



UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI METODE *REWARD AND PUNISHMENT* DI MTS

Ni'matul Khoir, Dewi Ja'atun Nikmatul F, Sofi Nuril Fu'ad, Sahrul Setiawan,
Tri Septianingsih, Ati' Rohmawati
IAIN Kediri

Abstrak: Metode *reward and punishment* digunakan dalam penyelesaian masalah yang terjadi pada siswa-siswi MTs dengan harapan adanya *reward* akan menghasilkan *progress* terkait minat belajar siswa, sedangkan adanya *punishment* diharapkan akan menghasilkan siswa yang lebih taat pada aturan, sehingga bisa sadar akan pentingnya belajar. Metode penelitian adalah cara yang digunakan dalam penelitian supaya penelitian akan menghasilkan sesuatu yang telah diprediksikan sebelumnya. Penelitian dilaksanakan pada siswa MTs, dengan alasan melakukan penelitian dikarenakan siswa kurang minat belajar. Penelitian yang peneliti lakukan pada MTs dengan menggunakan metode *Reward And Punishment* mendapatkan hasil yang baik yaitu 88% melihat dari rata-rata aktifitas guru, ditambah dengan aktifitas guru dengan rata-rata 75%, dan penelitian ini berhasil karena sudah mencapai target minimal yaitu 75%.

Kata Kunci: reward dan punishment, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), minat belajar

Abstract: *Reward and punishment methods are used in solving problems that occur in MTs students in the hope that rewards will produce progress related to student learning interests, while the existence of punishment is expected to produce students who are more obedient to the rules, so they can be aware of the importance of learning. The research method is a method used in research so that research will produce something that has been predicted previously. The study was conducted on MTs students, with the reason to conduct research because students lack interest in learning. Research conducted by researchers on MTs using the Reward and Punishment method got good results, which was 88% looking at the average teacher activity, coupled with teacher activities with an average of 75%, and this study was successful because it had reached the minimum target of 75%.*

Keywords: *reward and punishment, Classroom Action Research (CAR), interest in learning*

Pendahuluan

Karakter siswa termasuk hal yang penting dalam dunia pendidikan. Hal yang membuat pentingnya karakter dalam dunia pendidikan adalah tentang penanaman karakter kedisiplinan. Penanaman karakter kedisiplinan kepada guru diperlukan peran guru didalamnya. Salah satu tugas pendidik yang professional adalah telah tertuang dalam Undang-Undang No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 1. Salah satunya menyebutkan bahwa guru bertugas mendidikan dan mengarahkan siswa dalam pendidikan formal, yaitu pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Tugas utama guru adalah mendidik, selain menyampaikan materi dalam kelas, guru juga mendidik agar siswa mampu berperilaku disiplin (Iskandar, 32: 2008).

Pencegahan perilaku negative pada diri siswa dapat dilakukan melalui penanaman nilai-nilai kedisiplinan. Siswa nantinya dapat

ditujukan pada arah yang positif sesuai dengan keinginan yang sudah direncanakan oleh guru, sehingga dapat dimunculkan sikap yang positif dari dalam siswa. Kedisiplinan juga berarti bersedia dan berserah diri untuk mematuhi semua aturan yang berlaku dan tidak melanggar larangan-larangan yang telah digariskan. Patuh dibangun atas dasar kesadaran pada diri siswa, meminimalkan tekanan-tekanan yang hanya membuat keterpaksaan juga memandang pentingnya nilai-nilai suatu norma terlebih adanya aturan itu sendiri (Sardiman, 45: 2007). Demi tertanamnya karakter kedisiplinan, diperlukan adanya motivasi yang tinggi dari diri siswa dan lingkungan siswa.

Motivasi adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang dengan munculnya tanda adanya dorongan yang efektif dan respons tindakan untuk mencapai tujuan. Hal ini dikemukakan oleh Frederick J. McDonald. Motivasi memiliki bentuk yang beragam. Tidak hanya dalam

bentuk ucapan lisan dari guru, akan tetapi dapat berupa pemberian hadiah atau memberikan sebuah hukuman. Hal ini menjadi penting karena dengan adanya hal ini membuat siswa menjadi lebih giat belajar mengikuti pelajaran. Perlu diperhatikan dalam memberikan hadiah dan hukuman, apalagi dalam hal materi yang sulit. Siswa yang merasa dirinya mampu mengikuti materi pembelajaran, pemberian hadiah dan hukuman menjadi lebih menarik. Sebaliknya, dapat berakibat tidak aktifnya siswa di kelas karena materi yang disajikan terlalu sulit, sehingga pemberian hadiah dan hukuman tak merubah keadaan mereka. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya minat belajar dengan menggunakan metode pemberian hadiah dan hukuman (Sardiman, 40: 2008).

Untuk memperoleh hasil yang baik harus dimulai dengan mempelajari konsep yang paling sederhana seperti bisa mempraktekkan materi yang disampaikan hingga

konsep yang rumit atau kompleks seperti mencari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan pada materi (Arikunto, 67: 2006).

Seperti halnya yang terjadi pada siswa MTs. Permasalahan diawali dari rendahnya daya minat siswa dalam pembelajaran, seperti halnya siswa yang merasa kurang cocok terhadap guru mata pelajaran, sehingga ketika siswa merasa jenuh dalam pembelajaran, siswa akan keluar masuk dari ruangan, bahkan sampai jam pelajaran berakhir.

Pada proses pembelajaran, guru harus benar-benar memperhatikan apakah dari peserta didik telah sempurna pemahamannya dalam menangkap materi yang disampaikan, serta menilai permasalahan apa yang akan dihadapi ketika pembelajaran di dalam kelas serta berusaha mencari solusinya. Kenyataan tersebut memicu semangat guru untuk lebih memotivasi siswa sehingga lebih giat dalam belajar.

Kreativitas dan juga kekritisian seorang guru dapat diimplementasikan pada penelitian tindakan kelas. Aktifitas ini berhubungan dengan profesi guru sehari-hari. Hasilnya adalah peningkatan kualitas dalam pembelajaran demi menghasilkan hasil yang optimal. Berawal dari permasalahan yang ada di kelas yang mengharuskan untuk diselesaikan. Proses penyelesaian ini dapat menggunakan penelitian tindakan kelas (Somadayo, 39: 2013). Oleh karenanya peneliti memilih metode *reward and punishment* dengan tujuan agar dengan pemberian *reward* mampu memacu motivasi siswa untuk menyukai materi serta pemberian *punishment* dengan tujuan agar siswa lebih disiplin dan menghormati guru dalam menyampaikan materi.

Pelaksanaan pembelajaran dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Motivasi yang mudah diberikan guru pada siswa adalah dengan memberikan pujian atau dalam bentuk penghargaan.

Pemberian disini diberikan kepada siswa yang memenuhi persyaratan, seperti contohnya siswa yang disiplin, diberikan penghargaan (Kompri, 44: 2015). Sebaliknya, apabila siswa yang kurang disiplin diberikan suatu hukuman.

Proses pembelajaran di kelas oleh seorang guru diharapkan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan keadaan kelas. Pendekatan yang dapat digunakan oleh guru yang tujuannya meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan pemberian penghargaan. Penghargaan berupa hadiah dan hukuman. Nasution, mengatakan "pendorong seseorang supaya belajar lebih giat adalah dengan pemberian pujian, pujian berhubungan erat dengan prestasi yang mengesankan". Menurut Winkel (Purwanto, 25: 2009) ada yang lain selain pemberian pujian, pemberian hukuman juga perlu dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar siswa lebih giat dalam belajar dan menghindari

hukuman-hukuman yang telah disepakati di awal pembelajaran.

Perkembangan metode *Reward* sudah merambah ke berbagai ranah, mulai social organisasi dan juga industry. Sehingga tidak hanya berkutik pada lingkungan pendidikan saja (Kunandar, 89: 2011). Sebuah penelitian psikologi telah menyandingkan penggunaan metode ini antara metode *Reward* (hadiah) dengan *Punishment* (hukuman) dalam meningkatkan daya minat belajar siswa.

Metode punishment pada periode yang singkat memperlihatkan lebih mengangkat motivasi belajar siswa, akan tetapi apabila periode diperpanjang memberikan hasil metode *Reward* lebih berhasil dan memberikan peningkatan motivasi belajar siswa (Taniredja, 90: 2011). Salah satu syarat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan metode *Reward* dan ini tidak dapat dipisahkan dua hal tersebut. Hal ini menunjukkan kondisi awal pada diri seseorang untuk

memotivasi dirinya (Wiriadmadja, 67: 2009).

Diangkat dari permasalahan diatas peneliti tertarik untuk menelitinya. Menurut peneliti, metode yang tepat digunakan dalam penyelesaian masalah yang terjadi pada siswa-siswi MTs adalah metode *reward and punishment* dengan harapan adanya *reward* akan menghasilkan *progress* terkait minat belajar siswa, sedangkan adanya *punishment* diharapkan akan menghasilkan siswa yang lebih taat pada aturan, sehingga bisa sadar akan pentingnya belajar.

KAJIAN TEORI

Teori Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Dilihat dari pengertian Etimologi, minat berarti perhatian, kesukaan (kecenderungan) hati kepada suatu kegiatan. Sedangkan menurut arti Terminologi minat berarti keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Minat dapat

menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dari pada kegiatan tersebut dapat tercapai dan semangat yang ada itu merupakan modal utama bagi setiap individu untuk melakukan suatu kegiatan (Mahfud, 92: 2001).

Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2: 2013).

Jadi minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan

keaktifan dalam belajar (Slameto, 4: 2013).

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar adalah minat terutama minat yang tinggi. Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa antara lain (Imran, 2006: 88):

- a. Motivasi
- b. Belajar
- c. Bahan Pelajaran
- d. Sikap Guru
- e. Keluarga
- f. Teman pergaulan
- g. Lingkungan
- h. Bakat

Sehingga siswa dikatakan berminat dalam belajar itu ketika aktif dalam pembelajaran.

Metode *Reward and Punishment*

1. Pengertian *Reward and Punishment*

Dalam lingkup pendidikan istilah *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman) merupakan suatu metode yang bertujuan ingin mengubah tingkah laku peserta didik. Beberapa definisi terkait *reward and punishment* telah dikemukakan oleh para tokoh. Menurut M. Clolim dan kawan-kawan mendefinisikan *reward* sebagai sesuatu yang berfungsi sebagai *insentif* (dorongan), sesuatu yang penting bagi anak dan memperbesar kemungkinan terulangnya perilaku yang diinginkan (Fathurrohman, 2009: 25). Sedangkan Suharsini Arikunto (2006: 70) menjelaskan bahwa hadiah adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti peraturan sekolah dan tata tertib yang sudah ditentukan. Maka dapat disimpulkan bahwasannya hadiah adalah salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk peserta didik sebagai suatu pendorong, penyemangat dan

motivasi agar peserta didik lebih meningkatkan prestasi hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

Sedangkan pengertian hukuman yang dipaparkan oleh para ahli adalah sebagai berikut. Hukuman menurut Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati adalah suatu perbuatan, dimana kita secara sadar dan sengaja menjatuhkan nestapa kepada orang lain, yang baik dari segi kejasmaniannya maupun dari segi kerohanian orang lain itu mempunyai kelemahan bila dibandingkan dengan diri kita, oleh karena itu kita mempunyai tanggung jawab untuk membimbing dan melindunginya (Iskandarwassid, 2009: 45). Sedangkan menurut Ngalim Purwanto (2009: 45), hukuman adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh guru sesudah terjadi suatu pelanggaran, kejahatan atau kesalahan. Maka dapat disimpulkan bahwa hukuman adalah pemberian penderitaan atau penghilangan stimulasi oleh pendidik karena terjadi

pelanggaran, kejahatan maupun kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik.

2. Macam-Macam *Reward and Punishment*

Diantara macam-macam *reward* terdiri atas pujian, penghormatan, hadiah, tanda penghargaan. Pujian merupakan *reward* yang paling mudah dilakukan, yakni dapat berupa kata-kata maupun isyarat.

Sedangkan macam-macam *punishment* terdiri atas balas dendam, hukuman jasmani, hukuman jeruk manis, hukuman alam (Herefa, 2006: 90).

Adapun proses pemberiannya yaitu guru memberikan *reward* kepada siswa yang benar dalam menjawab kuis, kemudian *punishment* diberikan kepada siswa yang kurang tepat (salah) dalam menjawab kuis.

Hubungan Minat Belajar dengan Metode *Reward dan Punishment*

Menurut penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MTs, peneliti menemukan suatu permasalahan terkait turunnya daya minat siswa. Permasalahan ini berawal dari siswa yang berkurang daya minatnya terhadap mata pelajaran yang disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya:

1. Ketidaksesuaian guru yang dipilih oleh siswa
2. Sarana prasarana kurang memadai
3. Kurangnya penanaman kedisiplinan pada siswa

Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode *reward dan punishment* dengan tujuan agar meskipun guru dalam mata pelajaran tidak sesuai dengan yang diinginkan siswa, maka mereka tetap menghormati dan disiplin dalam pembelajaran.

Dampak yang terlihat dari penerapan *reward dan punishment* adalah siswa akan terlihat lebih taat pada aturan pembelajaran.

Penelitian Terdahulu

1. Judul

Hubungan Pemberian *Reward* (Hadiah) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III di SD Muhammadiyah 4 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015

Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX Di MAN Godean Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017

2. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 4 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015 sudah melaksanakan pemberian *reward* pada kegiatan pembelajaran sebagai wujud penghargaan atas kerja siswa. Penggunaan *reward* berdampak pada peningkatan minat belajar siswa. Ini dibuktikan dengan didapatkannya skor tinggi oleh para siswa.

Metodologi Penelitian

A. Setting Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan dalam penelitian

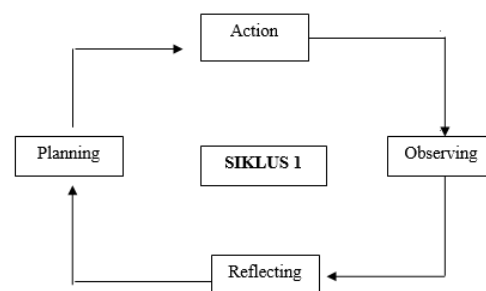
supaya penelitian akan menghasilkan sesuatu yang telah diprediksikan sebelumnya (Surur, 110: 2017). Penelitian dilaksanakan pada siswa MTs, dengan alasan melakukan penelitian dikarenakan siswa kurang minat belajar.

B. Prosedur Penelitian

1. Model Ptk Yang Dipilih Dan Alasan Memilih

Model PTK yang dipilih yakni model Kurt Lewin dikarenakan model ini lebih efektif untuk penyelesaian masalah ini.

2. Bagan PTK Model Kurt Lewin (Tukiran, 2012: 23)



3. Rincian Aktivitas Yang Tercermin Dari Bagan

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin yakni (Somadayo, 2013: 39):

- a. *Plan* (Perencanaan). Merencanakan proses

penyampaian materi, tahapan diskusi, penerapan kuis dan *reward punishment* pada siswa.

b. *Act* (Tindakan). Pelaksanaan diskusi hingga pelaksanaan metode guna meningkatkan minat belajar siswa.

c. *Observing* (observasi). Mengamati tindakan kelas yang disesuaikan dengan RPP.

d. *Reflect* (Refleksi). Menilai kembali penerapan metode dalam pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Aktivitas guru diawali penerapan diskusi kemudian penerapan metode *Reward and Punishment*
2. Aktivitas siswa diawali mendengarkan intruksi guru untuk membentuk kelompok hingga menerima *reward and punishment* dari guru
3. Asesmen, pengumpulan data Assesment meliputi aspek

ketekunan, rasa ingin tahu, disiplin, kerja sama dan keaktifan.

4. Kuisisioner

Cara mengisi kuisisioner yakni dengan membentuk kolom-kolom disesuaikan dengan kondisi siswa dalam menerima materi.

5. Catatan Lapangan, berisi kejadian tidak terduga yang terjadi ketika pembelajaran di dalam kelas

D. Teknik Analisis Data

1. Analisis Aktivitas Guru

$$AG = \frac{\text{Jumlah AG yang terlaksana}}{\text{Jumlah AG}} \times 100\%$$

2. Analisis Aktivitas Siswa

$$AS = \frac{\text{Jumlah AS yang terlaksana}}{\text{Jumlah AS}} \times 100\%$$

3. Analisis Assesment

$$AST = \frac{\text{Jumlah AST yang terlaksana}}{\text{Jumlah AST}} \times 100\%$$

Keterangan:

AG =Aktivitas Guru

AS =Aktivitas Siswa

AST=Assesment

4. Analisis Kuisisioner

Jika kuisisioner banyak menunjukkan pada poin

jawaban YA, maka daya minat siswa terhadap mata pelajaran dianggap meningkat, sedangkan jika menunjukkan jawaban TIDAK, maka daya minat siswa belum meningkat.

5. Analisis Catatan Lapangan

Cara analisis yang dilakukan peneliti yakni dengan mengamati ketika proses pembelajaran berlangsung serta ketika penerapan metode.

E. Kriteria Keberhasilan

1. Pengertian

Siswa dikatakan berhasil apabila minat belajar bertambah, bisa mengendalikan diri dari hal-hal yang negatif, seperti: bosan, malas, ramai.

2. Proses + Hasil

Peneliti merencanakan, menerapkan, mengamati, menilai metode *reward dan punishmet*, kemudian menyimpulkan penerapan Metode *Reward dan Punishment*

dikatakan berhasil apabila seluruh aspek terpenuhi.

3. Dihubungkan dengan penelitian

Kegiatan pembealajaran diawali dari penyampaian materi oleh guru sampai penerapan *reward and punishment*, apabila mampu membuat siswa aktif dan minat, maka dikatakan bahwa proses pembelajaran telah berhasil

4. Tabel Kriteria Keberhasilan Aktivitas Guru dan Siswa

No	Persentase Tindakan	Kriteria
1	≤ 90%	Amat Baik
2	80% - 89%	Baik
3	70% - 79%	Cukup
4	≥ 70%	Kurang Baik

Target Keberhasilan

1. Siswa dikatakan minat belajarnya meningkat jika nilai lebih dari 70%
2. Siswa dikatakan minat belajarnya belum meningkat jika nilai kurang dari 70%

Tabel Kriteria Keberhasilan Assesment

No	Persentase Tindakan	Kriteria
1	≤ 90%	Amat Baik
2	80% - 89%	Baik
3	70% - 79%	Cukup
4	≥ 70%	Kurang Baik

Target Keberhasilan

1. Siswa dikatakan minat belajarnya meningkat jika nilai lebih dari 70%
2. Siswa dikatakan minat belajarnya belum meningkat jika nilai kurang dari 70%.

Hasil Penelitian

Waktu Pertemuan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan menggunakan metode *reward and punishment* ini bertempat di MTs. Subyek penelitian ini pada siswa. Alasan mengapa penelitian ini di MTs adalah karena menurut peneliti, memiliki siswa yang kurang minat belajar terhadap mata pelajaran sehingga peneliti ingin meningkatkan daya minat siswa melalui penerapan metode *reward and punishment*. Hal ini menunjukkan bahwa dalam melakukan sesuatu akan ada balasan yang sesuai, hal ini sesuai dengan pendapat Surur (159: 2018) supaya siswa siap untuk terjun dan mengabdikan pada masyarakat.

A. RINCIAN AKTIVITAS

1. Perencanaan

Perencanaan pada penelitian ini menggunakan metode *reward and punishment* yang diterapkan pada siswa di MTs dengan fokus terhadap siswa yang kurang minat belajar sehingga peneliti ingin meningkatkan daya minat belajar siswa. Ketika dilaksanakan akan berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Menurut Surur (251: 2017) ada pepatah bijak yang mengatakan "ajarkan kamu rencana, rencanakan apa yang kamu ajarkan", sehingga dalam pembelajaran *siswa* juga harus ada persiapan tentang apa yang akan dilakukan. Hal ini akan membantu proses pembelajaran di kelas. Hasilnya siswa akan mampu memperoleh pengetahuan dengan maksimal.

Dalam tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan ini mengacu kepada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang sebelumnya sudah dibuat.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi tiga bagian:

a. Kegiatan awal

Dalam kegiatan awal ini mencakup kegiatan-kegiatan seperti salam, berdo'a, mengabsen, menyiapkan fokus siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan menyampaikan apa saja yang akan dilakukan pada pembelajaran nanti.

b. Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti, selain penyampaian materi oleh guru, ada beberapa kegiatan pokok pembelajaran siswa yang dilakukan dalam proses pembelajaran, seperti:

Kegiatan diskusi: Siswa dalam kelas dibagi menjadi empat kelompok, kemudian guru membagikan topik diskusi kepada masing-masing kelompok. Lalu siswa mendiskusikan topik yang telah dibagi bersama kelompok. Kemudian guru menyuruh perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dari kelompok masing-

masing dengan menggunakan media *rolling spin*. Mula-mula guru memberikan kertas yang berisikan gambar pada masing-masing siswa, kemudian guru memutar *rolling spin* untuk menunjuk perwakilan siswa tiap kelompok guna mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kemudian guru memberikan apresiasi berupa makanan bagi siswa yang telah maju mewakili kelompoknya. Setelah itu guru memberikan penguatan materi untuk membenarkan hal-hal yang kurang tepat disampaikan oleh siswa.

Kegiatan kuis: Guru memberikan kuis kepada siswa sebagai evaluasi materi pembelajaran. Bagi siswa yang benar dalam menjawab kuis, maka diberi *reward* berupa *snack* oleh guru, sedangkan bagi siswa yang kurang tepat dalam menjawab diberikan *punishment* berupa sambung kata terkait materi.

c. Kegiatan penutup

Kegiatan akhir terdiri dari penyimpulan materi oleh guru,

penguatan materi, memberi motivasi siswa, dan berdo'a sebagai penutup pembelajaran.

Dalam proses pengamatan nanti dilakukan ketika penerapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pengamatan meliputi aktivitas guru dan siswa. Berikut daftar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP):

Langkah-Langkah Pembelajaran:

Dalam pembelajaran diawali pembukaan dari guru berupa salam, do'a serta memeriksa kehadiran dan memberikan motivasi agar siswa tetap fokus kembali pada pembelajaran. Kemudian guru menerapkan metode *reward and punishment* yang diawali dari kegiatan diskusi terkait topik permasalahan yang berkaitan dengan tema, kemudian memutar *rolling spin* untuk menunjuk siswa yang presentasi di depan, kemudian memberikan *reward* bagi siswa yang presentasi. Selanjutnya penguatan materi dan penerapan kuis serta

pemberian *reward and punishment* pada masing-masing siswa.

3. Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan secara bersamaan pada waktu proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan observasi penelitian tindakan kelas dilakukan oleh peneliti dibantu dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran. Sedangkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa yaitu dengan mencatat nilai dari hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran pada tindakan satu yang dilakukan dalam satu kali pertemuan yang diamati oleh observer. Aktivitas guru dan siswa pada penerapan pembelajaran menggunakan metode *reward and punishment* yang diselingi dengan pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut: hasil analisis terhadap aktivitas guru merupakan gambaran kegiatan guru ketika proses pembelajaran dengan menggunakan

metode *reward and punishment*.

Observasi dilakukan oleh seorang observer dengan menggunakan lembar observasi guru. Dari ke 17 butir aktivitas guru ada 2 yang tidak terlaksana yakni guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa dan guru memberikan PR. Maka perskoran dalam aktivitas guru dapat dihitung menggunakan rumus

$$AG = \frac{\sum AG \text{ yang terlaksana}}{AG \text{ Keseluruhan}}$$

$$AG = \frac{\sum 15}{17} \times 100\%$$

$$= 88,2 \%$$

Sedangkan terkait observasi terhadap aktivitas siswa dapat dilihat dari proses diskusi dan penerapan kuis. Diskusi melibatkan siswa dalam penyelesaian topik permasalahan dan penerapan kuis ini bertujuan untuk melihat seberapa faham siswa terkait materi. Berdasarkan observasi ketika pembelajaran terdapat 8 butir kolom, 2 tidak terlaksana. Maka penskoran dalam aktivitas siswa dapat dihitung menggunakan rumus:

$$AS = \frac{\sum AS \text{ yang terlaksana}}{AS \text{ Keseluruhan}}$$

$$AS = \frac{\sum 6}{8} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas diperoleh hasil bahwa aktivitas guru yakni 88,2% yang berarti masuk ke dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di MTs dikatakan telah baik. Sedangkan hasil aktivitas siswa diperoleh 75% yang berarti cukup, sehingga dapat dikatakan metode *reward and punishment* yang diterapkan oleh guru cukup mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Tahapan Metode *Reward And Punishment*

1. Guru menyampaikan topik atau materi yang akan dipelajari
2. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok diskusi
3. Guru membagikan topik diskusi
4. Siswa berdiskusi terkait topik yang telah dibagikan dan

- mulai mencari bahasan topik diskusi dari berbagai sumber, misalnya buku
5. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas
 6. Guru memberikan kesimpulan terkait bahasan diskusi dan materi yang telah dipelajari pada saat itu
 7. Guru memberikan kuis pada siswa
 8. Guru menunjuk secara acak siswa untuk menjawab kuis
 9. Guru memberikan *reward* berupa pujian, *applouse* serta memberikan hadiah beberapa peralatan sekolah di depan kelas pada siswa yang berhasil menjawab kuis dengan benar
 10. Guru memberikan *punishment* pada siswa yang kurang tepat dalam menjawab kuis. *Punishment* yang diberikan berupa siswa diperintahkan menyanyi di depan kelas maupun menyimpulkan terkait topik pelajaran pada saat itu.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi, pengamat melakukan evaluasi terkait hasil proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru dan siswa, yaitu:

- a. Aktifitas Guru

$$AG = \frac{\sum AG \text{ yang terlaksana}}{AG \text{ Keseluruhan}}$$

$$AG = \frac{\sum 15}{17} \times 100\%$$

$$= 88 \%$$

- 1) Tabel keberhasilan Aktifitas Guru

No	Persentase Tindakan	Kriteria
1	≤ 90%	Amat Baik
2	80% - 89%	Baik
3	70% - 79%	Cukup
4	≥ 70%	Kurang Baik

Pencapaian minimal yang ingin dicapai dari keberhasilan aktifitas guru yaitu dengan nilai 75. Dari hasil presentase data diatas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan aktifitas guru sudah masuk dalam kriteria Baik.

- b. Aktifitas Siswa

$$AS = \frac{\sum AS \text{ yang terlaksana}}{AS \text{ Keseluruhan}}$$

$$AS = \frac{\sum 6}{8} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

2) Tabel keberhasilan Aktifitas Siswa

No	Persentase Tindakan	Kriteria
1	$\leq 90\%$	Amat Baik
2	80% - 89%	Baik
3	70% - 79%	Cukup
4	$\geq 70\%$	Kurang Baik

Pencapaian minimal yang ingin dicapai dari keberhasilan aktifitas siswa yaitu dengan nilai 75. Dari hasil presentase data diatas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan aktifitas siswa masuk dalam kriteria cukup.

a. Pemahaman Siswa

Berdasarkan hasil evaluasi pemahaman siswa diperoleh nilai sebagai berikut:

No	KKM	Nilai	Jumlah siswa
1	75	60	2 siswa
2		65	2 siswa
3		70	1 siswa
4		75	2 siswa
5		80	2 siswa
6		85	10 siswa
7		90	3 siswa
8		95	3 siswa
Jumlah Siswa			25 siswa

Tabel pemahaman siswa

No	Pencapaian pemahaman (KKM 75)	Kriteria
1	≤ 90 (6 siswa)	Amat Baik
2	80 – 89 (12 siswa)	Baik
3	70 - 79 (3 siswa)	Cukup
4	≥ 70 (4 siswa)	Kurang Baik

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat nilai diatas kkm sebanyak 18 siswa dan dibawah kkm 7 siswa. Hal ini membuktikan bahwa pencapaian pemahaman siswa terkait termasuk kriteria Baik.

b. Penyelesaian permasalahan dan diskusi (kelompok)

No	Pencapaian nilai (KKM 75)	Kriteria
1	≤ 90 (2 kelompok)	Amat Baik
2	80 – 89 (1 kelompok)	Baik
3	70 - 79 (1 kelompok))	Cukup
4	≥ 70	Kurang Baik

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa ada 2 kelompok yang mendapat nilai amat baik, dan 1 kelompok mendapat nilai baik, dan 1 kelompok mendapat nilai cukup. Hal ini membuktikan bahwa mayoritas siswa sudah bisa dikatakan dapat

menyelesaikan permasalahan dengan kategori amat baik.

Dari berbagai data yang didapat dari peneliti terkait penerapan metode *Reward and Punishment* dan pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan dengan diskusi dapat meningkatkan pemahaman siswa dan dapat menyelesaikan permasalahan dengan Baik. Hal ini dapat dijadikan pegangan guru bahwasannya metode *Reward and Punishment* dan pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan dengan diskusi dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan daya pikir siswa secara mandiri.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang peneliti lakukan pada MTs dengan menggunakan metode *Reward And Punishment* mendapatkan hasil yang

baik yaitu 88% melihat dari rata-rata aktifitas guru, ditambah dengan aktifitas guru dengan rata-rata 75%, dan penelitian ini berhasil karena sudah mencapai target minimal yaitu 75%.

B. Saran

Saran dari kami sebagai peneliti yaitu ketika menerapkan metode *Reward And Punishment* itu harus diikuti dengan variasi pembelajaran yang unik, agar metode *Reward And Punishment* menjadi terkesan seru dan peserta didik akan lebih menyukai pelajarannya. Adapun variasi pembelajarannya bisa diisi dengan diskusi, game, kuis, dan lain-lain. Juga diselingi dengan media-media pembelajaran yang terkesan seru, agar peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama, 2009.
- Harefa, Andrias. *Menjadi Manusia Pembelajar*. Jakarta: Kompas Media Nusantara, 2006.
- Imran, Ali. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya, 2006.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Sebagai Pengembang Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo. 2011.
- Pemimpin Proyek Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri Jakarta, *Ilmu Fiqh*. Jakarta: IAIN Jakarta, 1984.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Rasjid, Sulaiman. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2014.
- S, Mahfud. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: PT Bina Ilmu, 2001.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Somadayo, Samsu. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Surur, A. M. (2017). *Formasi 4-1-5 Penakhluk Masalah (Studi Kasus: Penulisan Karya Tulis Ilmiah Proposal Skripsi STAIN Kediri 2017)*. In *Prosiding Seminar Nasional PPKn III*.
- Surur, A. M., Mahmudah, S., & Khasanah, S. N. (2018). *Integrasi Ilmu Agama Dengan Ilmu Umum Untuk Menghadapi Era Globalisasi*. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(1), 140-161.
- Surur, A., Rais, P., & Habib, H. (2017). *The Application Program Of The Preparation Of The Syllabus And Learning Implementation Plan (Rpp) 2013 Curriculum On Teachers Madrasah Ibtidaiyah. Proceeding International Conference On Islamic Education (ICIED)*, 2(1), 246-253.
- Taniredja, Tukiran dan Irma Pujiati. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Tukiran dan Irma Pujiati, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Wassid, Iskandar dan Dadang Sunenda. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Wiriadmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.