Penerapan Pembelajaran *Reward and Punishment* Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Semangat dan Motivasi Belajar Siswa di Mts Miftahusalam Kambeng Slahung Ponorogo

Yunita Wahyu Pertiwi[1], Yulia Rahma Dhara[2]

[1]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
yunitawahyuzha@gmail.com
[2]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
yuliarahmadhara@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi segala tantangan perubahan zaman. Tidak dapat dipungkiri bahwa perubahan zaman telah melahirkan berbagai permasalahan yang mempunyai dampak positif dan negatif. Dengan kata lain, masyarakat dituntut kreatif, inovatif dan cermat untuk mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dan pada akhirnya siap menghadapi berbagai perubahan yang terjadi. Berbagai masalah yang terjadi di dalam dunia pendidikan memerlukan upaya untuk mengatasinya. Penerapan reward dan punishment pada pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Mts Miftahussalam Kambeng, Slahung, Ponorogo ini mempunyai tujuan agar ketika pembelajan peserta didik dapat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu diharapkan perilaku siswa dapat dikendalikan dan hasil belajar siswa bisa maksimal. Siswa terlihat lebih antusias ketika diterapkan pembelajaran ini selain itu pemberian hukuman yang sesuai juga membuat siswa belajar agar tidak mengulangi hal buruk yang seharusnya tidak dilakukan ketika pembelajaran. Dari berbagai masalah yang sering terjadi yang telah peneliti paparkan sebelumnya pemberian reward dan punishment ini juga termasuk upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Peran seorang guru sangatlah pentitng dalam mengendalikan siswa di dalam kelas dan dalam menyampaikan pengetahuan pembelajaran sebaik mungkin kepada siswa. Dalam penelitian ini peneliti mengamati pengaruh penggunaan *Reward dan Punishment* yang diterapkan oleh guru IPS di Mts Miftahussalam. Penulisan karya tulis ini diharapkan membawa perubahan dalam sistem pembelajaran dan Indonesia dan meningkatkan mutu pembelajaran di Mts miftahussalam kambeng.

Kata Kunci: *reward, punishment* , motivasi, belajar, Pendidikan

ABSTRACT

The development of science requires quality human resources capable of facing all the challenges of changing times. It cannot be denied that changing times have given rise to various problems that have positive and negative impacts. In other words, society is required to be creative, innovative and careful to be able to solve various problems and ultimately be ready to face the various changes that occur. Various problems that occur in the world of education require efforts to overcome them. The application of rewards and punishments in Social Sciences (IPS) learning at Mts Miftahussalam Kambeng, Slahung, Ponorogo aims to ensure that when studying, students can be more active and motivated in participating in learning activities. Apart from that, it is hoped that student behavior can be controlled and student learning outcomes can be maximized. Students look more enthusiastic when this learning is implemented. Apart from that, giving appropriate punishment also makes students learn not to repeat bad things that should not be done during learning. Of the various frequently occurring problems that researchers have previously described, providing rewards and punishments also includes efforts to improve the quality of education. The role of a teacher is very important in controlling students in the classroom and in conveying the best possible learning knowledge to students. In this study, researchers observed the influence of the use of Rewards and Punishments implemented by social studies teachers at Mts Miftahussalam. It is hoped that the writing of this paper will bring changes to the learning system in Indonesia and improve the quality of learning at Mts Miftahussalam Kambeng.

Keywords: reward, punishment, motivation, learning, education

PENDAHULUAN

Sebuah pengetahuan yang diperoleh dalam Pendidikan formal guna meningkatkan pemahaman ilmu disebut prestasi belajar. Menurut pandangan ini, Annes mendefinisikan hasil belajar sebagai keahlian yang didapatkan peserta didik dari berbagai Pelajaran formal di sekolah, dan untuk menentukan atau mengetahui pemahaman siswa biasanya guru melakukan ujian tes maupun non tes. Hasil belajar adalah keahlian yang dimiliki peserta didik setelah memahami materi yang dijelaskan oleh guru atau pendidik dan biasanya yang dilakukan guru untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan melakukan evaluasi. Oleh karena itu, dengan penggunaan *reward* dan *punishment* bertujuan untuk meningkatkan prestasi siswa Mts Miftahussalam Kambeng. Dengan adanya perturan diharapkan dapat mencegah rintangan dalam proses pembelajaran. Apabila siswa menaati aturan-aturan dan berprestasi, maka ia memperoleh sesuatu yang positif, yaitu imbalan. Sebaliknya ketika

siswa melanggar peraturan- peraturan maka siswa menerima sesuatu yang bersifat negatif yaitu hukuman.[1]

Prestasi atau kecerdasan intelektual merupakan salah satu hal yang harus dimiliki oleh peserta didik. Sedangkan kegiatan pemberian hadiah dan hukuman ini dilakukan untuk kebutuhan nilai dari peserta didik. Pemberian hadiah dan hukuman dalam konteks pembelajaran berarti mengakui peserta didik sebagai individu unik dengan kemampuan spesifik yang layak untuk dinilai. Siswa yang memperoleh sebuah hadiah dari guru dapat dapat diartikan sebagai murid yang memiliki kemampuan yang lebih unggul dari siswa lainnya. Sedangkan siswa yang mendapat hukuman merupakan sebuah kemampuan yang dilakuakan peserta didik yang tidak baik atau negatif. Sadiman berpendapat bahwa *reward* sebagai metode pengajaran sangat ideal dan strategis bila digunakan untuk merangsang pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran untuk mengembangkan potensi siswa. Sementara itu, hukuman adalah penderitaan yang sengaja diberikan guru atau menyebabkan pelanggaran atau kesalahan siswa. Imbalan dapat berupa pujian, kehormatan, hadiah dan cenderamata. Namun pemberian *reward* seringkali tidak dibenarkan, karena dikhawatirkan siswa akan giat belajar karena ingin mendapat *reward* dari guru. Namun jika tidak ada *reward*, maka siswa malas belajar. Oleh karena itu perlu adanya hukuman agar siswa tertarik dengan materi yang disampaikan guru.

Metode Penelitian

Pada artikel ini metode penelitian kualitatif digunakan sedagai Teknik untuk mengumpulkan dari yang berasal dari hasil observasi adalah sebuah cara pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan data yang ingin dihasilkan, analisis adalah kegiatan mengumpulkan data-data untuk dijadikan sebuah sumber atau materi, wawancara adalah kegiatan mengumpulakan data dari keterangan narasumber yang berkaitan, dan yang terakhir dengan melakukan pengamatan serta pengumpulan data dari berbagai sumber seperti: koran, jurnal, artikel, buku dan lainnya.

Pembahasan

A. Pengertian *Reward and Punishment*

Reward yang merupakan kata yang berasal dari Bahasa inggris yang berarti hadiah atau penghargaan. Hadiah biasanya diberikan guru sebagai tanda apresiasi

[1] Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2016), 75

dari semangat belajar dan nilai yang dicapai siswa. Selain itu pemberian hadiah ini juga bisa dilakukan sebagai tanda terima kasih. Untuk bentuk dari hadiah itu sendiri tergantung dari si pemberi ingin memberikan hadiah apa yang bermanfaat bagi setiap siswanya, dan yang paling penting setiap anak memiliki kesempatan atau peluang untuk mendapatkan penghargaan atau hadiah itu sendiri."[2]

Menurut Slameto hadiah adalah sebuah penghargaan atas perialaku siswa yang patuh aturan dan mampu mengerjaakan tugas yang diberikan oleh guru.[3] Selain itu Purwanto juga mengutarakan pendapatnya bahwa *reward* ini dapat membangkitkan semangat murid untuk belajar karena merasa kerja kerasnya dihargai oleh guru.[4] Berdasarkan hal tersebut Hamalik mengatakan bahwa tujuan imbalan adalah untuk membangkitkan atau mempertahankan minat, imbalan tersebut hanya sebagai sarana untuk membangkitkan minat, bukan tujuan. Tujuan dari pembelajaran yang bermanfaat adalah agar seseorang mendapat penghargaan setelah belajar dengan baik dan belajar sendiri di luar kelas. Hadiah juga merupakan insentif yang diberikan guru kepada siswanya."[5]

Punishment yang berarti hukuman dalam Bahasa inggris. Menurut Baharuddin, hukuman adalah pemberian suatu sanksi yang ingin dihindari oleh peserta didik, menurut beberapa kepercayaan fisuf yang menganggap bahwa hidup ini adalah sebuah hukuman karena hidup ini penuh dengan tantangan. Pandangan hidup ini menasihati manusia untuk menghindari hukuman atau penderitaan dalam hidup ini.[6]

Hukuman merupakan perbuatan yang tidak menyenangkan, yaitu penderitaan yang ditimbulkan kepada siswa atau anak secara sadar dan sengaja, agar siswa atau anak tidak mengulangi kesalahannya. Hukuman dikenakan untuk pelanggaran, kejahatan atau kesalahan siswa. Berbeda dengan reward, punishment atau hukuman menimbulkan penderitaan atau kesedihan bagi siswa yang menerimanya.[7]

---

[2] Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008). 182.
[3] Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). 171.
[4] Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Purtaka Pelajar, 2011), 182.
[5] Hamalik, Oemar. *Pendekatan baru Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009).184
[6] Baharuddin dan Wahyuni.*Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jogjakarta: Ar-. Ruzz Media), 24.
[7] Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 12.

Pembelajaran yang tidak efektif di dalam kelas disebabkan karena perilaku siswa sendiri. Terdapat banyak alasan mengapa siswa malas dalam melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, selain itu kebanyakan siswa tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak mempunyai semangat dan motivasi dalam belajar. Oleh karen itu sebagai seorang tenaga pendidik seorang guru harus bisa mengendalikan siswa di dalam kelas agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan serta bisa menumbuhkan semangat dan memotivasi siswanya dalam kegiatan pembelajarn. Salah satu cara yang bisa diterapkan adalah dengan menggunakan model pembelajarn *reward and punishment.*

B. Penerapan Pembelajaran *Reward and Punishment*

Dalam menangani kasus siswa yang malas dan terkenal tidak mau mendengarkan ketika kegiatan pembelajaran, guru IPS di Mts Miftahussalam Kambeng Slahung Ponorogo ini memilih menerapkan pembelajarn tersebut. Berdasarkan observasi dan wawancara yang diperoleh, pemberian *reward and punishment* kepada siswa ini bertujuan agar siswa dapat terkendali ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. *Reward* dalam proses pembelajaran membuat murid lebih antusias dan terdorong menyimak penjelasan dari guru, selain itu kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan siswa menjadi lebih bersemangat dibandingkan ketika guru mengajar seperti biasanya.

Hukuman (*punishment*) merupakan sebuah konsekuensi dari guru dalam rangka mengurangi perilaku negatif siswa ketika mengikuti pembelajaran agar perilaku tersebut tidak terjadi dan dianggap sepele oleh siswa. Pemberian sanksi (*punishment*) ini juga diberikan kepada siswa ketika teguran yang sudah berkali-kali diberikan oleh guru tidak didengarkan oleh siswa. Namun bentuk penerapan pemberian *punishment* kepada siswa tidak boleh dalam bentuk kekerasan atau berupa hal yang mempermalukan siswa, guru hanya perlu menegur dan memberikan hukuman yang sesuai agar siswa sadar dan tidak mengulangi kesalahannya. Pemberian *punishment* ini harus diberikan secara tepat agar tidak berdampak negatif pada siswa dan bisa menjadi alat dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan pembelajaran *reward and punishment* ini merupakan bentuk apresiasi dari guru yang diberikan kepada

siswanya agar siswa merasa lebih dihargai atas hasil kerja kerasnya.[8]

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Mts Miftahussalam Kambeng kemarin penerapan *reward* yang diberikan adalah memberi uang saku kepada siswa yang bisa menjawab benar tanpa melihat buku dan sesuai dengan kemampuannya sendiri. Selain itu untuk *punishment* yang diberikan oleh guru adalah mencoret siswa yang gaduh yang sudah ditegur beberapa kali dengan menggunakan spidol. Meskipun penerapan *reward and punishment* ini tidak sepenuhnya memberikan hasil yang maksimal namun hal ini sudah termasuk upaya guru IPS Mts Miftahussalam agar pembelajaran IPS yang dilakukan tidak monoton dan membosankan.

C. Tantangan Pembelajaran *Reward and Punishment*

Dalam dunia pendidikan tentunya banyak sekali masalah dalam kegiatan pembelajaran. Seperti perilaku para siswa yang menyebabkan fokus belajar menjadi tidak sesuai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu dalam upaya tercapainya sebuah tujuan pembelajaran seorang guru harus mampu menyusun sebaik mungkin model pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Baik berupa skill dalam menyampaikan materi pelajaran, pengetahuan yang luas, maupun keterampilan lainnya yang dimiliki oleh seorang guru.

Pemberian *reward and punishment* ini tentunya mempunyai banyak tantangan ketika diterapkan dalam pembelajaran. Perbedaan kemampuan belajar siswa merupakan tantanga yang paling utama. Hal ini disebabkan oleh keadaan psikologis setiap peserta didik yang berbeda pula dalam berkompetisi, selain itu tingkat pemahaman setiap peserta didik juga berbeda. Oleh karena itu hal ini menyebabkan beban psikologis sendiri bagi siswa yang cenderung lebih pemalas dan akhirnya akan lebih terfokus kepada siswa yang cenderung lebih aktif.[9]

Dari kegiatan pengamatan terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

---

[8] Tara Umaina, Mislinawati, and Fauzi, "Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Di Kelas V SD Negeri Lamsayuen Aceh Besar," *Elementary Education Research* 8, no. 3 (2023): 170–78.

[9] Karmilawati and Dkk, "Penerapan Metode Pembelajaran Reward and Punisment Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMA Negeri 11 Makassar," *Jurnal Agroteknologi* 10, no. 2 (2020):
92–101.

(IPS) di Mts Miftahussalam kemarin siswa tidak mau mendengarkan ketika guru sedang menyampaikan materi, sebagian siswa ramai dan gaduh dan ada pula yang memilih tidur ketika pembelajaran berlangsung. Namun hanya sebagian siswa yang mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi yang diberikan. Hal ini dibuktikan ketika guru memberikan suatu pertanyaan kepada siswa, tidak semua jawaban yang diberikan oleh siswa sesuai dengan pemahaman mereka, namun mereka kembali membaca buku ketika menjawab pertanyaan. Hal ini mungkin juga disesabkan karena siswa memandang bahwa pembelajaran IPS itu membosankan. Oleh karena itu pemberian reward dan punishment kepada siswa ini diharapkan mampu mengubah perilaku siswa ketika didalam kelas tersebut. Meskipun tidak sepenuhnya memberikan hasil yang maksimal ini sudah termasuk upaya guru IPS dalam menghidupkan suasana kelas dan membuat fokus siwa kepada materi pembelajaran.[10]

D. Strategi Pembelajaran *Reward and Punishment*

Hal yang perlu diperhatikan dalam pemberian *reward and punishment* adalah bagaimana cara menciptakan susasana pembelajaran yang aktif dan komunikatif dengan melibatkan siswa dalam kelas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Harapan dari pembelaran ini adalah siswa tidak hanya menerima dan mendengarkan apa yang telah disampaikan oleh guru. Pembelajaran IPS sendiri akan lebih menarik dan tidak membosankan ketika seorang guru memberikan apresiasi kepada siswa dengan cara memberikan *reward* dan *punishment* saat pembelajaran. Seperti yang sudah dijelaskan dalam pembahasan diatas bahwa pemberian *reward and punishment* ini akan lebih mempermudah guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan dalam mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran.

Pemberian *reward* dan *punishment* diberikan kepada siswa harus tetap seimbang, namun kata seimbang ini maksudnya bukan sama. Tetapi harus lebih tinggi *reward* daripada *punishment.* Masalah yang sering terjadi dalam dunia pendidikan adalah sebaliknya, dimana seorang guru lebih fokus terhadap kesalahan siswa dan berusaha memperbaiki perilaku tersebut dengan teguran dan hukuman, sedangkan ketika siswa

[10] Logo Jurnal et al., "Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *International Journal of Elementary Education* 2, no. 2 (2018): 81–86, https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE.

melakukan kegiatan yang baik siswa tidak diperhatikan dan tidak diberi *feedback* yang positif seperti dalam bentuk hadiah. Karena sesuatu yang baik sudah dianggap sebagai sesuatu hal yang seharusnya dilakukan oleh siwa. Pemberiam *reward and punishment* ini akan memberikan pengaruh yang positif kepada siwa apabila dilakukan dengan benar dan sesuai dengan tujuan. Guru harus menempatkan penerapan pemberian hadiah dan hukuman agar sesuai dengan tujuan pembelajaran karena, peran guru sangat bepengaruh terhadap dampak yang akan diterima oleh peserta didik. Pemberian hadiah harus didasari dengan hal-hal yang bersifat positif sedangkan, pemberian hukuman dilakukan ketika peserta didik melakukan hal yang bersifat negatif. Hukuman diberikan kepada peserta didik agar sesuatu yang buruk tidak akan diulangi dan peserta didik tahu hal-hal yang tidak diperbolehkan. Dengan begitu, peserta didik akan mengetahui alasan terhadap sebab akibat mengapa hal tersebut tidak diperbolehkan.[11]

KESIMPULAN

Reward yang merupakan kata yang berasal dari Bahasa inggris yang berarti hadiah atau penghargaan. Hadiah biasanya diberikan guru sebagai tanda apresiasi dari semangat belajar dan nilai yang dicapai siswa. Sedangkan *Punishment* yang berarti hukuman dalam Bahasa inggris. Menurut Baharuddin, hukuman adalah pemberian suatu sanksi yang ingin dihindari oleh peserta didik. Dalam menangani kasus siswa yang malas dan terkenal tidak mau mendengarkan ketika kegiatan pembelajaran, guru IPS di Mts Miftahussalam Kambeng Slahung Ponorogo ini memilih menerapkan pembelajarn tersebut. Berdasarkan observasi dan wawancara yang diperoleh, pemberian *reward and punishment* kepada siswa ini bertujuan agar siswa dapat terkendali ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. *Reward* dalam proses pembelajaran membuat murid lebih antusias dan terdorong menyimak penjelasan dari guru, selain itu kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan siswa menjadi lebih bersemangat dibandingkan ketika guru mengajar seperti biasanya.

Pemberian *reward and punishment* ini tentunya mempunyai banyak tantangan ketika diterapkan dalam pembelajaran. Perbedaan kemampuan belajar siswa merupakan tantanga yang paling utama. Hal ini disebabkan oleh keadaan psikologis setiap peserta didik yang berbeda pula dalam berkompetisi, selain itu tingkat pemahaman setiap peserta

[11] Dinda Amiruddin, May Sarah et al., "Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2022): 210–19, https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i1.1596.

didik juga berbeda. Oleh karena itu hal ini menyebabkan beban psikologis sendiri bagi siswa yang cenderung lebih pemalas dan akhirnya akan lebih terfokus kepada siswa yang cenderung lebih aktif. Sedangkan strategi yang dilakukan guru untuk pemberian *reward* dan *punishment* diberikan kepada siswa harus tetap seimbang, agar terciptanya pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Amiruddin, May Sarah, Dinda, Annisa Indah Vika, Nurkhadizah Hasibuan, Mayang Sari Sipahutar, Febri Elsa Manora Simamora, and Histori Naskah. "Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2022): 210–19. https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i1.1596.

Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2016

Jurnal, Logo, Ima Melinda, Ratnawati Susanto, Kata Kunci, and : Reawrd. "Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *International Journal of Elementary Education* 2, no. 2 (2018): 81–86. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE.

Karmilawati, and Dkk. "Penerapan Metode Pembelajaran Reward and Punisment Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMA Negeri 11 Makassar." *Jurnal Agroteknologi* 10, no. 2 (2020): 92–101.

Umaina, Tara, Mislinawati, and Fauzi. "Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Di Kelas V SD Negeri Lamsayuen Aceh Besar." *Elementary Education Research* 8, no. 3 (2023): 170–78.

Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010. Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Purtaka Pelajar, 2011.

Hamalik, Oemar. *Pendekatan baru Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.

Baharuddin dan Wahyuni.*Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-. Ruzz Media)

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.