



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 800 - 810

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Penerapan Teori Belajar Sosial Pemberian *Reward and Punishment* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

Gusma Indrawan<sup>1✉</sup>, Ryan Dwi Puspita<sup>2</sup>

Universitas Terbuka, Indonesia<sup>1</sup>

IKIP Siliwangi, Indonesia<sup>2</sup>

E-mail: [gusma301@guru.sd.belajar.id](mailto:gusma301@guru.sd.belajar.id)<sup>1</sup>, [ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pelaksanaan dan dampak Penerapan teori belajar sosial dengan dalam pemberian Reward dan Punishment dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 107967 Pelintahan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif bentuk penelitian desain eksperimen menggunakan metode penelitian pre eksperimental design jenis one group pretest posttest design. Hasil penelitian menunjukkan Data pre-test memiliki nilai rata-rata 48,57. Hasil post-test memiliki nilai rata-rata 78,09. Artinya rata-rata nilai post-test lebih besar daripada rata-rata nilai pre-test. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sehingga ada pengaruh penerapan teori belajar sosial berupa pemberian Reward and Punishment bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 yakni  $0,000 < 0,05$ . Peningkatan N-Gain menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi setelah pembelajaran dengan N-Gain Skor 0,5739 dengan kategori Sedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan pemberian Reward terhadap motivasi belajar peserta didik. Apabila pendidik memberi Reward and punishment kepada peserta didik, maka motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

**Kata Kunci:** Motivasi, *Punishment*, *Reward*, Teori Belajar Sosial.

### Abstract

*This research aims to determine the implementation and impact of the Application of social learning theory with the provision of Rewards and Punishments in Pancasila Education learning at SD Negeri 107967 Pelintahan. This type of research uses quantitative research in the form of experimental design research using the pre-experimental design research method, one group pretest posttest design type. The results of the pre-test data an average of 48.57. The results of the post-test an average of 78.09. This means that the average post-test value is greater than the average pre-test value. There is a significant difference in learning outcomes so that there is an influence of the application of social learning theory in the form of giving Rewards and Punishments that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected because the significance value (2-tailed) is less than 0.05, namely  $0.000 < 0.05$ . The increase in N-Gain shows an increase in students understanding of the material after learning with N-Gain Score 0.5739 in the Moderate category. The results of the study showed that there were significant results of giving Rewards to students' learning motivation. If educators give Rewards and Punishments to students, then students' learning motivation can increase.*

**Keywords:** Motivation, *Punishment*, *Reward*, Social Learning Theory.

Copyright (c) 2025 Gusma Indrawan, Ryan Dwi Puspita

✉ Corresponding author :

Email : [gusma301@guru.sd.belajar.id](mailto:gusma301@guru.sd.belajar.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10069>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan adalah aspek kehidupan yang sangat penting dan penting untuk pengembangan suatu bangsa. Namun, pendidikan berarti memiliki nilai karakter yang dapat membentuk wawasan yang kritis, mandiri dan bertanggung jawab tentang generasi cerdas dan membangun negara dan peradaban nasional. Demikian pula, kemajuan nasional terbukti dari kualitas pendidikan, sehingga pendidik harus diprioritaskan untuk memberikan pembelajaran yang unggul dengan diajarkan secara inovatif. Pendidikan sekolah memengaruhi keterampilan peserta didik berdasarkan kemampuan peserta didik dan membutuhkan pemahaman tentang materi yang diajarkan (Indrawan, 2022).

Belajar dalam dunia pendidikan didefinisikan sebagai proses kegiatan yang membawa perubahan dalam aspek persepsi dan secara langsung dirasakan tanpa paksaan melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik. Berkenaan dengan aspek psikologis, perbedaan individu disebabkan oleh berbagai aspek. Aspek yang dimaksud tersebut diantaranya, aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), aspek psikomotorik (keterampilan), intelegensia, minat, bakat, keadaan pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah dan keadaan sosial keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan. Dalam dunia pendidikan *Reward* adalah langkah-langkah yang diberikan untuk memberikan respon terhadap kegiatan atau hal positif yang terjadi sedangkan *Punishment* adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk memperbaiki perilaku yang tidak diinginkan dalam waktu singkat serta dilakukan dengan bijaksana (Harahap, 2023).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, dengan melakukan observasi dan angket langsung dengan Kelas V SD Negeri 107967 Pelintahan Terlihat peserta didik masih kurang memiliki motivasi belajar sehingga proses belajar peserta didik juga terlihat tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat kegiatan belajar mengajar terselenggara masih berpusat pada pendidik, pendidik menjelaskan dan peserta didik mendengarkan, sehingga terlihat tidak ada umpan balik ketika kegiatan belajar mengajar terselenggara. Serta pada saat pembelajaran pendidik tidak menggunakan metode pembelajaran yang aneka ragam, hanya ceramah dan tanya jawab saja sehingga kegiatan belajar mengajar kurang kondusif dan peserta didik kurang memahami apa yang dipelajari.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat meningkat melalui pemberian *Reward* and *Punishment*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sarah et al. (2022), menunjukkan bahwa peserta didik menerima dan antusias dengan adanya *Reward* and *Punishment* di sekolah tetapi mereka lebih senang mendapatkan *Reward* dari pada *Punishment*. Peserta didik senang ketika mendapat *Reward* meskipun itu hanya dalam bentuk verbal seperti tepuk tangan dan kata kata baik, peserta didik cenderung tidak suka dengan *Punishment* tetapi mereka tetap menerima dengan baik karena mereka sadar telah melakukan kesalahan yang mengakibatkan mendapat *Punishment*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahman et al. (2022), menunjukkan bahwa pemberian *Reward* dan *Punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, dan pengaruh tersebut adalah pengaruh positif dan cukup signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SD Negeri Pantee Ceureumen Kabupaten Aceh Barat. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata angket motivasi pertemuan awal dan pertemuan akhir peserta didik mengalami peningkatan yaitu untuk pertemuan awal sebesar 63,15 sedangkan pada pertemuan akhir sebesar 78,23.

Selain itu penelitian Subakti & Prasetya (2020), menunjukkan *Reward* dan *Punishment* pada peserta didik dapat meningkatkan semangat dalam menumbuhkan, membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia peserta didik. Efek yang menyenangkan akan membuat mereka ingin mengulang atau mendapatkan penghargaan kembali dari pengaruh pemberian *Reward* tersebut. Sementara itu efek *Punishment* sendiri dapat memperbaiki tingkah laku yang berlebihan atau tidak sesuai dengan norma-

norma. Berdasarkan pemberian *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas tinggi di SDN 015 Samarinda Ulu didapatkan hasil yang berpengaruh dan signifikan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan peneliti tertarik untuk melakukan pengkajian lebih mendalam tentang penerapan teori belajar sosial pemberian *Reward and Punishment* mata pelajaran pendidikan pancasila Sekolah Dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif bentuk penelitian desain eksperimen menggunakan metode penelitian pre eksperimental design jenis one group pretest posttest design. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, yakni mulai pada awal bulan April sampai dengan Awal Mei 2025. Penelitian ini diseleenggarakan di Kelas V SD Negeri 107967 Pelintahan Kecamatan Teluk Mengkudu Kabupaten Serdang Bedagai. Subjek utama dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 107967 Pelintahan yang memiliki beraneka latar belakang berbeda. Peneliti merefleksikan Proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta tujuan penelitian dilaksanakan. Penelitian ini Peniruan Tak Langsung adalah melalui imajinasi atau perhatian secara tidak langsung dimana pendidik mengajarkan peserta didik.

Penelitian ini bersifat regresi karena hendak berusaha mencari Penerapan antara variabel bebas (x) terhadap variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini variabel Independent (variabel bebas) adalah Penerapan *Reward* dan *Punishment* sedangkan dependent (variabel terikat) berupa motivasi dan hasil belajar. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah Tes dan Observasi. Tes yang digunakan berupa instrument tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 soal untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 107967 Pelintahan Kecamatan Teluk Mengkudu Kabupaten Serdang Bedagai.

Data pada penelitian ini diuji validitas dan reliabilitas guna menghasilkan data yang valid dan reliabel. Validiasi instrumen merupakan suatu ukuran tentang sejauh mana tes yang digunakan dalam penelitian ini dapat mengukur kemampuan peserta didik. Validitas ini memastikan bahwa soal tes benar-benar mengukur keterampilan yang relevan dengan kemampuan peserta didik (Hidayah, 2023). Reliabilitas instrumen mengacu pada sejauh mana hasil pengukuran konsisten apabila instrumen yang sama digunakan dalam kondisi yang serupa. Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen tes dapat diukur dengan menggunakan metode reliabilitas seperti koefisien alpha Cronbach untuk menilai konsistensi tes. (Mardesci & Mardesci, 2020). Uji t-test (paired sample t-test) untuk menganalisis perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah kegiatan belajar mengajar. uji N-Gain Score untuk mengukur efektivitas aplikasi dalam meningkatkan kemampuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Uji instrumen penelitian dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai. Untuk mengetahui kualitas instrumen tes berupa 20 soal pilihan ganda yang telah diberikan kepada 25 peserta didik kelas VI SD NEGERI 107967 Pelintahan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana tiap butir soal mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur secara keseluruhan. Analisis dilakukan menggunakan bantuan program SPSS dengan pendekatan korelasi Pearson Product Moment untuk validitas dan Cronbach's Alpha untuk reliabilitas.

**Tabel 1. Hasil Nilai Peserta didik Kelas VI SD Negeri 107967 Pelintahan**

No. Absen	Nilai
1	50
2	35
3	45
4	85
5	35
6	55
7	50
8	25
9	90
10	70
11	55
12	70
13	30
14	30
15	70
16	55
17	35
18	50
19	50
20	35
21	50
22	60
23	45
24	25
25	15

Dalam pengujian validitas ini menggunakan data sebesar 25 peserta didik dengan nilai  $r_{tabel}$  yakni 0,396. Berdasarkan Tabel 1. hasil perhitungan uji validitas antara lain:

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas**

No. Soal	r-hitung	r-tabel	Hasil
1	0,727	0,396	Valid
2	0,780	0,396	Valid
3	0,719	0,396	Valid
4	0,608	0,396	Valid
5	0,558	0,396	Valid
6	0,661	0,396	Valid
7	0,797	0,396	Valid
8	0,780	0,396	Valid
9	0,448	0,396	Valid
10	0,350	0,396	Tidak Valid
11	0,280	0,396	Tidak Valid
12	0,172	0,396	Tidak Valid
13	0,013	0,396	Tidak Valid
14	0,259	0,396	Tidak Valid
15	0,170	0,396	Tidak Valid
16	0,113	0,396	Tidak Valid
17	0,448	0,396	Valid
18	0,350	0,396	Tidak Valid
19	0,280	0,396	Tidak Valid

20	0,172	0,396	Tidak Valid
----	-------	-------	-------------

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, diperoleh bahwa dari 20 butir soal, sebanyak 10 soal menunjukkan nilai korelasi lebih besar dari r tabel ( $r \geq 0,396$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $N = 25$ ), sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, 10 soal lainnya memiliki nilai korelasi di bawah r tabel dan dinyatakan tidak valid. Berdasarkan Tabel 2. hasil perhitungan uji reliabilitas sebanyak 25 peserta didik dengan 20 butir soal pilihan berganda antara lain:

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,737	20

Berdasarkan tabel 3., hasil uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,737 yang berarti berada di atas 0,70. Dengan demikian, instrumen tes secara keseluruhan dinyatakan mengandung reliabilitas yang tinggi, atau layak digunakan dalam penelitian.

Pengujian pemahaman peserta didik dalam penelitian ini yaitu dari hasil pre-test dan posttest. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan pembelajaran, sedangkan post-test dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh setelah diberikan pembelajaran.

**Tabel 4. Hasil Uji Penilaian Kelas V**

No	Nama	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1.	Anggun Aruan	50	80
2.	Anggun Utami	50	80
3.	Asyifa Maysyarah	60	90
4.	Aqia Afka Aulia	50	80
5.	Aufa Abdillah Bakti	40	70
6.	Bayu Prasetyo	50	80
7.	Bela Safira	50	80
8.	Billie Alkhafili	40	70
9.	Bilqis Bazilla	50	80
10.	Hafiz Fradika	50	80
11.	Lamsehat Silalahi	40	70
12.	Lorenzo Siahaan	50	80
13.	Muhammad Ilham Azhari	50	80
14.	Nurul Hasanah	50	80
15.	Raka Pratama	50	80
16.	Safira Ananda	50	80
17.	Shafa Alzahra	50	80
18.	Silfia Sonata Sirait	50	80
19.	Zevanya M. Butar-Butar	50	80
20.	Lasroha Simanungkalit	40	60
21.	Abang Syahputra Harahap	50	80

Berdasarkan Tabel 4. Data pre-test memiliki nilai minimum 40 dan nilai maksimum 60 serta rata-rata 48,57. Selanjutnya hasil post-test yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan memiliki nilai minimum 60 dan nilai maksimum 90 serta rata-rata 78,09. Artinya rata-rata nilai post-test lebih besar daripada rata-rata nilai pre-test.

Berdasarkan Tabel 4. hasil uji t dalam penelitian ini antara lain:

**Tabel 5 Hasil Uji t Paired Sample Test.**

Hasil	t	Df	Sig. (2-tailed)
Nilai Post-Test dan Pre-Test	-62,000	20	0,000

Berdasarkan Tabel 5. dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 yakni  $0,000 < 0,05$  sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sehingga ada pengaruh penerapan teori belajar sosial berupa pemberian *Reward* and *Punishment* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 107967 Pelintahan.

**Tabel 6. Kategori Nilai N-Gain Score**

Nilai N-Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

**Tabel 6. Deskripsi data Pre-test dan Post-test**

No.	Statistik	Pre-test	Post-test
1.	N	21	21
2.	Nilai Minimum	40	60
3.	Nilai Maksimum	60	90
4.	Range	20	30
5.	JUMLAH	1020	1640
6.	Rata-Rata	$\frac{1020}{2100} \times 100 = 48,57$	$\frac{1640}{2100} \times 100 = 78,09$

Berdasarkan hasil uji t menggunakan Paired-Sample T-test antara pemahaman awal dan akhir peserta didik dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu, analisis perubahan/peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilanjutkan menggunakan Uji N-Gain. Normalized gain atau N-gain score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (treatment) tertentu dalam penelitian. Uji Ngain score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pre-test dan nilai post-test. (Nuraini et al, 2015, h.3). Berikut adalah Kategori Nilai N-Gain Score.

**Tabel 7. Kategori Nilai N-Gain Score**

Nilai N-Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Berdasarkan Tabel 7 maka N-Gain dari hasil peningkatan hasil belajar

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor rerata Posttest} - \text{Skor rerata Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor rerata Pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{78,09 - 48,57}{100 - 48,57}$$

$$N\text{-Gain} = 0,5739$$

Peningkatan N-Gain menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi setelah pembelajaran memiliki N-Gain Score sebesar 0,5739 dimana skor ini  $0,3 < g \leq 0,7$  maka dapat disimpulkan cukup efektif

Teori belajar sosial adalah perluasan dari teori belajar perilaku tradisional (behavioristik). Teori belajar sosial ini dirancang oleh Albert Bandura tahun 1986. Teori ini memperoleh sebagian besar dari prinsip-prinsip

teori-teori belajar perilaku, tetapi mengirimkan lebih banyak penekanan pada efek-efek dari isyarat-isyarat pada perilaku dan pada proses-proses mental internal. Teori belajar sosial Albert Bandura dirancang oleh Albert Bandura. Asal mulanya teori ini disebut *learning*, yaitu belajar dengan memantau perilaku orang lain. Dasar pemikirannya adalah belajar dengan cara memantau perilaku individu. Dan sebagian perilaku manusia digapai sebagai hasil belajar melalui pengamatan atas tingkah laku yang diterapkan oleh orang lain yang disajikan sebagai model. (Fathurrohman & Sulistyorini, 2012).

Menurut teori belajar sosial yang vital adalah kesanggupan seseorang untuk mengabstraksikan informasi dari perilaku orang lain, menentukan mengenai perilaku mana yang akan disalin dan kemudian melakukan perilaku-perilaku yang dipilih. Pada awalnya, teori belajar sosial disebut sebagai *observational learning*, yaitu belajar jalan memantau perilaku orang lain. Selanjutnya, *observational learning* dipandang merupakan bagian dari teori belajar sosial atau *social learning theory* yang menjabakan bahwa seseorang mempelajari perilaku sosial dengan melakukan pengamatan dan peniruan terhadap orang lain di lingkungan sosial mereka yang telah mendapatkan balasan (*Reward*) dan hukuman (*Punishment*) dari perilaku yang telah mereka laksanakan (Mulyadi et al, 2016).

*Reward* adalah segala sesuatu yang digunakan oleh seorang guru untuk membangkitkan, mendorong dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik disekolah agar seluruh peserta didik dapat melanjutkan perbuatan yang terpuji kedepannya. Sedangkan *Punishment* ialah hukuman sebagai tindakan pendidikan terhadap peserta didik karena melakukan kesalahan tujuannya agar peserta didik tidak melakukan kesalahan lagi (Asmawati et al., 2020). Peranan *Reward* dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku peserta didik. Hal ini berdasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya *Reward* ini dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan peserta didik. Dengan cara pemberian penghargaan dan penilaian yang bersifat positif inilah anak dapat mengembangkan *self-actualization* dan *selfconcept* yang positif (Desmita, 2011). *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para peserta didik. Untuk itu, *Reward* dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan kebenarannya demi meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Maksud dari pendidik memberikan *Reward* kepada peserta didik adalah supaya peserta didik menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain peserta didik menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik (Purwanto, 2002).

*Punishment* adalah bentuk tindakan pendidik dalam memberikan atau mengadakan nasehat dan penderitaan dengan sengaja kepada peserta didik yang menjadi asuhan kita, dengan harapan agar penderitaan itu benar-benar dirasakan peserta didik, untuk mencapai ke arah lebih baik. (Suwarno, 1985, h.115). Dalam pendidikan *Punishment* memberi efek jera yang diberikan kepada peserta didik yang telah melakukan pelanggaran dalam berperilaku (Nizar, 2022).

Motivasi adalah perubahan energi pada seseorang, ditandai oleh perkembangan emosional (emosi) dan respons untuk mencapai tujuan mereka. Ini menciptakan motivasi dengan perubahan energi, apakah itu dapat dicapai atau tidak. (McDonald dalam Kompri, 2016). Selain itu motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perilaku, proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan pelaku (Khoiriyah, 2018).

Implikasi Teori Belajar sosial dalam Materi Norma di Sekolah adalah Setelah seseorang mengamati model, mereka mengingatnya. Tergantung pada apakah pengamatan ditunjukkan dalam perilaku aktual dan apakah mereka ada atau tidak. Misalnya, jika ada hadiah atau keuntungan dan ada motivasi yang kuat untuk menunjukkannya, ia melakukannya dan sebaliknya. Tindakan berulang untuk meningkatkan tindakan yang ada sehingga tidak hilang disebut tes - pengayaan. Dalam perkembangan dan perkembangan anak -anak, teori ini sangat berguna dalam merujuk pada pembelajaran yang benar dari anak -anak. Orang tua, pendidik, atau pihak lain dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak mereka dengan menerapkan teori ini.

Ini akan memberi Anda pemahaman yang lebih baik tentang perilaku mana yang sesuai dengan bentuk pembelajaran.

Albert Bandura adalah salah satu karakter utama yang mengembangkan teori pembelajaran sosial. Teori pembelajaran sosial adalah teori perilaku belajar manusia, yang pada dasarnya dianggap belajar oleh individu dengan mengamati tidak hanya respons dari ketertarikan eksternal tetapi juga perilaku kelompok sosial. Teori ini sering disebut sebagai pendekatan sosial terhadap behaviorisme, karena merupakan perspektif sosial dari teori perilaku. (Nurjan, 2016) bahwa *Social Learning Theory* dikembangkan oleh Albert Bandura yang oleh banyak ahli dianggap sebagai seorang behavioris masa kini yang moderat, karena Bandura memandang tingkah laku manusia bukan semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang ditimbulkan sebagai hasil interaksi lingkungan dengan skema kognitif manusia itu sendiri. Albert Bandura menyetujui yang dikembangkan oleh Skinner (tokoh behaviorisme), yakni bahwa perilaku dapat berganti karena reinforcement. Akan tetapi ia juga berteori bahwa perilaku dapat berubah tanpa adanya reinforcement secara langsung, yaitu melalui vicarious reinforcement atau penguatan dari pihak lain, yaitu melalui observasi terhadap orang lain dan konsekuensi dari perilakunya (Saleh, 2018, h.106).

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian *Reward and Punishment* dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan memberikan *Reward* kepada peserta didik menjadikan peserta didik lebih tertarik dan memiliki motivasi yang tinggi dalam setiap proses pembelajaran serta menjadikan peserta didik lebih fokus dalam menyimak pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian *Reward* memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adanya motivasi belajar pada peserta didik menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan pencapaian peningkatan motivasi belajar peserta didik pada data pretest dan posttest.

Penggunaan imbalan dan hukuman untuk belajar harus memungkinkan peserta didik untuk ditransfer, ditransfer atau dimotivasi. Penyakit ini harus mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Format hadiah yang digunakan oleh para peneliti adalah bentuk dan tepuk tangan. Hukuman yang digunakan oleh para peneliti adalah untuk menjawab materi penelitian sebelumnya secara verbal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyediaan hadiah dan hukuman dapat memiliki dampak yang signifikan pada motivasi belajar peserta Didk. Strategi Pendidik Untuk Memberikan motivasi peserta didik Dengan Terus Mengetahui Bagaimana peserta didik harus belajar menggunakan metode menarik tergantung pada situasi peserta didik dan situasi peserta didik. Strategi yang sesuai akan mempengaruhi proses pembelajaran untuk terus mencapai hasil maksimal. Untuk alasan ini, para pendidik selalu berusaha memotivasi peserta didik untuk memiliki ketertarikan mengikuti proses pembelajaran. Belajar dapat dilihat ketika pendidik termotivasi dan lebih proaktif dengan cara yang memberi peserta didik bentuk melalui pujian atau kata-kata lain.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Sardiman, 2012) hadiah dan hukuman adalah suatu bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan di sekolah. Peserta didik senang ketika mendapat *Reward* meskipun itu hanya dalam bentuk verbal seperti tepuk tangan dan kata-kata baik, peserta didik cenderung tidak suka dengan *Punishment* tetapi mereka tetap menerima dengan baik karena mereka sadar telah melakukan kesalahan yang mengakibatkan mendapat *Punishment*. *Reward* (hadiah) adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada Peserta didik karena mendapat hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji. *Punishment* (hukuman) sebagai alat pendidikan, meskipun mengakibatkan penderitaan bagi Peserta didik yang terhukum, namun dapat juga menjadi alat motivasi, alat pendorong untuk mempergiat aktivitas belajar Peserta didik (meningkatkan motivasi belajar peserta didik). Peserta didik berusaha untuk dapat selalu memenuhi tugas-tugas belajarnya, agar terhindar dari bahaya hukuman.

Kelebihan dari penggunaan Reward dan Punishment dalam proses pembelajaran adalah untuk memelihara minat dan antusias peserta didik dalam melaksanakan tugas belajar. Salah satu alasan yang dikemukakan adalah bahwa belajar itu ditandai oleh adanya keberhasilan dan kegagalan jika hal ini diketahui oleh peserta didik, akan membawa dampak berupa hadiah (Reward) dan hukuman (Punishment). Hadiah akan berdampak menyenangkan, sedangkan hukuman adalah sesuatu yang berdampak tidak menyenangkan. Suatu hadiah sebagai dampak dari keberhasilan yang dicapai dapat menjadi penguat terhadap hasil belajar. Sedangkan suatu hukuman sebagai dampak dari kegagalan dapat menghilangkan tingkah laku yang tidak diinginkan. Dengan menerima harga, individu merasakan insentif untuk memberikan rangsangan dan motivasi baru saat. (Marstiyaningtiyas, 2014).

## KESIMPULAN

*Reward and Punishment* mempengaruhi perkembangan peserta didik ketika diterapkan dengan benar. Pendidik harus tepat dalam melakukan imbalan dan hukuman. Peran pendidik memiliki dampak besar pada dampak yang mereka miliki. Hadiah dan hukuman juga memengaruhi motif peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa penyediaan hadiah dan hukuman dapat berdampak signifikan pada motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian peserta didik diberikan hadiah dan dihukum di sekolah, dan meskipun peserta didik yang antusias lebih suka menerima hadiah sebagai hukuman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 107967 Pelintahan Kecamatan Teluk Mengkudu Kabupaten Serdang Bedagai. Apabila pendidik memberi *Reward and punishment* kepada peserta didik, maka motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, penulis merasa bersyukur dapat menyusun artikel ini dengan cukup sederhana. Semoga artikel ini bermanfaat bagi para pembaca. Penulis berharap dengan masukan dan saran yang konstruktif, penulis dapat memperbaiki segala bentuk dari isi artikel ini agar menjadi lebih baik. Penulis akui bahwa artikel ini masih banyak kekurangan, mengingat pengalaman dan wawasan yang penulis miliki belum sepenuhnya belum optimal. Oleh karena itu, Penulis sangat menghargai setiap masukan dari pembaca yang dapat membantu meningkatkan kualitas tulisan ini. Dalam penyusunan artikel ini, Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, motivasi, dan pemikiran dalam proses penyusunan artikel yang dilakukan, terutama kepada: Dewan Guru dan seluruh staf dan jajaran SD Negeri 107967 Pelintahan berkat dukungan dari berbagai pihak dan izin nya penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aina, I. Q. (2017). Hubungan Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Dengan Motivasi Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Mit Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-13. <https://Eprints.Walisongo.Ac.Id/Id/Eprint/8315/>
- Asmawati, M., Nurhasanah, N., & Jiwandono, I. S. (2020). Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Muatan Ppkn Kelas Iv Sdn Pemepek Kecamatan Pringgarata Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1289-1296. <https://Doi.Org/10.47492/Jip.V1i7.229>
- Desmita, D. (2009). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. *Remaja Rosdakarya*.
- Fathurrohman, M. Dan Sulistyorini. (2014). Belajar Dan Pembelajaran. *Yogyakarta: Teras*

- 809 *Penerapan Teori Belajar Sosial Pemberian Reward and Punishment Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar – Gusma Indrawan, Ryan Dwi Puspita*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10069>
- Harahap, S. M. (2023). *Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 1 Organ Gerak Hewan Dan Manusia Di Kelas V Sdn 067240 Medan Ta 2022/2023. Skripsi. Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Medan).  
<https://Digilib.Unimed.Ac.Id/Id/Eprint/56833>
- Hidayah, N. (2023). Validity And Reliability Test Of Teaching Materials Using Aiken's V Formula And Spss 22. *Schola, 1*(2), 75-82.  
<https://Doi.Org/10.26877/Schola.V1i2.342>
- Indrawan, G. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Predict-Observe-Explain (Poe) Tema Wirausaha Kelas Vi Sd Negeri 102020 Firdaus Ta 2021/2022* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Medan).  
<https://Digilib.Unimed.Ac.Id/Id/Eprint/52248>
- Karwono, H. M., & Mularsih, H. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Depok: Raja Grafindo Persada.*
- Khoiriyah, A. N. (2018). *Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Fiqih Peserta Didik Mts Islamiyah Ciputat* (Bachelor's Thesis, Jakarta: Fitk Uin Syarif Hidayatullah Jakarta).  
<https://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/43119>
- Kompri, M. P. I. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Peserta Didik. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.*
- Mardesci, H., & Mardesci, A. (2020). Pengaruh Perkuliahan Dengan Metode Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Pada Program Studi Teknologi Pangan Universitas Islam Indragiri). *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual, 4*(3), 357-365.  
[https://Doi.Org/10.28926/Riset\\_Konseptual.V4i3.222](https://Doi.Org/10.28926/Riset_Konseptual.V4i3.222)
- Marstiyaningtiyas, E. (2014). *Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Smp Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren, Tangerang Selatan.*  
<https://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/30056>
- Mulyadi, S., Rahardjo, W., Asmarany, A.I, Pranandari, K. (2016). *Psikologi Sosial. Jakarta: Penerbit Gunadarma.*
- Nizar, M. S. (2022). *Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Ips Man 1 Jombang* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).  
<http://Etheses.Uin-Malang.Ac.Id/37293/>
- Nuraini, A. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Pada Peserta Didik Kelas Vii. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Alam, Unesa, 3.*  
<https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Pensa/Article/View/15834>
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar. Ponorogo: Wade Group*
- Purwanto, N. *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.*
- Rahman, A. A., Khausar, K., & Riyadi, N. (2022). Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal On Teacher Education, 4*(2), 429-437.  
<https://Doi.Org/10.31004/Jote.V4i2.8229>
- Saleh, A.A. (2018). *Pengantar Psikologi. Makassar: Penerbit Aksara Timur.*
- Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2*(01), 210-219  
Doi: 10.47709/Educendikia.V2i1.1596
- Sardiman. (2012). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.*

- 810 *Penerapan Teori Belajar Sosial Pemberian Reward and Punishment Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar – Gusma Indrawan, Ryan Dwi Puspita*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10069>
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2021). Pengaruh Pemberian *Reward And Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (Jbt)*, 3(2), 106–117  
<https://doi.org/10.36277/Basataka.V3i2.93>
- Suwarno. (1985). Pengantar Ilmu Pendidikan. *Surabaya: Usaha Baru*.