

# Metode Reward dan Punishment : Solusi Tepat dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Ela Kasrina.

Institut Agama Islam Negeri Bone, Jl. Hos Cokroaminoto No.1, Bone, Sulawesi Selatan  
92733 Indonesia

\*Corresponding author, Surel: elakasrinahalim@gmail.com

Paper submitted: 16-February-2023; revised: 17-May-2023; accepted: 20-July-2023

## Abstract

This study aims to understand the optimization of Reward and Punishment methods in increasing student learning motivation. The research approach employed here is qualitative, specifically the Classroom Action Research (CAR) method. Data were obtained through observation, interviews, and tests from 15 students at SMPN 5 Palakka. Data analysis techniques encompassed data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results indicate that there is an improvement in student motivation through the optimization of reward and punishment methods. Two indicators are associated with this improvement, namely, student perseverance in learning and their interest in participating in the learning process. Both of these aspects can be enhanced through the forms of rewards provided by the teacher. For instance, teacher applause followed by the entire class, complimentary snacks for students who achieve learning targets, and cumulative grade-based rewards until the final report card. Additionally, the forms of punishment implemented also contribute to heightened motivation, such as classmates' encouraging shouts or academic punishments like individual recitations of the Asmaul Husna and short surahs in front of the class. It's worth noting that no physical punishments were administered by the teacher. These reward and punishment mechanisms have proven to be effective, as evidenced by a 35% increase in student motivation in the first cycle and a 70% increase in the second cycle.

**Keywords:** punishment; reward; student motivation

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami optimalisasi metode *Reward* dan *Punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara dan tes dari subyek penelitian sebanyak 15 siswa di SMPN 5 Palakka. Teknik analisa data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar melalui optimalisasi metode *reward* dan *punishment*. Ada dua indikasi terkait peningkatan motivasi, yakni ketekunan belajar siswa dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kedua hal tersebut bisa meningkat karena bentuk *reward* yang diberikan oleh guru pada siswa, seperti tepukan tangan guru yang diikuti oleh seluruh siswa, *snack* yang diberikan secara cuma-cuma bagi siswa yang mampu mencapai target pembelajaran hingga *reward* nilai yang diakumulasi hingga nilai akhir dalam rapor. Selain itu, bentuk *punishment* yang diberikan juga mampu meningkatkan motivasi mereka, seperti teriakan 'hu....' dari teman-

teman lainnya ataupun bentuk punishment akademis, seperti menghafal asmaul husna dan surat-surat pendek secara individu didepan kelas. Tidak ada hukuman fisik yang diberikan oleh guru. Bentuk *reward* dan punishment ini terbukti efektif, terlihat pada adanya peningkatan motivasi siswa sebesar 35% di siklus I dan 70% di siklus II.

**Kata kunci:** hukuman; hadiah; motivasi belajar

## 1. Pendahuluan

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam meraih sebuah prestasi karena fungsi dari motivasi adalah sebagai pendorong siswa dalam menentukan arah perbuatan, bagaimana siswa menyeleksi perbuatan mereka, serta pencapaian untuk meraih sebuah prestasi. Kepemilikan motivasi dalam diri siswa terus menurun dari hari ke hari, terutama pasca pandemi. Data yang diperoleh dari *Save the Children* menunjukkan bahwa ada 646.000 sekolah di Indonesia tutup selama pandemi Covid-19, dan membuat lebih dari 60 juta anak terdampak. Akibatnya mereka harus melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring. Mirisnya lagi, setelah hampir 9 bulan pandemi 40 persen orangtua mengatakan motivasi belajar anak semakin berkurang. Deputy Chief Program Impact and Policy Save the Children, Tata Sudrajat menyatakan bahwa penyebab utama anak kehilangan motivasi belajar 70 persen disebabkan karena bosan, terlalu banyak tugas, metode belajar kurang menyenangkan, tidak ada interaksi, berebut fasilitas.

Dalam dunia pendidikan, guru merupakan subyek utama pemberi motivasi, atau sering disebut sebagai motivator sebab guru merupakan orang yang paling dekat dengan siswa nya di lingkungan sekolah dan guru mengerti akan keadaan siswanya (Manisar, 2015). Bentuk implementasi yang ada adalah dalam kegiatan mengajar yang dapat membuat siswa mencapai kompetensinya, mengingat materi pelajaran, memotivasi diri siswa untuk bisa berpikir dengan baik. Keefektifan pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa dalam pengorganisasian dan penemuan informasi, sehingga keaktifan belajar siswa terhadap kegiatan pembelajaran dapat memberikan dampak pada pencapaian hasil belajar siswa (Suci Handayani, 2019). Selain itu, guru juga memiliki peran sebagai fasilitator, yakni memberikan kemudahan belajar kepada siswa untuk memahami materi yang diberikan (Esi et al., 2016).

Beberapa hal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, diantaranya adalah minat pribadi, relevansi materi, pengakuan dan penghargaan, dukungan sosial, tujuan yang jelas, kemdanirian, kualitas pengajaran, tantangan yang sesuai, kesejahteraan emosional, kondisi fisik dan lingkungan serta tekanan eksternal. Ketika ada salah satu atau lebih terjadi

pada siswa, maka bisa dipastikan bahwa motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa sangat rendah.

Keberadaan motivasi ini sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran bagi siswa. Salah satu hal yang mendasarinya adalah adanya pembelajaran yang lebih efektif, dimana siswa yang termotivasi lebih terbuka untuk menerima informasi dan pembelajaran baru. Mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang berarti mereka lebih mampu memahami dan mengingat materi. Selain itu, motivasi belajar akan bisa membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan yang dapat digunakan sepanjang hidup mereka. Ini termasuk keterampilan seperti pemecahan masalah, kemandirian, manajemen waktu, dan kemampuan berpikir kritis.

Disisi lain, siswa yang memiliki motivasi tinggi juga memiliki rasa percaya diri yang lebih, yakni mereka menjadi lebih yakin dalam menghadapi tugas-tugas dan tantangan lainnya (Deci et al., 1991; Dweck, 2006; Pintrich & Schunk, 2002). Hal ini berbanding lurus dengan adanya peningkatan kreativitas dan inovasi siswa dimana mereka cenderung lebih berpikir kreatif, mencari solusi yang inovatif, dan menghasilkan ide-ide baru (Dunn & Zimmer, 2020; Wigfield & Eccles, 2002).

Salah satu penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah ketepatan dalam memilih metode yang digunakan dan kesesuaian dengan penerapannya (Miftahuddin, 2020). Penggunaan metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru harus memiliki metode pembelajaran yang mampu menstimulus siswa untuk dapat menerima pelajaran dengan efektif dan efisien. Guru semestinya menguasai kondisi kelas sehingga timbul suasana belajar yang menyenangkan, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, memberikan dampak positif terhadap siswa, maka dari itu dibutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa (Nasution, 2017).

Ahmad Tafsir mengatakan beberapa metode yang memberikan sumbangsih yang besar dalam pendidikan anak, yaitu teladan yang baik, kebiasaan yang baik, memotivasi, disiplin, memeberikan hadiah, memberikan hukuman dalam rangka mendisiplikan siswa, dan suasana yang kondusif dalam kegiatan belajar mengajar (Miftahuddin, 2020). Perbedaan karakter dari setiap diri siswa suasana pembelajaran juga beragam, terkadang kondusif begitupun sebaliknya (Berliana Hutagalung, 2020). Hal yang sering terjadi dalam kegiatan belajar mengajar yaitu siswa sering tidak fokus dan tidak memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik,

dengan kondisi yang demikian itu guru harus mengatur kelas dan mengkondisikan siswa yang fokus nya mulai teralihkan (Faidy & Arsana, 2014). Seorang guru harus mengetahui cara yang tepat untuk membuat kondisi atau suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, kadangkala siswa terlambat masuk di kelas, siswa bercerita saat proses pembelajaran berlangsung, serta antusias dan semangat siswa dalam belajar masih belum optimal.

Skinner dalam bukunya *The Science of Learning dan the Art of Teaching* mengatakan bahwa metode *reward dan punishment* dapat memiliki efek yang singkat dan tidak memungkinkan perkembangan motivasi intrinsik yang lebih berkelanjutan. Ini artinya, metode *reward dan punishment* memberikan pengaruh positif yang besar terhadap motivasi siswa untuk belajar. Beberapa penelitian terdahulu juga membuktikan pernyataan ini (Melinda & Susanto, 2018; Sari, 2019; Yuliana & Ummya, 2023; Anggraini et al., 2019; Faidy & Arsana, 2014; Haurkolot, 2021).

*Reward* sebagai sarana pendidikan diberikan ketika anak melakukan sesuatu yang baik, atau suatu target telah tercapai. Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan alat untuk meningkatkan motivasi siswa. Cara ini dapat mengaitkan tindakan dan perilaku seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan perbuatan baik secara berulang-ulang. Penghargaan merupakan unsur disiplin yang sangat penting dalam perkembangan diri dan perilaku anak (Fanani et al., 2023).

Seseorang akan terus berusaha untuk meningkatkan dan memelihara kedisiplinan jika penerapan disiplin itu menghasilkan prestasi dan produktivitas yang kemudian akan dihargai. Beberapa bentuk *reward* diantaranya adalah pemberian angka atau nilai, angka sebagai simbol kegiatan belajar. Angka yang dimaksud adalah bonus nilai/tambahan nilai bagi peserta didik yang mengerjakan tugas dengan baik (Waqiah & Dj, 2021). Selain itu, *reward* juga bisa berbentuk tepuk tangan dari teman-teman lainnya dan gesture dari guru.

Sedangkan *punishment* biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma yang diyakini oleh sekolah. Jika hadiah adalah bentuk penguatan yang positif; maka hukuman sebagai bentuk penguatan negatif, namun jika diberikan dengan baik dan bijak dapat menjadi alat motivasi bagi siswa (Silvia Angraini, 2019). Hal ini juga ditegaskan oleh Zubaidi yang mengungkapkan bahwa tujuan *punishment* ada dua, yakni sebagai alat pendidikan preventif dan

alat pendidikan represif. Beberapa macam bentuk *punishment* diantaranya adalah *punishment* dengan isyarat (seperti melalui mimik muka dan pantomimik), *punishment* dengan perkataan, *punishment* dengan perbuatan, dan *punishment* badan (Haris, 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ni Nyoman Febriana Pradnya Sari (2016) dengan judul penelitian “Penerepan Metode *Reward dan Punishment* sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SDN 29 Cakranegara” dengan hasil penelitian yaitu pemberian *reward dan punishment* mengalami peningkatan dengan hasil observasi pada siklus I menunjukkan 46% presentase hasil belajar siswa yang dikatakan rendah, sedangkan pada siklus II hasil belajar telah mengalami peningkatan dengan 93% presentase hasil belajar dengan melihat kedisiplinan siswa yang dikatan tinggi oleh peneliti.

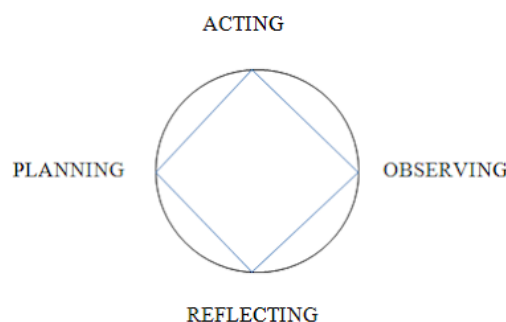
Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Sayyidah Riziqiyah Faizah (2017) bahwa penerapan metode pembelajaran *reward dan punishment* membuat siswa termotivasi dalam belajar untuk mendapatkan hadiah dan berusaha untuk menghindari hukuman. Dengan memberi penghargaan dan menghukum siswa, mereka merasa bahwa kemampuan belajarnya mendapat perhatian dan pengakuan dari guru, dan siswa didorong untuk melakukan yang terbaik untuk menghindari hukuman dari guru, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan menikmati pembelajaran PAI di dalam kelas karena upaya belajar mereka dihargai oleh guru.

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMPN Satap 5 Palakka dengan menerapkan metode *reward dan punishment* sebagai metode pembelajaran. Data observasi lapangan menyebutkan bahwa motivasi yang dimiliki oleh peserta didik di SMPN Satap 5 Palakka pada pelajaran Pendidikan Agama Islam tergolong rendah. Hal ini bisa dilihat dengan banyaknya siswa yang terlambat masuk kelas, tidak membawa buku cetak dan tulis, tidak mengerjakan PR atau tugas, serta banyak sekali siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, seperti asyik ngobrol dengan temannya dan bahkan mengantuk ketika di kelas. Kondisi ini tentu membutuhkan suatu perlakuan yang mampu menyelesaikan permasalahan rendahnya motivasi ini.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebuah penelitian tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung (Agus Wasisto, 2021). Model PTK menggunakan Model Kurt

Lewin yang terdiri dari empat komponen kegiatan dalam satu siklus, meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Putra & Fathoni, 2022) seperti pada gambar 1.



**Gambar 1. Model penelitian tindakan kasus Kurt Lewin**

Penelitian ini dilakukan di SMPN Satap 5 Palakka dalam dua sesi, dengan sesi pertama berlangsung pada 22 Oktober 2022, sedangkan sesi kedua berlangsung masing-masing pada 11 November 2022. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN 5 Palakka yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti adalah Non Probability Sampling dan Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yaitu proses pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Hal ini meliputi kondisi kelas, tingkah laku siswa yang terkait dengan rendahnya motivasi belajar mereka, dan metode pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru. Kedua adalah wawancara yaitu komunikasi antara dua pihak yaitu narasumber dan pewawancara (Amiruddin, 2022), seperti pemahaman siswa tentang metode *reward* dan *punishment*, kendala yang dialami hingga solusi yang diharapkan oleh siswa. Ketiga adalah tes yaitu alat penilaian berupa pertanyaan yang diberikam kepada siswa untuk mendapatkan jawaban dari siswa dalam bentuk lisan, tulisan dan dalam bentuk tindakan (Cholifah, 2019). Dari ketiga bentuk tes ini, peneliti menggunakan tes lisan karena melalui tes ini, peneliti bisa mengadakan interaksi langsung dengan siswa dan guru di lapangan. Selain itu, tes lisan ini bersifat konstruktif dengan kondisi yang dialami oleh siswa dan guru

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat tahap ini akan diulangi pada siklus berikutnya jika pada siklus pertama belum bisa menampakkan hasil optimalisasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Helaluddin & Hengki Wijaya, 2019).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil Siklus I

Sebelum melakukan proses pembelajaran di kelas, peneliti dan guru bekerja sama dalam merencanakan dan mempersiapkan hal-hal yang diperlukan selama proses pembelajaran nanti. Tahap perencanaan ini merupakan tahap awal untuk menerapkan metode *reward* dan *punishment* selama proses pembelajaran. Peneliti membuat *action plan* bersama kolaborator yaitu Ibu Hasnidar, S.Pd, selaku guru pembimbing.

Perencanaan yang dilaksanakan antara lain, pertama, menentukan waktu penelitian. Waktu yang direncanakan untuk Siklus I yaitu tanggal 11 November 2022. Kedua, membuat instrumen observasi tentang aktivitas siswa yang akan diamati dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *reward* dan *punishment*. Hal-hal yang termasuk kedalam data observasi adalah kondisi kelas dengan rendahnya motivasi siswa dalam belajar dan metode pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam. Perencanaan ketiga, mempersiapkan materi pembelajaran. Materi yang peneliti disiapkan pada siklus ini adalah materi tentang minuman keras. Keempat, mempersiapkan alat dokumentasi.

Setelah proses perencanaan terlewati, berikutnya adalah pembelajaran di kelas. Bentuk penerapan metode *reward* dan *punishment* pada siklus pertama adalah, pertama mengajak siswa untuk berdoa bersama. Presensi kehadiran dilakukan guna melihat keaktifan dan semangat siswa untuk mengikuti pelajaran. Peneliti melakukan brainstorming guna melihat kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran. Setelah itu dilanjutkan menyampaikan judul materi pelajaran. Langkah ketiga yaitu menjelaskan kepada siswa materi pelajaran. Beberapa instruksi yang diberikan oleh guru sebagai bahan dalam metode *reward* dan *punishment*.

Berikutnya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran. Selanjutnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi yang telah di jelaskan dengan waktu yang telah di sepakati.

Memberikan tes berupa kuis secara lisan tentang materi yang di jelaskan. Disinilah *reward* dan *punishment* diberikan oleh guru kepada siswa, baik bagi mereka yang memberikan hasil positif maupun bagi mereka yang kurang memberikan hasil. Langkah keenam memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan materi Pelajaran.

Langkah ketiga dalam penelitian tindakan kelas adalah observasi, yakni peneliti melihat sejauh mana metode *reward dan punishment* ini bisa diterapkan. Beberapa *checklist* yang harus dipersiapkan oleh peneliti atas keberhasilan pelaksanaan metode tersebut diantaranya adalah pertama pemahaman siswa akan metode *reward dan punishment*. Hal ini bisa dilihat dari sejauhmana mereka mampu menangkap instruksi yang telah diberikan oleh guru. Kedua, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti tidak ramai sendiri ketika guru menjelaskan, tetap fokus pada materi yang diberikan serta bisa menjawab pertanyaan dari guru. Ketiga, kondisi kelas yang kondusif, yakni guru bisa mengendalikan kelas seperti sintaks yang ada pada metode *reward dan punishment*.

Langkah keempat atau terakhir dari penelitian tindakan kelas adalah adanya refleksi dari pelaksanaan metode ini. Data lapangan menyebutkan bahwa siswa yang telah memahami metode *reward dan punishment* hanya sekitar 20% dari keseluruhan siswa. Hal ini dikarenakan, metode ini masih baru dan mereka belum terbiasa melakukannya. Efek yang ditimbulkan adalah motivasi yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum meningkat secara signifikan. Menyikapi hal ini, maka peneliti merasa siklus II perlu dilakukan guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **3.2. Hasil Siklus II**

Pelaksanaan siklus II tidak berbeda dari siklus I, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam tahap perencanaan, peneliti masih menggunakan data di siklus I, hanya saja, materi yang diajarkan adalah lanjutan dari siklus I. Hal penting yang membedakan adalah proses pelaksanaan metode *reward dan punishment* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan metode *reward dan punishment*.

Peneliti memasuki ruang kelas dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. Setelah itu, peneliti mengecek kehadiran siswa dan bertanya kepada siswa apakah telah membaca materi pelajaran sebelumnya. Setelah itu peneliti memberikan stimulus berupa permainan sebelum pelajaran dimulai untuk mempersiapkan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Berikutnya, memberikan penjelasan materi kepada siswa. Ditengah-tengah penjelasan, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan latihan soal. Bagi siswa yang aktif menjawab maka mereka akan mendapatkan hadiah



tertentu, seperti buku dan alat tulis lainnya. Sebaliknya, jika ada siswa yang kurang aktif bahkan tidak bisa menjawab jika diberikan pertanyaan maka akan mendapatkan *punishment*.

Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan siswa untuk membuat kesimpulan materi Pelajaran. Lalu, proses pembelajaran diakhiri dengan mengucapkan hamdalah dan dilanjutkan dengan mengucapkan salam.

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat pada banyaknya jumlah siswa yang masuk untuk mengikuti pembelajaran, mayoritas siswa aktif dalam pembelajaran, seperti mereka terlihat tekun memperhatikan pemaparan dari guru, tidak berbincang-bincang dengan teman lainnya hingga berebut untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Data penelitian menyebutkan bahwa antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran adalah 20% siswa pada Siklus I, sedangkan pada Siklus II adalah 86% siswa, dengan jumlah 15 siswa di Kelas VIII. Peningkatan motivasi belajar siswa muncul sebesar 66% dari segi antusiasme siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan pada aspek kebiasaan belajar (membaca buku sebelum pelajaran dimulai), sebaliknya terjadi peningkatan belajar yaitu 66% siswa yang termotivasi untuk membaca materi pelajaran sebelum pelajaran dimulai. Pada aspek usaha dalam pembelajaran terlihat bahwa tingkat keaktifan siswa bertanya pada saat mengikuti proses pembelajaran adalah 6% siswa pada Siklus I, sedangkan pada Siklus II 53% siswa Kelas VIII. Jadi, motivasi belajar siswa meningkat sebesar 47% melalui aktivitas bertanya selama proses pembelajaran.

Disisi lain, siswa tidak ingin mendapatkan *punishment* dalam bentuk apapun dari guru jika mereka tidak mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Data penelitian menyebutkan bahwa peningkatan motivasi siswa mencapai 70%, itu artinya, ada peningkatan yang signifikan dari pra siklus ke siklus II yang didanai dengan pemilihan metode yang tepat dalam pembelajaran, yakni metode *reward* dan *punishment* yang membuat siswa lebih aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran. Metode *reward* dan *punishment* merupakan metode pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa (Fanirin, 2021).

Berdasarkan kedua siklus diatas maka penerapan metode *reward* kepada siswa adalah dengan cara pemberian tepuk tangan yang meriah dari seluruh siswa dibawah komdano guru. Walaupun hal ini terlihat sepele, namun mampu memberikan motivasi pada siswa untuk terlihat hebat dibandingan teman-teman lainnya. Siswa lain akan lebih *respect* kepada teman yang mampu menjawab pertanyaan dari guru (Sari, 2019).

Gerakan dari guru, seperti guru mengangkat kedua jempol dan mengarahkannya kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan serta ditambahkan senyum yang mengembang. Guru memberikan nilai tambahan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Nilai ini tentu akan memberikan motivasi tambahan pada siswa untuk berlomba-lomba menjawab pertanyaan.

Pemberian hadiah berupa *snack*, permen dan camilan kesukaan siswa. Wujud *snack* ini tidak banyak, hanya sekitar tiga hingga lima macam, namun mampu membuat siswa lebih bersemangat untuk mendapatkannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa hal ini mamberikan motivasi yang lebih bagi siswa untuk mendapatkan *reward* dari guru (Faidy & Arsana, 2014).

Tidak hanya pemberian hadiah, hukuman juga diberikan dalam bentuk menegur siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru, sibuk berbincang-bincang dengan teman bahkan membuat kegaduhan sendiri. Memberi hukuman fisik pada siswa yang telah melakukan kesalahan kedua kalinya. Hal ini berupa meminta siswa maju kedepan dan berdiri selama pembelajaran berlangsung. Pemberian jenis *punishment* ini masih sebatas gertakan dari guru saja, belum dimplementasikan sepenuhnya oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa sudah takut untuk melakukan kesalahan ketika guru memberikan arahan di awal pembelajaran (Melinda & Susanto, 2018).

Pemberian tugas tambahan, seperti menulis ulang materi hari itu serta mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang jumlahnya sangat banyak. Bentuk *punishment* ini sangat dihindari siswa karena mereka tidak ingin diberikan beban lebih di rumah untuk mengerjakan tugas tambahan (Yuliana & Ummya, 2023). *Punishment* berupa pengurangan nilai. Sama halnya hukuman fisik, hukuman ini belum terwujud dikelas karena mereka sudah mampu mengendalikan diri agar tidak membuat keributan dikelas guna menghindari hukuman.

Salah satu kelebihan dari implementasi metode *reward* dan *punishment* adalah siswa lebih disiplin dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini merupakan

wujud motivasi mereka untuk meraih *reward* yang diberikan oleh guru. Kondisi yang sama juga berlaku untuk *punishment* yang diberikan guru mampu membuat jera siswa dan hingga mereka bertekad untuk tidak mengulanginya lagi. Kebiasaan disiplin yang muncul menjadi salah satu faktor utama dalam meraih tujuan pembelajaran (Imron, 2016).

Kelebihan lain yang bisa didapatkan adalah pengelolaan kelas yang lebih maksimal. Ketika kedisiplinan sudah mengakar pada diri siswa maka kondisi kelas dalam pelaksanaan pembelajaran lebih kondusif. Hal ini tentu memudahkan guru dalam penyampaian materi dan juga memudahkan siswa untuk menerima materi (Anggraini et al., 2019).

Sisi negatif yang muncul dalam penerapan metode *reward* dan *punishment* adalah siswa belum memahami secara mendalam terkait kewajiban mereka dalam menuntut ilmu. Mayoritas siswa memiliki motivasi tinggi dalam belajar dikarenakan ada *reward* yang diberikan oleh guru. Sehingga kekhawatiran muncul ketika *reward* dan *punishment* ini ditiadakan maka motivasi ini juga hilang (Abidin et al., 2021).

Metode *reward* dan *punishment* memiliki hubungan dengan motivasi belajar siswa. Siswa lebih tertarik untuk masuk kelas dan semangat mengikuti pembelajaran setelah guru menerapkan metode *reward* dan *punishment*. Motivasi yang dimiliki siswa bermacam-macam, dari semangat untuk mendapatkan *reward* atau dari ketakutan mereka akan *punishment* yang ada didepan mata (Deci et al., 1991).

Siswa memiliki rasa ingin tahu yang lebih, hal ini diindikasikan oleh variasi pertanyaan yang diberikan oleh siswa akan materi yang akan diberikan. Mereka termotivasi untuk mengetahui materi pelajaran lebih awal guna menyiapkan bekal dalam menjawab pertanyaan guru (Dunn & Zimmer, 2020).

Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan mampu mengeluarkan pendapat terkait materi pembelajaran. Siswa memiliki motivasi lebih untuk bisa berbicara di muka umum karena jika mereka tidak melakukannya maka akan mendapatkan *punishment* (Deci et al., 1991). Siswa mampu menguasai materi pembelajaran. Hal ini merupakan tujuan akhir dari penerapan metode *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran.

#### 4. Simpulan

Penelitian dengan menggunakan metode *Reward* dan *Punishment* pada siswa kelas VIII di SMPN Satap 5 Palakka terlihat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari setiap siklus yang diperoleh dari data hasil wawancara, observasi, dan tes yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas.

Metode ini sudah terbukti mampu menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini didasarkan pada kelebihan-kelebihan yang ada, seperti siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa memiliki rasa ingin tahu yang lebih, siswa mampu mengeluarkan pendapat dengan menjawab pertanyaan dari guru hingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditargetkan.

#### Daftar Rujukan

- Abidin, Z., Romadhona, G., Andini, V. Y., & Faiz, M. (2021). Implementasi Reward Dan Punishment Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Di Bintana Research And Literacy Shelter Indonesia. *Fenomena*, 20(2), 233–248. <https://doi.org/10.35719/fenomena.v20i2.62>
- Agus Wasisto. (2021). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Contohnya*. Deepublish.
- Amiruddin, dkk. (2022). *Metode Penelitian Ekonomi Islam*. Publica Indonesia Utama.
- Anggraini, S., Siswanto, J., & Sukamto. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiro Semarang. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 221–229.
- Berliana Hutagalung. (2020). Implementasi Reward Dan Punishment Sebagai Bentuk Penguatan Karakter Disiplin Siswa Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Cholifah, A. W. & T. N. (2019). *Instrumen Tes Tematik Terpadu*. Media Nusa Creative.
- Deci, E. L., Ryan, R. M., Vallerand, R. J., & Pelletier, L. G. (1991). Motivation and Education: The Self-Determination Perspective. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 325–346. <https://doi.org/10.1080/00461520.1991.9653137>
- Dunn, J. C., & Zimmer, C. (2020). Self-determination theory. *Routledge Handbook of Adapted Physical Education*, 55(1), 296–312. <https://doi.org/10.4324/9780429052675-23>
- Dweck. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. Random House.
- Esi, Purwaningsih, E., & Okianna. (2016). Peranan Guru sebagai Fasilitator dan Motivator dalam Meningkatkan Hasil Belajar di kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(10), 1–14.
- Faidy, A. B., & Arsana, I. M. (2014). Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 454–468.
- Fanani, M. Z., Rahmawati, N. R., & Khotimah, H. (2023). Analysis of The Establishment of Student Discipline Character in Online and Offline Learning in Class II SD Plus Sunan Ampel, Kediri City. *PROCEEDING OF INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATION, SOCIETY AND HUMANITY*, 1(1). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/6005>
- Fanirin, Y. & M. H. (2021). Penerapan Metode Reward dan Punishment dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas IV Madrasah Diniyah Taklimiyah Awaliyah Haurkolot Indramayu. *Jurnal*

- Pendidikan Indonesia*, 2(1).
- Haris, N. (2021). Penerapan Metode Reward And Punishment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kabupaten Barru. *Pinisi Journal of Education*, 1(2), 132-143.
- Haurkolot, A. (2021). 339545-Penerapan-Metode-Reward-Dan-Punishment-D-Ff44138D. 2(1), 138-151.
- Helaluddin & Hengki Wijaya. (2019). *Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik* (1st ed.). Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Imron, A. (2016). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Bumi Aksara.
- Manisar, E. (2015). Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar. *TADRIB Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2).
- Melinda, I., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81-86.
- Miftahuddin. (2020). Karakteristik Pemikiran Ibn Khaldun Tentang Reward Dan Punishment Dalam Pendidikan. *Rayah Al-Islam*, 4(02), 288-302. <https://doi.org/10.37274/rais.v4i02.328>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1).
- Pintrich, & Schunk. (2002). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (2nd editio). Prentice Hall.
- Putra, A. F., & Fathoni, A. (2022). Penerapan Karakter Disiplin melalui Pembiasaan pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6307-6312. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3236>
- Sari, A. P. (2019). Pengaruh Metode Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tahfidz Di Sdit Al-Qalam Bengkulu Selatan. *Tesis*, 4(2), 1-121.
- Silvia Angraini, J. S. & S. (2019). Analisis Dampak Pemberian Imbalan dan Hukuman Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Suci Handayani. (2019). *Buku Model Pembelajaran Speaking Tipe STAD Yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Waqiah, W., & Dj, M. Z. (2021). Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di Smkn 4 Bone. *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 71-84. <https://doi.org/10.30863/aqym.v4i1.1571>
- Wigfield, & Eccles. (2002). *Development of Achievement Motivation*. Academic Press.
- Yuliana, & Ummya, F. (2023). Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII E SMP Islam Integral Luqman Al-Hakim Batam. *Jurnal AS-SAID*, 3(1), 62-70.