

Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Reward dan Punishment untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VI MI Khozinatul Ulum Blora

Muhammad Sajudin

Muhammadsajudin@iaikhazin.ac.id

Institut Agama Islam Khozinatul Ulum Blora

Muhammad Zainal Abidin

Muhammadzainalabidin@iaikhazin.ac.id

Institut Agama Islam Khozinatul Ulum Blora

Nur Habibah

Habibatuzzain.annur@gmail.com

Institut Agama Islam Khozinatul Ulum Blora

Abstract

Motivation to learn is very important for students, is no exception in mathematics. Students who have high learning motivation will have implications for good and satisfying learning outcomes. One of the learning models that is considered the most effective way to encourage students to be more enthusiastic about learning is reward and punishment. The formulation of the problems in this study are: 1) How is the development of a mathematics-based mathematics learning model and punishment to increase motivation to learn in class VI MI Khozinatul Ulum Blora students? 2) How is a hypothetical mathematical learning model based on English and punishment. 3) How is the tested model of mathematics-based mathematics learning and punishment.

The purpose of this study are: 1) To analyze mathematical learning models based on rewards and punishments in increasing learning motivation. 2) To get a hypothetical design, the development of reward and punishment based mathematics learning models to increase learning motivation. 3) To analyze and obtain reward and punishment based mathematical learning models that are tested to increase learning motivation. 4) Mathematics-based reward and punishment based learning models to improve learning motivation.

The method of research and development by developing a learning product that represents the findings and observations that have been

made. R and D are done in key stages until it gets a test result across a key foundation for product production.

The result of this study after fulfilling the steps is obtained a test model for follow-up with a hypothetical model's evaluation, including past analysis of the clumping process for the students' learning motivation. Later the test model became the basis for making the product of the study manual of reward and punishment for teachers.

Keywords: *Mathematics, Reward and Punishment, Learning Motivation*

Abstrak

Motivasi belajar sangatlah penting bagi siswa, tidak terkecuali dalam mata pelajaran matematika. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan berdampak pada hasil belajar yang baik dan memuaskan. Salah satu model pembelajaran yang dinilai paling efektif untuk mendorong siswa agar lebih semangat belajar adalah berupa reward dan punishment. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini yakni: 1) Bagaimana pengembangan model pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VI MI Khozinatul Ulum Blora? 2) Bagaimana hipotesis model pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment. 3) Bagaimana model teruji pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :1) Untuk menganalisis model pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment dalam meningkatkan motivasi belajar. 2) Untuk mendapatkan hipotesis desain pengembangan model pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment untuk meningkatkan motivasi belajar. 3) Untuk menganalisis dan mendapatkan model pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment yang teruji untuk meningkatkan motivasi belajar. 4) Menganalisis efektivitas model pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment yang teruji untuk meningkatkan motivasi belajar.

Metode penelitian yang dilakukan yakni Riset and Development dengan mengembangkan suatu produk pembelajaran yang merepresentasikan dari temuan-temuan dan observasi yang telah dilakukan. R and D dilakukan dalam tahapan-tahapan kunci sampai dengan mendapatkan hasil teruji sebagai landasan utama pembuatan produk.

Hasil dari penelitian ini setelah memenuhi tahapan-tahapan yang dilakukan didapatkan model teruji sebagai tindak lanjut dari evaluasi model hipotetik, termasuk telah melewati hasil analisa keefektifan terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya model teruji tersebut dijadikan landasan dalam pembuatan produk berupa buku pedoman pembelajaran reward and punishment untuk guru.

Kata kunci: *Matematika, Reward dan Punishment, Motivasi Belajar*

A. Pendahuluan

Permasalahan mutu pendidikan seringkali dikaitkan dengan merosotnya prestasi dan motivasi belajar yang dicapai siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, maka hal semacam itu harus dikaji secara cermat melalui komponen-komponen penting dalam sistem pendidikan yang berkaitan agar dapat dilakukan upaya penanggulangannya.

Media dan model pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Siswa yang kesulitan untuk memahami sebuah materi dapat dibantu dengan menggunakan alat bantu bisa berupa motivasi. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Model yang dirasa paling efektif untuk mendorong siswa agar lebih semangat belajar adalah berupa reward dan punishment.

Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Salah satu model yang dirasa paling efektif untuk mendorong siswa agar lebih semangat belajar adalah berupa reward dan punishment. Selaras dengan hal tersebut, Philip Friestone dan Virginia Douglas (1975) dalam jurnal yang berjudul *The Effects of Reward and Punishment on Reaction Times and Autonomic Activity in Hyperactive and Normal Children* mengungkapkan bahwa reward juga meningkatkan gairah hingga tingkat yang lebih besar daripada punishment. Pemberian punishment (hukuman) dirasa memang sangat perlu diterapkan pada siswa agar tidak mudah melakukan tindakan yang negatif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 08 Agustus 2023 di MI Khozinatul Ulum Blora, pada pembelajaran di kelas guru terlalu banyak memberi teguran dan hukuman kepada siswa jika melakukan kesalahan. Namun, jika ada siswa yang perilaku maupun belajarnya baik, guru seakan lupa untuk memberikan reward, terutama kelas VI yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Dimana guru masih menjadi subjek tunggal dan siswa sebatas menjadi objek dalam pembelajaran.

Penulis memandang perlu diterapkannya alat bantu berupa pemberian reward dan punishment untuk meningkatkan motivasi belajar, sehingga dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Reward dan Punishment untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VI MI Khozinatul Ulum Blora”.

B. Metode Penelitian

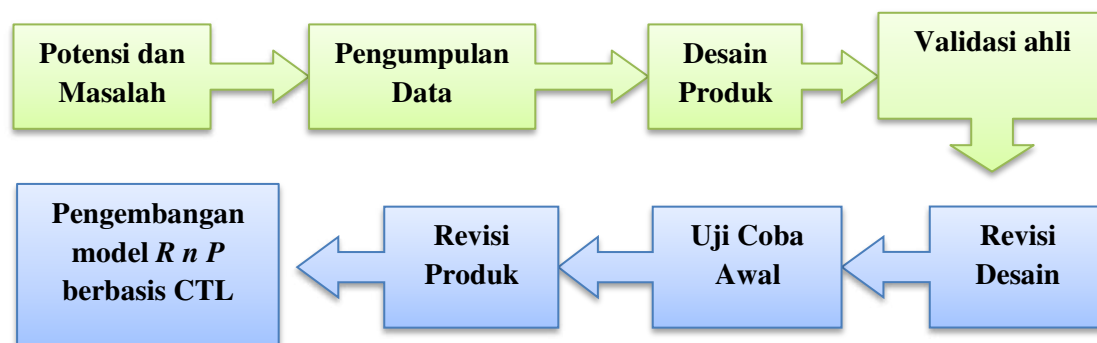
Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Khozinatul Ulum Blora tahun ajaran 2023/2024 dan mengambil fokus pada kelas VI A. MI Khozinatul Ulum Blora beralamat di Jl. Mr. Iskandar No. 43 Mlangsen, Blora Jawa Tengah. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2023/2024 yang dilakukan secara bertahap.

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2015:407) dalam konteks ini produk yang dimaksud adalah model pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran Reward and Punishment menjadi sebuah produk atau model pembelajaran baru sehingga siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar.

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono, yang mengadopsi model pengembangan dari Borg and Gall (2015:409). Model ini terdiri dari 10 langkah yakni sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) perbaikan desain; (6) ujicoba produk; (7) revisi produk; (8) ujicoba pemakaian; (9) revisi produk; (10) dan pembuatan produksi awal.



C. Hasil dan Pembahasan

Observasi Pada Siswa

Hasil observasi kebutuhan terhadap media memperoleh nilai yang berbeda-beda setiap aspeknya. Berdasarkan data yang diperoleh dari dua kelas yang berbeda, dapat disimpulkan rata-rata setiap aspek memperoleh nilai kurang dari 70%. Hal ini memperoleh kategori cukup

No	Aspek	Siswa Kelas A	Siswa Kelas B
1	Sikap antusias dan semangat siswa terhadap pembelajaran	67%	69%
2	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	66%	67%
3	Interaksi siswa dengan guru dan temannya	81%	77%
4	Respon siswa saat mendapatkan <i>reward</i>	78%	75%

No	Aspek	Siswa Kelas A	Siswa Kelas B
5	Respon siswa saat mendapatkan <i>punishment</i>	67%	69%

Observasi Pada Guru

Hasil observasi kebutuhan terhadap media memperoleh nilai yang berbeda-beda setiap aspeknya. Berdasarkan data yang diperoleh dari dua kelas yang berbeda, dapat disimpulkan rata-rata setiap aspek memperoleh nilai kurang dari 70%. Hal ini memperoleh kategori cukup.

No	Aspek yang Diamati	Penilaian	
		Siswa Kelas A	Siswa Kelas B
1	Guru merespon kemampuan siswa dengan bertanya dan memberikan pendapat	3	3
2	Guru memberi penjelasan kepada siswa dengan metode CTL	4	4
3	Guru berinteraksi dengan baik dan menjaga komunikasi baik selama pembelajaran	3	3
4	Guru merespon dengan <i>reward</i> setiap keberhasilan yang dicapai siswa	2	2
5	Guru merespon dengan <i>punishment</i> setiap kesalahan yang dilakukan siswa	3	3

Hasil Wawancara Dengan Siswa

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil Rangkuman
1	Aspek: Kebutuhan Materi dan Penyajian berbasis CTL	
	Apakah anak-anak pernah mendapatkan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?	Pernah

	Apakah anak-anak pernah mendapatkan pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan sekitar?	Pernah
	Apakah pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar menarik dan membuat anak-anak paham?	Iya, karena udah dibayangkan
	Apakah pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar sering dilakukan oleh guru ?	Kadang-kadang
2	Aspek: Kebutuhan Penggunaan <i>Reward</i>	
	Apakah guru sering memberikan pujian atau hadiah pada siswa?	Kadang-kadang
	Apakah anak-anak suka mendapatkan pujian atau hadiah dari guru?	Sangat suka
	Hadiah apa yang paling disukai anak-anak ?	Barang-barang pemberian dari guru
3	Aspek: Kebutuhan Penggunaan <i>Punishment</i>	
	Apakah guru sering memberikan hukuman pada siswa?	Iya, jika ada kesalahan
	Apakah anak-anak setuju ada hukuman dari guru?	Setuju, agar adil dan disiplin
	Hukuman apa yang paling disukai anak-anak ?	Tidak ada
	Hukuman apa yang paling tidak disukai anak-anak dan membuat tidak akan mengulangnya lagi ?	Semua hukuman

Hasil Wawancara Dengan Guru

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil Rangkuman
Aspek: Kebutuhan Materi dan Penyajian		
	Apakah anda pernah melakukakn pembelajaran berbasis CTL?	Pernah, terutama jika berkaitan dengan materi-materi yang sesuai
	Apakah pembelajaran berbasis CTL yakni mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar menarik dan membuat anak-anak paham?	Sangat menarik bagi siswa dan membuat pembelajaran siswa lebih bersemangat.
	Seberapa sering anda melakukakn pembelajaran berbasis CTL?	Kadang-kadang dilakukan jika materinya sesuai dengan bahan topik yang diajarkan.
Aspek: Kebutuhan Penggunaan model <i>Reward and Punishment</i>		
	Pernahkah anda menggunakan model pembelajaran <i>reward and punishment</i> ?	Kadang-kadang, tidak terprogram dengan baik.
	Apa tujuan yang diinginkan dalam pembuatan model <i>reward and punishment</i> ?	Semangat dan motivasi belajar yang tinggi bagi sisw, karakter dan budaya disiplin yanb tinggi serta berimplikasi pada hasil belajar.
	Perlukah model <i>reward and punishment</i> berbasis CTL diterapkan secara konsisten untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?	Sangat perlu.
	Sudahkan anda memiliki pedoman dalam model <i>reward and punishment</i> berbasis CTL ?	Belum, memilki karena sejauh ini buku pegangan guru hanya yang berifat kognif pelajaran burpa buku paket ataupun LKS.
	Perlukah anda memiliki buku pedoman dalam model <i>reward and punishment</i> berbasis CTL ?	Perlu, sebagi pedoman dalam model <i>reward and punishment</i> berbasis CTL. Agar tidak mudah lupa dan gampang diakses.

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil Rangkuman
Aspek: Kebutuhan Buku Pedoman Guru		
	Bentuk/konsep apa yang diinginkan sebagai buku pedoman guru dalam model <i>reward and punishment</i> berbasis CTL?	Sederhana dan mudah dipahami, tapi sekligu dapat dijadikan bahan evaluasi siswa.
	Apakah didalamnya perlu ditambahkan teori dan konsep model <i>reward and punishment</i> ?	Perlu sebagai pedoman.
	Apakah didalamnya perlu disertai lembar pengamatan bagi tiap siswa?	Perlu, mungkin bisa satu kelas satu buku pedoman.
Aspek: Saran		
	Apa saran bapak/ibu untuk pengembangan model <i>reward and punishment</i> berbasis CTL?	Sebaiknya pengembangan model <i>reward and punishment</i> berbasis CTL dibuat buku pedoman bagi guru untuk memudahkan.

PEMBAHASAN

Hasil Studi Pengembangan Desain Model Teruji

A. Pengantar

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal dalam bidang pendidikan, produk - produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.

Penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran- saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung digunakan.

B. Rasionalisasi

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan karena terdapat permasalahan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya siswa kelas VI yang masih rendah dalam motivasi belajar. Kompetensi guru dalam meningkatkan motivasi belajar juga kurang, terlebih ketidak seimbangan antara hukuman yang diberikan dan juga hadiah seringkali justru berdampak

pada menurunnya motivasi belajar. Peneliti melaksanakan wawancara dan observasi terhadap siswa dan guru kelas VI A di MI Khozinatul Ulum Kabupaten Blora sebagai objek untuk dilaksanakan penelitian. Adapun dipilih MI tersebut dikarenakan lokasi yang representatif, dan memiliki fasilitas yang baik namun dalam motivasi belajar matematika masih kurang.

Dari hasil wawancara, observasi guru dan siswa maka peneliti menemukan sebuah permasalahan dan peneliti juga menawarkan solusi yaitu dengan pengembangan model reward and punishment berbasis CTL untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas VI MI Khozinatul Ulum. Dengan harapan tujuan pembelajaran akan mudah tercapai sehingga siswa mampu melaksanakan peningkatan dalam hasil pembelajaran.

C. Tujuan Pengembangan Model

(1) Untuk mendiskripsikan dan menganalisis model pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment dalam meningkatkan motivasi belajar. (2) Untuk mendapatkan hipotesis desain pengembangan model pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment untuk meningkatkan motivasi belajar. (3) Untuk menganalisis dan mendapatkan model pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment yang teruji untuk meningkatkan motivasi belajar. (4) Mendiskripsikan dan menganalisis efektifitas model pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment yang teruji untuk meningkatkan motivasi belajar

D. Asumsi

Berdasarkan penemuan dan pengamatan pembelajaran di sekolah dasar, peneliti melihat sangat minim dalam penggunaan metode dan strategi pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar dan kesulitan untuk memahami materi yang diberikan. Sehingga guru diharapkan mampu mengembangkan diri dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sesuai dengan penemuan dan pengamatan peneliti menawarkan pengembangan model reward and punishment berbasis CTL untuk meningkatkan meningkatkan motivasi belajardi siswa dengan tujuan proses pembelajaran lebih efektif dan hasil belajar meningkat.

E. Target dan Sasaran

(1) Sekolah, sekolah sebagai tempat terlaksananya kegiatan pembelajaran harus memenuhi kualifikasi baik. Sehingga mampu menunjang terlaksananya pembelajaran yang efektif. (2) Guru, guru sebagai tenaga profesional harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif bagi siswa serta mengikuti perkembangan zaman dan pembaharuan teknologi.

(3) Siswa, merupakan unsur sekolah yang paling utama. Siswa adalah peserta didik yang akan mendapatkan pengajaran dari para tenaga pendidik. Adapun target yang ingin dicapai yakni : Meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar matematika, membangun kepercayaan diri dalam belajar matematika, mengatasi ketidakpercayaan diri dalam belajar, mengatasi ketidakmampuan dalam belajar matematika.

F. Komponen Pengembangan Model

(1) Buku Pedoman Guru. Buku pedoman bagi guru sangat diperlukan sbagai referensi dalam pemberian reward dan punishment serta teori-teori yang mendukung sebagai referensi guru dalam mengajar. Selain itu juga diperlukan dalam evaluasi siswa dalam progressifitas pembelajarannya. (2) Sintak/ langkah-langkah. Didalam pengembangan model reward and punishment diterapkan langkah-langkah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dari penelitian agar lebih efektif dan menarik.

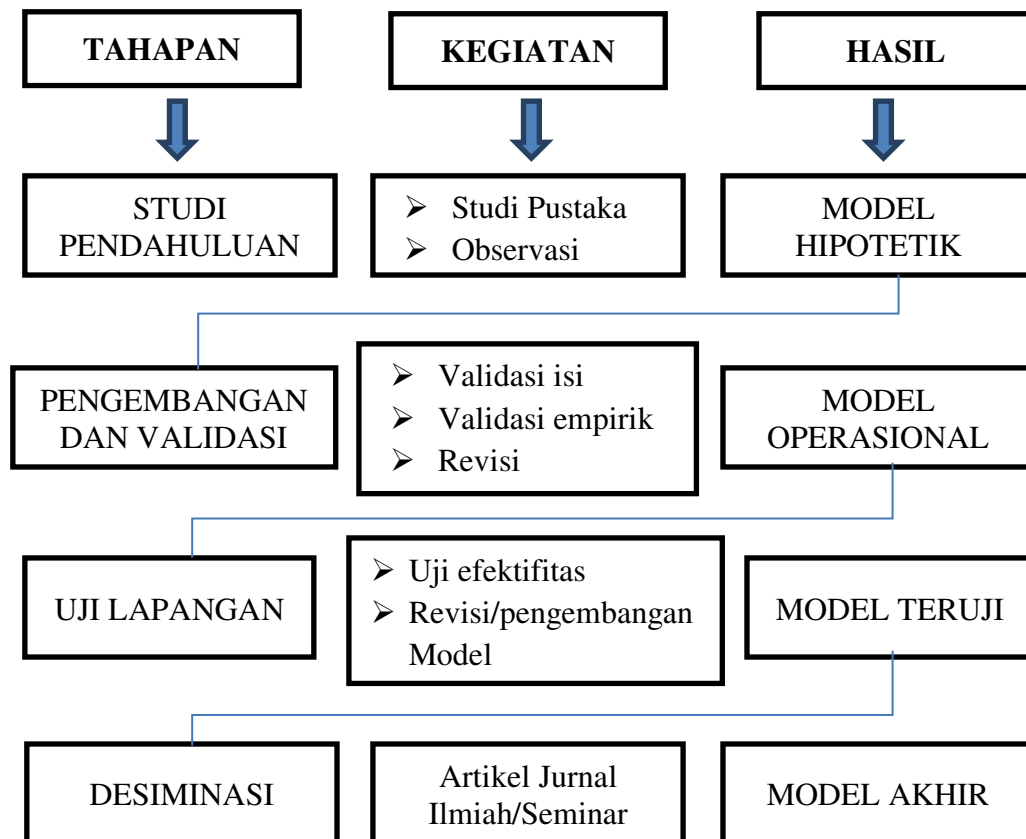
(3) Materi. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran matematika dengan materi. Diharapkan siswa mampu memahami materi dengan baik dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, selain itu juga dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan dengan baik. (4) Strategi. Strategi dalam pengembangan model reward and punishment melibatkan guru sebagai fasilitator kunci sekaligus sebagai subjek yang akan menerapkan model tersebut. Sebelum pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran, silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), serta media pembelajaran lain.

G. Penerapan Model Reward and Punishment

Langkah – langkah reward and punishment sesuai harapan peneliti (1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. (2) Menyajikan materi sebagai pengantar dan emantik di awal. (3) Guru memberikan pengantar singkat tentang evaluasi belajar berupa reward and punishment. (4) Guru memberikan materi disertai contoh-contoh dan keterkaitanya dengan kehidupan sehari-hari sesuai dengan konsep pembelajaran CTL. (5) Guru memberikan kesempatan tanya jawab serta diskusi. (6) Guru memberikan evaluasi singkat tentang materi berupa pertanyaan. (7) Guru memberikan reward bagi siswa yang mampu menjawab, dan punishment bagi yang tidak. (8) Kesimpulan/rangkuman.

Dari langkah-langkah yang dikembangkan peneliti untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan model reward and punishment berbasis CTL yang dirangkum dalam buku pedoman.

H. Langkah Pengembangan



I. Kompetensi Pendidik

Guru: (1) Memiliki Kualifikasi Akademik S1 (Strata Satu) dengan jurusan Sarjana Pendidikan. (2) Memiliki Kompetensi yakni dengan seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang memang harus dikuasai dan dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidik. (3) Disarankan memiliki Sertifikat Pendidik (sertifikasi). (4) Memiliki Kemampuan Mendidik agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan yang sesuai peraturan yang termasuk dalam undang-undang.

Sarana dan prasarana :Berikut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 24 Tahun 2007 (1) Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. (2) Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi, dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

J. Materi Pembelajaran

Pertemuan I

Standar Kompetensi: Menghitung luas segi banyak sederhana, luas lingkaran, dan volume prisma segitiga. Kompetensi Dasar: Menghitung luas dan keliling lingkaran. Indikator: Menghitung luas dan lingkaran, Menerapkan rumus luas lingkaran dalam pemecahan masalah sehari-hari. Tujuan Pembelajaran : Menghitung luas lingkaran, Menerapkan rumus luas lingkaran dalam pemecahan masalah sehari-hari. Materi Ajar: Pengukuran : LINGKARAN.

Pertemuan II

Standar Kompetensi: Menghitung luas segi banyak sederhana, luas lingkaran, dan volume prisma segitiga. Kompetensi Dasar: Menghitung luas dan keliling lingkaran. Indikator: Menghitung luas dan keliling lingkaran, Menerapkan rumus luas lingkaran dalam pemecahan masalah sehari-hari. Tujuan Pembelajaran : Menghitung luas lingkaran, Menerapkan rumus luas lingkaran dalam pemecahan masalah sehari-hari. Materi Ajar: Diskusi kelompok dan evaluasi lingkaran

K. Unsur Keterlibatan dalam Pengembangan Model

Guru, dalam pelaksanaan pengembangan model ini guru sebagai pelaksana sesuai arahan dari peneliti dan tertulis didalam silabus dan rpp. Siswa, siswa sebagai tujuan pelaksanaan pengembangan model reward and punishment berbasis CT Luntuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kepala Sekolah, sebagai pimpinan tertinggi dalam lingkup sekolah kepala sekolah mempunyai wewenang merekomendasikan dan memberi ijin kepada guru untuk melaksanakan pengembangan diri. Desainer Buku Pedoman, peneliti memiliki keterbatasan untuk mendesain buku pedoman oleh karena itu meminta bantuan desainer untuk membuat desain tersebut sesuai arahan peneliti.

L. Evaluasi dan Indikator Keberhasilan

(1) Motivasi belajar siswa meningkat (2) Kemampuan guru meningkat (3) Pemahaman siswa meningkat dalam materi lingkaran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

Media buku sebagai produk teruji berupa buku panduan reward and punishment untuk guru. Buku tersusun dari banyak komponen yang mendukung guru dalam implementasi reward and punishment. Tersusun mulai dari pengertian tentang reward and punishment, bentuk-bentuk reward and punishment, langkah-langkah reward and punishment, hubungan reward and punishment dengan motivasi belajar, serta perangkat pelaksanaan pembelajaran dengan reward and punishment berupa lembar evaluasi diri dan lembar uji motivasi siswa.

Dari hasil penelitian melalui berbagai metode dan pengamatan mulai dari siswa, guru dan pimpinan sekolah dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran matematika berbasis reward dan punishment yang diterjemahkan menjadi sebuah produk berupa buku pegangan guru terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VI MI Khozinatul Ulum Blora.

Kurangnya motivasi belajar matematika pada siswa, salah satunya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang monoton. Lewat pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dan produk yang telah dibuat terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media yang telah dikembangkan berupa buku panduan reward and punishment tersebut dapat digunakan dengan baik tidak hanya dalam lingkup MI Khozinatul Ulum Blora, namun juga menyebar ke banyak MI yang lain.

Peneliti mengarapkan pengembangan media pembelajaran reward and punishment tidak berhenti hanya dititik ini. Namun terus menerus dikembangkan secara dinamis agar selalu aktual dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Dudung. 2003. Pengantar Metode Penelitian. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.

Antika, Rini. 2015. Pembelajaran Matematika Kontekstual Untuk Meningkatkan Literasi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMP. Universitas Pendidikan Indonesia.

Arikunto, Suharsimi. 2002. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT RinekaCipta.

Baranek, Kay Lori. 1996. 1996 –The Effect of Rewards and Motivation on student Achievement. Grand Valley state University.

Friestone, Philip dan Virginia Douglas.1975. The Effects of Reward and Punishment on Reaction Times and Autonomic Activity in Hyperactive and Normal Children.

Ibrahim, Nana Sudjanadan. 2001. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Margono. 1997. Metode Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

Nurchayaningtyas, Ria Ulya. Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Metode Pembelajaran Eksperimen Dengan Reward And Punishment Siswa Kelas Va Sd Negeri Tegalpanggung Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan

- Purwanto , M. Ngalim. 2009. Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman. 2006. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2008. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.
- Sudijono, Anas. 2009. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekata Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, Ayi. 2008. Tesis: Model Pembelajaran Evadir dan Reward and Ounishment Berbasis CTL untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Ketuntasan Belajar Fisika. Universitas Negeri Semarang : Program Studi Pendidikan IPA
- Tim Penyusun Ensiklopedia. 2011. Ensiklopedia Matematika Buku Panduan Matematika. Jakarta: Lentera Abadi.
- Yana, Dewi, Hajidin dan Intan Safiah. Pemberian Reward Dan Punishment Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe. Unsyiah : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.