

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran perlakuan *reward* dan *punishment* yang disajikan dalam bentuk pujian, hadiah, senyuman, dan bintang yang diberikan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan di papan prestasi siswa. Dalam penelitian ini siswa dihukum melalui hukuman presentasi atau penggunaan akibat yang tidak menyenangkan, seperti harus menulis kalimat “Saya akan belajar lebih giat” sebanyak lima puluh kali di buku catatan, memberikan peringatan dengan memberikan nasihat dan bimbingan yang disesuaikan dengan tingkat kesalahan siswa, guru memasang wajah masam sambil memberikan teguran keras.
2. Pada kelas eksperimen, nilai paling rendah yang diperoleh siswa pada saat pre-test adalah 48 dan nilai terendah pada saat post-test adalah 72. Sementara peningkatan nilai tertinggi yang diperoleh siswa kelas eksperimen pada saat pre-test adalah 80 dan pada saat post-test adalah 96. Terdapat penyesuaian nilai antara siswa yang diberi *reward* dan *punishment* (kelas eksperimen) dengan siswa yang tidak diberikan *treatment reward* dan *punishment* (kelas kontrol).

3. Nilai signifikansi yang diperoleh (two-tailed) sebesar 0,00000 atau $< 0,05$ berdasarkan hasil uji t. Dalam hal pengambilan keputusan, hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa materi pada BAB 6 Topik B Indonesiaku Kaya Hayatinya terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 023972 Kecamatan Binjai Kota TA 2023/2024.

5.2 Saran

Adapun temuan saran dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan metode *reward* dan *punishment* ini siswa akan lebih tekun belajar dan semakin semangat serta termotivasi untuk belajar, yang keduanya akan berdampak pada hasil belajarnya.
2. Bagi para pendidik, strategi pemberian *reward* dan *punishment* ini diyakini dapat menjadi salah satu teknik pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menambah inspirasi bagi hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, penggunaan sistem *reward* dan *punishment* diharapkan dapat membantu peserta didik belajar lebih efektif dan menjadi suatu metode pembelajaran menerapkan ide-ide yang disampaikan dalam skripsi ini.
4. Bagi peneliti, diharapkan peneliti mampu mengembangkan cara pemberian *reward* dan *punishment* agar lebih menarik dan berkembang seiring perkembangan ilmu pengetahuan.