dan pola.
6. *Motor Activities*, yaitu kegiatan yang melakukan eksperimen, pemilihan alat, pameran, pembuatan model, pengorganisasian permainan, menari, dan berkebun.
7. *Mental Activities*, kegiatan ini dapat dilakukan dengan melakukan refleksi, mengingat, pemecahan masalah, analisis faktor, pengenalan hubungan, dan pengambilan keputusan.
8. *Emotional Activities*, yaitu minat, diferensiasi, tenang, keberanian, dan sebagainya.

3.3. Indikator keaktifan belajar siswa

Penilaian dari suatu proses belajar mengajar di kelas dapat dilihat dari keaktifan belajar siswa dalam melakukan pembelajaran dan bagaimana pemberdayaan siswa di kelas. Hal tersebut dapat diukur salah satunya dengan pengamatan atau observasi secara langsung terhadap kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas. Nana Sudjana dalam (Prasetyo & Abduh, 2021) berpendapat bahwa terdapat delapan indikator keaktifan belajar siswa yang meliputi:

- 1) Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 2) Siswa bersedia berpartisipasi dalam pemecahan masalah sepanjang proses pembelajaran.
- 3) Siswa bersedia bertanya kepada teman atau gurunya jika kurang memahami materi yang disampaikan dan menghadapi hambatan dalam belajar.
- 4) Siswa bersedia berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk mengatasi tantangan atau permasalahan yang dialaminya.
- 5) Siswa mampu mengikuti diskusi kelompok berdasarkan instruksi guru.
- 6) Siswa dapat menganalisis kemampuannya dan hasil yang dicapainya.
- 7) Siswa berlatih memperbaiki permasalahannya sendiri maupun permasalahan disekitarnya.
- 8) Siswa dapat mengaplikasikan atau menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah.

Selain itu, ada pula menurut (Puspita sari et al., 2022) keaktifan belajar siswa dapat ditinjau melalui beberapa indikator diantaranya yaitu:

1. Antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.
2. Mengajukan pertanyaan pada saat proses pembelajaran.

3. Berani berpendapat atau menjawab pertanyaan yang diajukan selama proses pembelajaran.
4. Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas.
5. Ikut serta dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.
6. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru.

Adapun indikator keaktifan belajar siswa yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran
2. Siswa melaksanakan diskusi kelompok sesuai arahan guru
3. Berani berpendapat selama proses pembelajaran
4. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran
5. Mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas.

3.4. Faktor – faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa

Menurut (Astuti, 2020), berbagai unsur baik internal maupun eksternal dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Faktor internal dapat berasal dari dalam diri siswa yang meliputi:

- 1) Faktor fisiologis, meliputi kesehatan jasmani dan fungsi jasmani/panca Indera.
 - a) Kesehatan jasmani yang meliputi kondisi Kesehatan, segar dan tidaknya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
 - b) Fungsi jasmani/panca indera meliputi kondisi panca indera siswa yang dapat berfungsi dengan baik atau tidak.
- 1) Faktor psikologis meliputi perhatian, daya tanggap, ingatan, motivasi dan minat.
 - a) Perhatian, yaitu keadaan siswa yang memperhatikan penjelasan guru atau orang lain yang sedang berbicara.
 - b) Daya tanggap, dapat meliputi tanggapan siswa saat proses pembelajaran seperti, berpendapat, menjawab pertanyaan, dan bertanya
 - c) Ingatan, yakni kemampuan siswa dalam menghafal materi Pelajaran

- d) Motivasi, yaitu dorongan yang muncul dari dalam diri individu untuk melakukan suatu aktivitas
- e) Minat, yaitu kecenderungan atau ketertarikan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.

Sedangkan, faktor eksternal berasal dari luar diri siswa yang meliputi:

- 1) Faktor non-sosial yang mencakup kondisi tempat dan suasana belajar, serta fasilitas belajar
 - a) Tempat dan suasana belajar yaitu keadaan tempat dan suasana untuk melakukan proses pembelajaran apakah mendukung atau tidak
 - b) Fasilitas belajar, yaitu sarana yang ada di sekolah apakah sudah mendukung kegiatan belajar atau belum
- 2) Faktor sosial yang melibatkan peran guru, teman sebaya, dan keluarga dalam mendukung proses belajar siswa.
 - a) Guru, bagaimana kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keaktifan siswa. Contohnya adalah pemanfaatan berbagai metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan cara guru menyampaikan materi kepada siswa.
 - b) Teman sebaya, kehadiran teman sebaya dapat memberikan inspirasi kepada siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, namun juga dapat memberikan motivasi yang negatif. seperti bermain ketika proses pembelajaran berlangsung.
 - c) Keluarga, sikap dan dukungan dari keluarga juga memainkan peran penting sebagai faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa di kelas.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan gambaran temuan penelitian sebelumnya. Penelitian relevan ini berupaya untuk mengetahui persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan. Oleh karena itu, dalam contoh kali ini, peneliti menemukan empat penelitian yang relevan, antara lain:

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Relevan

Penulis	Judul & Tahun Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Al Fauzi Nurrohmatu Iloh & Ima Mulyawati	Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar (2022)	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang cukup besar. Hal ini terlihat dari perhitungan uji koefisien korelasi signifikan yang menghasilkan nilai $t_{hitung} 2,359 > t_{tabel} 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.	Pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	Variabel terikat, subjek dan tempat penelitian.
Amiruddin, Dinda May Sarah, Annisa Indah Vika, Nurkhadiza h Hasibuan, Mayang Sari Sipahutar, Febri Elsa Manora Simamora.	Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa. (2022)	Hasil studi ini menunjukkan bahwa memberi <i>reward</i> dan <i>punishment</i> siswa dapat mempunyai dampak yang signifikan terhadap kemauan mereka untuk belajar. Hasil angket siswa menunjukkan bahwa siswa menerima dan antusias terhadap <i>reward</i>	Pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> .	Variabel terikat, subjek dan tempat penelitian.

		dan <i>punishment</i> di sekolah, meskipun mereka lebih memilih mendapatkan <i>reward</i> dibandingkan <i>punishment</i> .		
Diana Ayuningtya	Pengaruh pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Segugus WR Supratman. (2019)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> memiliki pengaruh terhadap minat belajar dengan kontribusi sebesar 44,2%; (2) pemberian <i>reward</i> berpengaruh terhadap minat belajar siswa dengan kontribusi sebesar 34,23%; (3) pemberian <i>punishment</i> berpengaruh terhadap minat belajar siswa dengan kontribusi sebesar 9,97%; dan (4) persamaan garis regresi adalah $Y = 29,974 + 0,528X_1 + 0,226X_2$.	Pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	Variabel terikat. Subjek dan tempat penelitian.
Rosvita Monika Damanik, Nancy	Pengaruh Pemberian <i>Reward and Punishment</i>	Penelitian ini menemukan bahwa pemberian	Pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	Variabel terikat, subjek dan

Angelia Purba, Partohap Saut Raja Sihombing	terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V SSD HKBP Batu IV T.P 2022/2023	<p><i>reward</i> kepada siswa mempunyai pengaruh yang baik dan besar terhadap kedisiplinan belajarnya, dengan nilai t_{hitung} (3,412 > 1,710) dan nilai sig (0,002 < 0,05). (2)</p> <p><i>punishment</i> mempunyai pengaruh yang baik dan signifikan terhadap disiplin belajar siswa, dengan nilai t_{hitung} (2,546 > 1,710) dan nilai sig sebesar 0,018. (3) Kedua faktor tersebut menyumbang 61,4% dari total keseluruhan, dan sisanya sebesar 39,6% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini. (4)</p> <p>Persamaan linier berganda penelitian ini adalah $Y = 62,725 + 0,256 X_1 + 0,058 X_2$. Berdasarkan pernyataan di atas pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> berpengaruh</p>	tempat penelitian.
---	--	--	--------------------

		terhadap kedisiplinan belajar siswa.		
--	--	--------------------------------------	--	--

Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada perbedaan pendekatan yang digunakan, dimana penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket untuk membahas pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi, prestasi belajar, kedisiplinan, dan minat belajar siswa. Meskipun penelitian tersebut dapat memberikan wawasan tentang bagaimana metode pengajaran yang dilakukan dapat mempengaruhi motivasi, prestasi belajar, kedisiplinan, dan minat belajar siswa namun, dampak yang terkait terhadap keaktifan belajar siswa belum dibahas secara sepenuhnya. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal ini, maka peneliti memilih untuk mengukur keaktifan belajar siswa melalui beberapa aspek yang telah ditentukan dengan teknik pengumpulan data berupa observasi. Sehingga, hal ini dapat memberikan pandangan baru yang lebih terukur terhadap metode pengajaran yang dilakukan.

C. Kerangka Berpikir

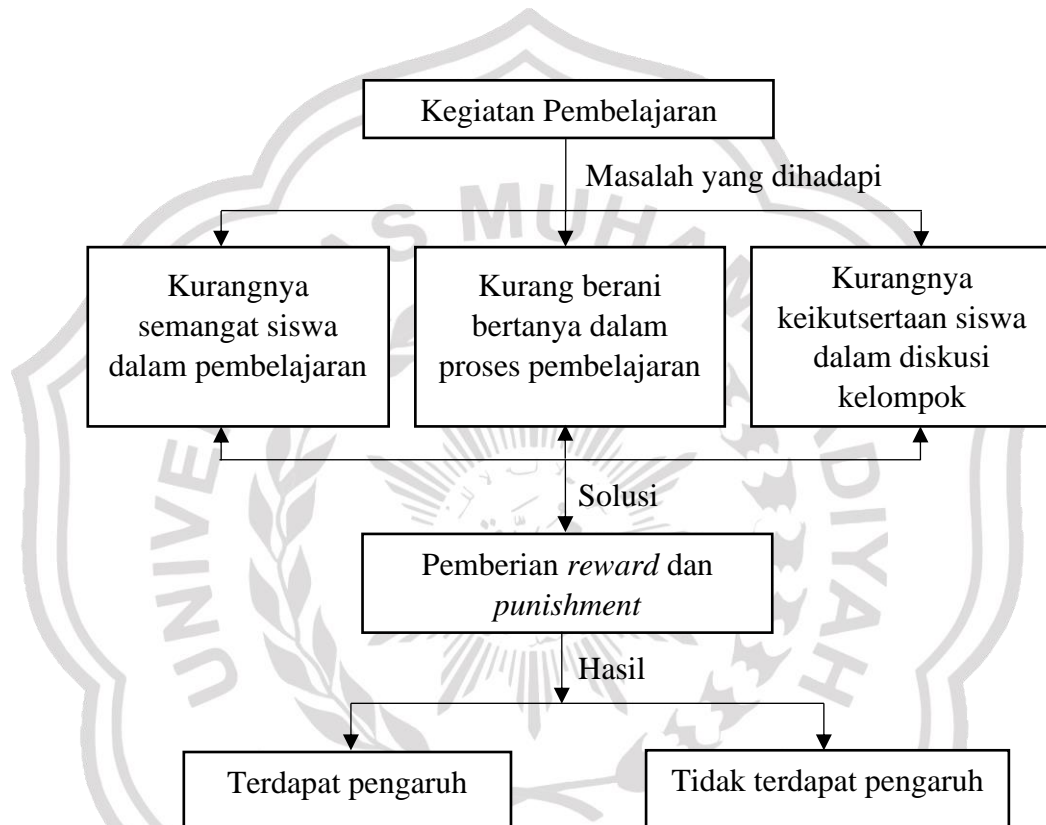
Reward yang digunakan dalam judul ini adalah variabel independent atau variabel bebas (X_1), yaitu suatu variabel yang dapat mempengaruhi atau menyebabkan munculnya variabel dependen. Variabel bebas (X_1) ini dapat berupa materi, seperti frasa atau kalimat yang tersusun dengan baik. Misalnya kamu memang baik, pintar, dan keren. Selain itu, bisa juga berupa rasa hormat atau sanjungan yang diungkapkan melalui gerak tubuh seperti mengancungkan jempol, bertepuk tangan, dan lain sebagainya.

Pemberian *punishment* juga merupakan variable independent atau variabel bebas (X_2). Variabel ini mencakup berbagai kegiatan yang dapat dilakukan oleh seseorang seperti: berdiri di depan kelas, memberikan peringatan, menghafal surah atau mata pelajaran, dan lain sebagainya.

Dari dua variable independent tersebut ada pula variable dependen atau variable terikatnya (Y) yaitu keaktifan belajar. Variabel terikat adalah yang dipengaruhi atau diakibatkan oleh adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini

diperlihatkan bagaimana jika salah satu model pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar berupa *reward* dan *punishment*, apakah siswa setuju dan bagaimana pengaruhnya terhadap perilaku atau keaktifan belajarnya di kelas.

Adapun kerangka berpikir yang dapat digambarkan pada penelitian ini yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka penulis mengajukan hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- 1) H_a : terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa di Sekolah Dasar.
- 2) H_0 : tidak terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa di Sekolah Dasar.