

**PENGARUH METODE *REWARD AND PUNISHMENT*
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *KAHOOT*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

ARTIKEL ILMIAH

Disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
program Sarjana Pendidikan Matematika



Oleh
VENA LANDALATI DWI MARETA AFIBA
NIM. 205039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG**

2024

**LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL ILMIAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
UNIVERSITAS PGRI JOMBANG**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Faridatul Masruroh, M.Si

Jabatan : Dosen Pembimbing

Menyetujui artikel ilmiah di bawah ini :

Nama Peneliti : Vena Landalati Dwi Mareta Afiba

NIM : 205039

Judul Artikel : Pengaruh Metode *Reward and Punishment* Menggunakan Media *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Matematika.

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di jurnal ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 5 Agustus 2024

Dosen Pembimbing



Dr. Faridatul Masruroh, M.Si.
NIK. 0104770202

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vena Landalati Dwi Mareta Afiba
NIM : 205039
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Artikel : Pengaruh Metode *Reward And Punishment*
Dengan Menggunakan Media *Kahoot*
Terhadap Hasil Belajar Matematika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel ilmiah yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jombang, 5 Agustus 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Vena Landalati Dwi M.A
NIM. 205039

**PENGARUH METODE *REWARD AND PUNISHMENT*
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *KAHOOT*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

¹ Vena Landalati Dwi Mareta Afiba , ² Dr. Faridatul Masruroh, M.Pd
e-mail: ¹ venalandalatidwi@gmail.com, ² sinuslegowo@gmail.com
^{1,2} Pendidikan Matematika UNIVERSITAS PGRI Jombang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *reward and punishment* dengan menggunakan media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *Quasi Eksperimen*. Desain yang digunakan yaitu *The Non Equivalent Posttest-only Control Group Desain*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan cara statistik berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (*uji Independent samples T test*). Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, hasil *uji Independent samples T test* menggunakan SPSS versi 25 diperoleh $Sig < \alpha$ yaitu $0,011 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *Reward and Punishment* dengan media belajar *Kahoot* terhadap hasil belajar Matematika Siswa SMP Al-Islah Trowulan pada materi operasi hitung aljabar.

Kata Kunci : Metode *Reward and Punishment*, Media Belajar *Kahoot*, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the influence of the reward and punishment method using kahoot media on student learning outcomes. This research is a quantitative research of the Quasi Experiment type. The design used is The Non Equivalent Posttest-only Control Group Design. The sampling technique uses purposive sampling. The data obtained in this study was then analyzed by statistical means in the form of normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests (Independent samples T test). Based on the data analysis and hypothesis testing that has been carried out, the results of the Independent samples T test using SPSS version 25 obtained a $Sig < \alpha$ of $0.011 < 0.05$, so H_0 rejected and H_1 accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of the Reward and Punishment method with Kahoot learning media on the learning outcomes of Mathematics students of Al-Islah Trowulan Junior High School on algebraic calculation operation materials.

Keywords: Reward and Punishment Method, Kahoot Learning Media, Learning Outcomes

Pendahuluan

Proses belajar mengajar juga diperlukan hadiah untuk menghargai hasil pekerjaan siswa (Yana, 2016). Pemberian penghargaan (*reward*) secara psikologis akan berpengaruh terhadap tingkah laku seseorang yang menerimanya. Demikian dengan pemberian hukuman (*punishment*) yang diberikan seseorang karena telah mencuri, menyontek, tidak mengerjakan tugas, datang terlambat juga pada dasarnya akan berpengaruh terhadap tingkah laku seseorang yang menerima hukuman (Prima, 2015).

upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yaitu dengan memakai metode *reward and punishment*. Pemberian *reward* atau hadiah dilakukan dengan cara memuji hasil yang diperoleh siswa dan memberikan hadiah sesuai kebutuhan siswa, sedangkan untuk pemberian *punishment* dilakukan dengan cara memberikan teguran, nasehat. Akan tetapi pemberian *reward and punishment* ini juga tidak berjalan dengan sempurna apabila tidak menggunakan media belajar yang cocok dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Kahoot* menjadi satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan baik bagi guru maupun siswa karena aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan rekan rekan sejawatnya serta kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina, 2017).

metode pembelajaran *reward and punishment*, apresiasi guru terhadap siswa akan lebih ditekankan kepada siswa yang memperoleh hasil belajar berupa nilai tes matematika 3 terendah dilihat dari hasil *Kahoot* akan mendapatkan *punishment* dari guru berupa membuat soal sebanyak 10 mengenai materi operasi hitung aljabar, sedangkan siswa yang memperoleh hasil belajar 3 teratas dilihat dari hasil *Kahoot* akan mendapatkan *reward* dari guru berupa alat-alat sekolah seperti tas, buku tulis dll.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan fokus penelitian sebagai berikut: apakah ada pengaruh metode *reward and punishment* dengan menggunakan media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa smp Al-Islah Trowulan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh

metode *Reward and Punishment* dengan media belajar *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Al-Islah Trowulan.. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada pembaca terutama guru jika ada pengaruh metode *reward and punishment* dengan menggunakan media *kahoot* untuk mengukur hasil belajar siswa.

Metode

Ditinjau dari permasalahan yang dibahas, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *Quasi Eksperimen*. Desain yang digunakan yaitu *The Non Equivalent Posttest-only Control Group Desain*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil *posttest* berupa nilai tes matematika yang menggunakan metode *Reward and Punishment* dengan media belajar *Kahoot* yang merupakan kelas eksperimen serta hasil *posttest* berupa nilai tes matematika tanpa menggunakan metode *Reward and Punishment* dengan media belajar *Kahoot* yang merupakan kelas kontrol. Soal-soal tes yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sama dengan jumlah 10 soal dan jenis soal yang sama. Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan cara statistik berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (*uji Independent samples T test*)

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data Pada penelitian ini menggunakan jenis *Quasi Eksperimen dengan desain The Non Equivalent Posttest-only Control Group Desain* Dimana terdapat dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian kedua kelompok tersebut diberi tes berupa pilihan ganda, untuk kelas eksperimen menggunakan metode *Reward and Punishment* dan media belajar *Kahoot* sedangkan kelas kontrol menggunakan lembar tes biasa. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII-A dan VII-B yang diambil menggunakan *sampling purposve*. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis data statistik

dengan menggunakan uji t yaitu uji *Independent Sample t- Test* dengan tujuan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima.

Setelah melakukan analisis data diperoleh hasil penelitian yaitu pada kelas eksperimen (kelas VII-A) dengan metode *Reward and Punishment* dan media belajar *Kahoot* , didapatkan rata-rata nilai tes 88,6 dengan nilai tertinggi 100 dengan skor *Kahoot* 9971 dan nilai terendah 70 dengan skor *Kahoot* 6887. Sedangkan kelas kontrol (kelas VII-B) tanpa menggunakan metode *Reward and Punishment* dan media belajar *Kahoot*, didapatkan nilai rata-rata 79,3 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Oleh Alvionita (2022) yaitu terdapat pengaruh terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SDN Jatimulyo Lampung. Pada penelitian ini yang diteliti adalah kemampuan matematis siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan Alvionita adalah kemampuan komunikasi siswa terhadap proses pembelajaran matematika. Walaupun berbeda tetapi keduanya memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji hipotesis *Independent-Sample t Test* menggunakan SPSS versi 25 diperoleh $Sig < \alpha$ yaitu $0,011 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh metode *Reward and Punishment* dengan menggunakan media belajar *Kahoot* di SMP Al-Islah Trowulan terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain menggunakan SPSS versi 25 Peneliti juga menggunakan rumus uji t dengan hasil t_{hitung} 8,28572 yang artinya H_0 ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,28572 > 1,70113$. H_0 ditolak, maka kesimpulannya yaitu ada pengaruh metode *reward and punishment* dengan media belajar *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Al-Islah Trowulan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sari (2019) yaitu pemberian *Reward and Punishment* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 37 Kaur dengan hasil uji t $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,97 > 2,05$.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan pada penelitian ini yaitu uji *Independent-Samples t Test* menggunakan SPSS versi 25 diperoleh diperoleh $Sig < \alpha$ yaitu $0,011 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima maka hipotesis

yang diajukan diterima yaitu ada pengaruh metode *Reward and Punishment* dengan menggunakan media *Kahoot* terhadap hasil matematika siswa SMP Al-Islah Trowulan.

Penutup

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan melalui uji *Independent-Sample t Test* menggunakan *SPSS versi 25* diperoleh $Sig < \alpha$ yaitu $0,011 < 0,05$, H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh metode *Reward and Punishment* dengan menggunakan media belajar *Kahoot* di SMP Al-Islah Trowulan terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain menggunakan *SPSS versi 25* Peneliti juga menggunakan rumus uji t dengan hasil t_{hitung} 8,28572 yang artinya H_0 dan ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,28572 > 1,70113$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *Reward and Punishment* dengan media belajar *Kahoot* terhadap hasil belajar Matematika Siswa SMP Al-Islah Trowulan pada materi operasi hitung aljabar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran bahwa metode *Reward and Punishment* dengan diimbangi menggunakan media belajar *Kahoot* cocok digunakan untuk melihat hasil belajar (*posttest*) yang menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga bisa dijadikan rekomendasi untuk guru memilih metode dan model pembelajaran tersebut.

Daftar Rujukan

- Alvionita, R. (2022). *Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo Lampung Selatan*. Skripsi, Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
- Harlina. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Dalam Seminar Media Pembelajaran Menyenangkan. Jurusan Keguruan dan Ilmu Pendidikan UT, Surabaya, 4 Desember.
- Prima, E. (2015). *Metode Reward dan Punishment dalam Mendisiplinkan siswa kelas IV di Sekolah Lentera Harapan Gunung Sitoli Nias*. Jurnal JEPUN.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*.

- Syahrul, B. (2017). *Hubungan Motivasi Belajar dengan Motivasi Belajar dan Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa di SDN Rembangkepuh Kecamatan Ngadiuwih Kabupaten Kediri*. Skripsi PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Widana, I. W. dan Putu L. M. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media.
- Yana, D. (2016). *Pemberian Reward dan Punishment Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.