

**PENERAPAN METODE *REWARD* DAN *PUNISHMENT* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN 2 GEDONG AIR**

Putri Pertiwi¹, Putut Wisnu Kurniawan², Yulia Siska³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

puputiwii@gmail.com¹, pututbukan@gmail.com², yuliasiska1985@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa masalah yaitu, proses pembelajaran belum maksimal menerapkan metode *reward* dan *punishment*, masih rendahnya peserta didik dalam memperhatikan pelajaran di kelas, tidak terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif, kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar IPS peserta didik dan untuk mengetahui apakah penerapan *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V A. Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan 2 siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan metode *reward* dan *punishment* pada mata pelajaran IPS sudah berjalan dengan variatif, dengan peningkatan motivasi peserta didik sebesar 26,36% dimana pada awal pertemuan siklus I angket respon peserta didik memperoleh sebesar 54,15% dan pada akhir siklus II meningkat menjadi 80,15% dengan kategori sangat tinggi, kemudian pada lembar observasi motivasi pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 43,16%. Hal ini menandakan bahwa terdapat peranan metode *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VA SDN 2 Gedong Air.

Kata kunci: *Reward* dan *Punishment*, motivasi belajar, IPS

Abstract: This research is motivated by several problems, namely, the learning process has not been maximally implemented by the reward and punishment method, students are still low in paying attention to lessons in class, not creating a fun and conducive learning atmosphere, lack of enthusiasm for students in social studies learning. This study aims to determine how the application of the reward and punishment method in increasing students' social studies learning motivation and to find out whether the application of reward and punishment can increase the learning motivation of class V A students. This research uses the method of PTK (Classroom Action Research) method with 2 cycles. consists of four stages, namely, the planning stage, the implementation stage, the observation stage, and the reflection stage. Based on the conclusions in this study, the application of the reward and punishment method in social studies subjects has been running varied, with an increase in student motivation of 26.36% where at the beginning of the first cycle meeting the student response questionnaire obtained 54.15% and at the end of the cycle II increased to 80.15% with a very high category, then on the motivational observation sheet in cycle I and cycle II there was an increase of 43.16%. This indicates that there is a role for the reward and punishment method on the learning motivation of class VA students at SDN 2 Gedong Air.

Keywords : *Reward* and *Punishment*, learning motivation, Social Studies

PENDAHULUAN

Pada proses pembelajaran, pasti muncul perilaku positif dan negatif dari respon peserta didik. Pertama ada peserta didik yang antusias dan aktif dalam pembelajaran sehingga menghasilkan prestasi yang bagus, yang kedua ada sebagian peserta didik yang acuh terhadap proses pembelajaran seperti motivasi belajar peserta didik yang rendah, tidak adanya antusias saat belajar, banyak bercanda dengan teman sehingga tidak ada rasa ingin tahu yang mendalam terhadap materi yang telah diberikan oleh guru, tidak ada minat belajar yang dimiliki peserta didik. Motivasi belajar peserta didik yang terlihat sangat kurang menyebabkan peserta didik kurang aktif saat belajar, sehingga dapat menimbulkan terganggunya kondisi belajar yang kondusif dan menurunkan kualitas pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik, dengan adanya motivasi menimbulkan banyak hal positif pada saat pembelajaran berlangsung dan diharapkan suasana kelas yang aktif dapat tercipta. Ada sebagian peserta didik yang sudah memiliki motivasi belajar yang baik sehingga perlu dipertahankan dan masih ada sebagian peserta didik yang masih harus ditingkatkan.

Motivasi belajar yang dimiliki oleh seorang peserta didik akan mempengaruhi minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, keuletan, kemandirian dan prestasi peserta didik. Motivasi belajar tersebut dapat berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari luar diri peserta didik, motivasi yang tumbuh dari dalam diri peserta didik muncul karena adanya semangat untuk meraih prestasi tinggi yang disadari sendiri oleh peserta didik. Sedangkan motivasi belajar yang muncul dari luar diri peserta didik biasanya karena adanya rangsangan-rangsangan

belajar yang berasal dari luar sehingga peserta didik termotivasi oleh rangsangan-rangsangan tersebut dengan menjadi lebih rajin belajar. Namun kenyataannya peserta didik yang memiliki motivasi belajar dari dalam diri masih tergolong rendah dikarenakan kesadaran peserta didik untuk berprestasi masih terbatas, sehingga motivasi belajar peserta didik yang berasal dari luar perlu mendapatkan perhatian dan tindakan. Motivasi membuat suasana lebih aktif dan menimbulkan banyak hal positif saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik akan menjadi lebih antusias dan tidak bosan saat belajar, sehingga minat belajar peserta didik menjadi tinggi, ada pun faktor yang memicu motivasi saat pembelajaran di kelas berlangsung yaitu guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada guru kelas V A SD Negeri 2 Gedong Air. Hasil observasi yang peneliti dapatkan, yaitu menemukan beberapa faktor masalah yang menyebabkan motivasi belajar peserta didik masih rendah khususnya pada mata pelajaran IPS. Diketahui dalam proses pembelajaran mengabaikan hal-hal kecil seperti: 1. Tidak memberikan apresiasi kepada peserta didik saat berperilaku baik seperti saat peserta didik dapat mengerjakan soal dengan benar yang telah diberikan oleh guru dan saat peserta didik berani maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan dari guru. 2. Mengajak peserta didik untuk bercerita (sharing) sebelum memulai pembelajaran sehingga dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan, 3. Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga kurang adanya interaksi timbal balik antara guru dengan peserta didik seperti guru menanyakan apakah peserta didik tersebut sudah memahami materi yang diberikan dan juga peserta didik menanyakan materi yang kurang di

pahami yang telah dijelaskan , 4.Kurangnya interaksi antara peserta didik dengan peserta didik yang dapat meningkatkan semangat dalam belajar peserta didik seperti membentuk kelompok saat belajar sehingga dapat membuat peserta didik mengenal teman sebaya nya dan bertukar pikiran. Pada saat pembelajaran IPS berlangsung suasana belajar belum berjalan dengan baik, suasana belajar yang aktif dan kondusif tidak berjalan karena peserta didik hanya diberikan penjelasan materi saja dan hanya diberikan tugas saja yang menyebabkan peserta didik menjadi mengantuk, jenuh, dan tidak ada motivasi belajar dalam pembelajaran IPS, sehingga suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas tidak tercapai. Pada saat pengamatan yang peneliti lakukan, saat peserta didik belajar hanya mengikuti perintah guru untuk mencatat, mengerjakan tugas, menulis dan mendengarkan penjelasan dari guru, tidak ada rasa ingin bertanya yang lebih jauh tentang materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Motivasi atau minat belajar yang terlihat pada peserta didik sangat kurang yang menyebabkan peserta didik kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, ada pun peserta didik yang sibuk dengan kegiatannya sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan yang guru berikan. Terdapat hanya 64% peserta didik yang aktif saat pembelajaran, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS sebesar 75.terdapat 16 orang saja yang mencapai KKM, masih terdapat beberapa peserta didik yang memiliki nilai rendah. *Reward* dan *punishment* menjadi salah satu alat pendidikan yang dapat diterapkan pada anak sekolah dasar dengan begitu anak-anak akan merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapatkan penghargaan. *Reward* dianggap penting

karena dapat memacu semangat belajar peserta didik dan bersifat menyenangkan, *reward* dapat berupa pujian, penghargaan, bintang, bahkan berupa makanan atau barang yang dapat menyenangkan hati peserta didik. Kemudian *punishment* (hukuman) yang dinilai tepat untuk mengatasi kurangnya motivasi dan kedisiplinan pada peserta didik. Namun *punishment* yang dimaksud bukanlah hukuman yang bersifat fisik yang dapat menyebabkan luka-luka atau trauma namun hukuman yang dimaksud adalah yang bersifat positif. Dengan begitu maka otomatis peserta didikan semangat dalam belajar, fokus memperhatikan penjelasan dari guru, aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar dan kondisi kelas menyenangkan terwujud dengan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Reward* dan *Punishment* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN 2 Gedong Air”.

Motivasi Belajar

Menurut Sadirman A.M (2017:75), “motivasi adalah seluruh daya pergerakan dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar ini dapat dicapai”. Sedangkan menurut Jhon W. Santrock (2017:510) mengemukakan bahwa “motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan pelaku, artinya pelaku yang termotivasi adalah pelaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama”.

Menurut Gagne dalam Ahmad (2015:2) “belajar dapat di definisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Adapula menurut E.R Hilgard dalam Susanto (2016:3) “belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan, perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman)”. Sedangkan menurut Abdul Majid (2017:15) “belajar hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Belajar membawa suatu perubahan yang dialami sebagai hasil dari pengalaman ataupun penelitian”.

Jadi dapat disimpulkan pengertian motivasi belajar adalah suatu dorongan baik yang muncul dari dalam diri seseorang untuk mendapatkan pengetahuan atau mendapatkan apa yang di inginkan agar tujuan tersebut tercapai sesuai dengan keinginan dan senantiasa semangat untuk terus belajar.

Reward dan Punishment

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *reward* merupakan pemberian, hadiah karena memenangkan suatu perlombaan, pemberian kenang - kenangan, penghargaan, penghormatan, kenang - kenangan tentang perpisahan cendera mata. Menurut Sadriman dalam Zaiful (2018:17) “*reward* sebagai metode pembelajaran akan sangat ideal dan strategis bila digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar untuk merangsang belajar dalam rangka mengembangkan potensi anak didik”. Menurut Arikanto dalam Moh.Zaiful (2018:8) mengungkapkan bahwa, “*Reward* merupakan suatu yang disenangi dan di gemari oleh anak anak yang diberikan

kepada siapa yang dapat memenuhi harapan yakni mencapai tujuan yang ditentukan atau bahkan mampu melebihinya.” Selain itu menurut M.Ngalim dalam Aminol (2018:8) “*reward* adalah alat untuk mendidik anak - anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaan - pekerjaannya mendapat penghargaan.” Jadi pemberian hadiah merupakan salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk peserta didik sebagai satu pendorong, penyemangat dan motivasi agar peserta didik lebih meningkatkan prestasi hasil belajar sesuai yang diharapkan. Dan diharapkan dari pemberian hadiah tersebut muncul keinginan dari diri anak untuk lebih membangkitkan motivasi belajar yang tumbuh dari dalam diri peserta didik sendiri.

Dalam pengertian tertimologi *punishment* adalah suatu perbuatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja yang menyebabkan penderitaan terhadap seseorang yang menerima hukuman, sebagai akibat dari kesalahan yang dibuatnya. Hubungan *punishment* dengan pendidikan yaitu sebagai alat pendidikan represif yang disebut juga alat pendidikan kuratif dan koreksi. Menurut Baharuddin dalam ulfatul (2018:7). Sedangkan *punishment* menurut Esa dalam Aminol (2018:9) “adalah menghadirkan sebuah situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang ingin dihindari untuk menurunkan tingkah lakuyangberpengaruhdalam mengubahperilak useseorang”. Selain itu menurut Malik fajar dalam Aminol (2018:9) “*punishment* adalah alat pendidikan yang megakibatkan penderitaan bagi peserta didik yang dihukum yang megandung motivasi sehingga peserta didik yang bersangkutan berusaha untuk dapat selalu memenuhi

tugas- tugas belajarnya agar terhindar dari hukuman”.

Ruang Lingkup IPS

Muchtar dalam Yulia (2016:20), mengemukakan secara garis besar bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup empat aspek, yaitu: 1)Sistem sosial dan budaya, meliputi: individu, keluarga dan masyarakat, sosial sebagai ilmu dan metode interaksi sosia, sosialisasi, pranata sosial, struktur sosial, kebudayaan, dan perubahan sosialbudaya. 2)Manusia, tempat, dan lingkungan, meliputi : sistem informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial struktur internal suatu tempat / wilayah , dan interaksi keuangan, serta persepsi lingkungan dan kewilayahan. 3)Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, meliputi : ketergantungan, spesialisasi, pembagian kerja, perkoperasian, dan kewirausahaan serta pengelolaan keuanganperusahaan. 4)Waktu, berkelanjutan, dan perubahan meliputi : dasar-dasar ilmu sejarah, fakta, peristiwa, danproses.

METODE

Metode dan Prosedur Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V A SD Negeri 2 Gedong Air, Bandar Lampung tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 25 orang peserta didik. Jumlah peserta didik laki-laki 13 dan perempuan 12peserta didik. Alasan pelaksanaan tindakan di sekolah ini karena kurangnya penerapan *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VA SD Negeri 2 Gedong Air.Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan MC Taggart dengan 2 siklus dan model Kurt Lewin yang terdiri dari empattahapan yaitu,

kegiatan perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflection). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi dan dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan yaitu lembar angket dan lembar observasi. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen yang terdiri dari dua macam, yaitu instrumen berupa lembar observasi, dan instrumen berupa angket. Maka teknik analisis yang digunakan sebagai berikut:

1. Data hasil observasi

Pada hasil lembar observasi yang digunakan adalah lembar aktivitas peserta didik. Hasil observasi dideskripsikan secara jelas, teknik analisis ini berupa indikator-indikator atau aspek yang diamati dalam meneliti perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Analisis data hasil angket

Pada analisis data hasil angket ini data di paparkan dengan penyajian data bentuk uraian singkat sehingga mudah dibaca.Data yang telah diperoleh kemudian dihitung dengan presentase. Presentase tersebut dapat diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$\text{Presentase (P)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 2 Gedong Air terdapat permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas V A, diperoleh hasil bahwa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS adalah kurangnya motivasi dalam pembelajaran IPS karena

tidak adanya hal yang dapat memacu motivasi peserta didik pada saat belajar. Sebagian peserta didik terlihat asik sendiri tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, kemudian peserta didik hanya mengerjakan tugas, mencatat dan mendengarkan penjelasan yang diberikan sehingga merasa bosan, saat diskusi dan tanya jawab banyak peserta didik yang malu-malu dalam menyampaikan pendapatnya atau bertanya kepada guru, pada saat guru meminta peserta didik maju kedepan kelas peserta didik terlihat enggan dan bermalas-malasan. Dari 25 orang peserta didik terdapat hanya 64% peserta didik saja yang aktif dalam pembelajaran khususnya IPS.

Deskripsi Siklus I

Dari temuan di atas selanjutnya dilakukan tindakan siklus I dengan penyebaran lembar kuesioner angket motivasi belajar dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1

Kriteria Motivasi Belajar Peserta didik

NO.	Presentase	Kualifikasi
1	76% - 100%	Sangat Tinggi
2	56% - 75%	Tinggi
3	40% - 55%	Cukup
4	<40%	Kurang

Pada kualifikasi di atas pada siklus I memperoleh angket motivasi belajar peserta didik dengan hasil:

Tabel 2

Hasil Angket Motivasi Siklus I

NO.	Kualifikasi	Jumlah Peserta didik	Presentase
1	Sangat Tinggi	0	0%
2	Tinggi	8	32%
3	Cukup	17	68%
4	Kurang	0	0%

Jumlah	25
--------	----

Jumlah skor keseluruhan dari angket 1083 poin dari 25 peserta didik dan presentase yang didapatkan adalah 54,15% pada awal pertemuan I, hal ini dapat dikatakan cukup namun masih kurang banyak poin angket peserta didik yang masuk kategori hal tersebut menyatakan bahwa keaktifan peserta didik masih rendah pada awal pertemuan.

Deskripsi Siklus II

Berikut hasil angket motivasi belajar peserta didik pada siklus II :

Tabel 2

Hasil Angket Motivasi Siklus I

NO.	Kualifikasi	Jumlah Peserta didik	Presentase
1	Sangat Tinggi	25	100%
2	Tinggi	0	0%
3	Cukup	0	0%
4	Kurang	0	0%
Jumlah		25	

Jumlah skor keseluruhan dari angket siklus II 1603 poin dari 25 peserta didik dan presentase yang didapatkan adalah 80,15% pada akhir pertemuan II, hal ini dapat dikatakan bahwa motivasi belajar peserta didik sudah sangat tinggi. Dari presentase yang dilakukan pada awal pertemuan yakni pertemuan ke-1 siklus I dengan hasil presentase angket yang dilakukan pada akhir pertemuan ke-2 siklus II, maka telah terjadi peningkatan sebesar 26%. Kenaikan presentasi yang dialami peserta didik cukup tinggi, ini menandakan bahwa motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS dan peran metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik tercapai.

Tabel 3
Hasil Angket Keseluruhan Siklus I dan Siklus II

NO.	Siklus I	Siklus II
Jumlah	1083	1603
Presentase	54,15%	80,15%

Pembahasan

1. Penerapan Metode *Reward* dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Motivasi Pada Pembeajaran IPS Peserta didik Kelas V A SDN 2 Gedong Air

Penerapan metode *reward* dan *punishment* yang diberikan kepada peserta didik dapat memicu keinginan peserta didik untuk berprestasi. *Reward* yang diberikan dapat berupa pujian, acungan jempol, senyuman, atau berupa hadiah yang dapat dijadikan alat untuk memotivasi peserta didik. Kemudian *punishment* dapat dijadikan alat disiplin bagi peserta didik, selain menjadi alat disiplin *punishment* juga dapat membuat peserta didik memiliki efek jera atas pelanggaran disiplin di dalam kelas, kedua hal tersebut baik *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah. *Reward* dan *punishment* merupakan *reinforcement* yang dapat menguatkan respon perilaku yang diharapkan dan mengurangi perilaku yang tidak diharapkan dari individu yang bersangkutan.

Ada pula beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi peserta didik yaitu yang pertama berasal dari diri anak tersebut, terkait keinginan dan semangat untuk menggapai prestasinya. Kedua berasal dari guru, dimana guru membantu peserta didik dalam menggapai prestasinya, guru dan peserta didik harus sama-sama serius untuk

menggapai prestasi. Yang terakhir yaitu lingkungan, dimana teman sangat mempengaruhi motivasi belajar seseorang peserta didik. Dari hal tersebut guru sangat berpengaruh sebagaimana yang dijelaskan bahwa dalam motivasi ekstrensik yaitu hal dan keadaan yang datang dari luar individu peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.

Adapun bentuk *reward* dan *punishment* yang diterapkan di SDN 2 Gedong Air yaitu:

1. *Reward* yang pertama berupa pujian
pujian merupakan salah satu bentuk *reward* yang paling sering diberikan kepada peserta didik, senyuman, acungan jempol dan tepuk tangan ketika peserta didik mampu menjawab pertanyaan dari guru.
2. Tanda bintang
pemberian *reward* yang diterapkan berbentuk simbiotik yaitu dengan memberikan stiker bintang bagi peserta didik yang rajin.
3. Nilai tambahan
Guru memberikan nilai tambahan apabila peserta didik berperilaku baik dan dapat dengan berani maju mengerjakan soal di depan kelas.
4. Hadiah
hadiah yang diberikan kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi pada saat ujian semester atau pada saat ulangan harian. Bentuk-bentuk hadiah yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa alat tulis atau coklat.

Bentuk *punishment* yang diterapkan di SDN 2 Gedong Air yaitu:

1. pertama *punishment* berupa teguran ketika guru mendapati peserta didik yang tidak memperhatikan guru

pada saat pembelajaran berlangsung seperti berbicara sendiri, bermain-main dan membuat keramaian guru akan memberikan teguran secara langsung kepada peserta didik untuk memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung.

2. Pemberian *punishment* berupa pemberlakuan tata tertib

Pemberlakuan tata tertib dalam proses pembelajaran yang telah disepakati bersama oleh peserta didik dengan perjanjian verbal dengan wali kelas. Pemberlakuan tata tertib ini berupa apabila terdapat peserta didik yang telat masuk sekolah atau tidak memakai atribut lengkap akan dikenakan sanksi berupa denda. Hal ini dilakukan sebagai langkah agar peserta didik tidak bersikap negatif, hal tersebut sesuai dengan teori hukum preventif yaitu hukuman yang dimaksud untuk mencegah pelanggaran.

3. Pemberian *punishment* sebagai imbalan yang berperilaku kurang baik

Pemberian *punishment* ini sebagai imbalan peserta didik yang berperilaku kurang baik dan tidak sesuai dengan aturan yang berlaku. Hukuman yang diberikan merupakan hukuman yang membuat jera, edukatif dan memberikan agar peserta didik disiplin terhadap peraturan yang telah berlaku. Pemberian *punishment* diberikan kepada peserta didik yang tidak mengerjakan PR yang telah diberikan dikenakan hukuman mengerjakan PR di depan kelas. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik disiplin dalam mengerjakan tugas, pemberian *punishment* ini tanpa

menggunakan kekerasan dan juga dapat memberikan hukuman kepada peserta didik, metode tersebut merupakan hukuman repressif yaitu hukuman yang diberikan setelah melakukan pelanggaran.

4. Adapun hukuman kepada peserta didik yang membuat kegaduhan dan tidak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat dan benar, *punishment* yang diberikan baik berupa teguran, pengurangan poin, membersihkan kelas dan sebagainya.

2. Penerapan *Reward* dan *Punishment* Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V A SDN 2 Gedong Air

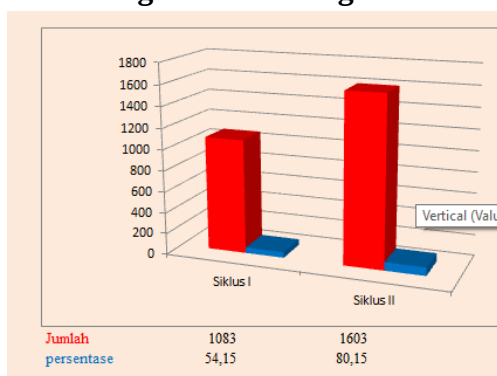
Pada awal siklus I dilaksanakan penyebaran angket respon peserta didik yang diikuti 25 orang peserta didik, dari hasil angket tersebut diperoleh data motivasi peserta didik. Data responden peserta didik siklus I rata rata masih dibawah 50 dimana diketahui masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal pembelajaran IPS sebesar 75. Dengan rata – rata presentase kriteria motivasi belajar peserta didik 76% - 100% sangat tinggi, 56% - 75% tinggi, 40% - 55% cukup dan <40% kurang, namun presentase hasil angket pada siklus I hanya 54,15%.

Pada akhir siklus II dilaksanakan penyebaran angket respon peserta didik, yang diikuti oleh 25 orang peserta didik dengan jumlah sudah meningkat menjadi 80,15% yang artinya ada peningkatan sebesar 26% ini berarti sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%. Peningkatan hasil angket

tersebut dapat terbilang cukup signifikan.

Pemberian *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada peserta didik kelas V A SDN 2 Gedong Air, sehingga dapat dilihat pada data respon angket sebelum dan setelah diberikan *reward* dan *punishment*. Di bawah ini akan ditunjukkan diagram yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.
Diagram Hasil Angket



Dari diagram tersebut dapat dilihat terdapat peningkatan hasil angket berdasarkan jumlah dan persentase dari awal pertemuan (ditunjukkan dengan siklus I) dengan akhir pertemuan (ditunjukkan siklus II). Hasil angket respon peserta didik melalui pemberian *reward* dan *punishment* berada pada kategori sangat tinggi, hal ini menandakan bahwa peserta didik senang mengikuti pembelajaran dengan diterapkannya metode *reward* dan *punishment* tersebut dan menandakan tercapainya harapan peneliti sesuai dengan apa yang direncanakan.

SIMPULAN

1. Penerapan metode *reward* dan *punishment* yang dilakukan di SDN 2 Gedong Air pada mata pelajaran IPS sudah berjalan dengan variatif. *Reward* yang diterapkan berupa pemberian pujian, acungan jempol, sentuhan, tanda bintang, penambahan poin dan pemberian hadiah bagi peserta didik yang berprestasi. Kemudian bentuk *punishment* yang diterapkan adalah berupa teguran, mengerjakan tugas di depan kelas, membersihkan kelas, pengurangan poin, serta denda bagi peserta didik yang melakukan pelanggaran disiplin.
2. Penerapan metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran IPS adalah dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 26,36% dimana pada awal pertemuan siklus I penyebaran angket respon peserta didik memperoleh sebesar 54,15% dan pada akhir pertemuan siklus II meningkat menjadi 80,15% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menandakan peserta didik senang mengikuti pembelajaran dengan diterapkannya metode *reward* dan *punishment* dan menandakan pula bahwa terdapat peranan metode *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V A SDN 2 Gedong Air.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sadirman. (2017). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo.
- Kusyairy, U & Sulkipli. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian *Reward and Punishment*. *Jurnal Pendidikan Fisika Vol.6 (2)*,81-95.

- Majid, A. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Prakoso, S.H. (2020). Implementasi Pemberian *Reward* dan *Punishment* Sebagai Upaya Peningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 7 Purwokerto. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Rofiqi, M.Z.R.U.R (2019). *Reward & Punishment Konsep dan Aplikasi*. Pamekasan: Literasi Nusantara.
- Rosyid, M. Z & Abdullah, A. R (2018). *Rewards & Punishment Dalam Pendidikan*. Pamekasan: Literasi Nusantara.
- Rustiyarso, & Wijaya.T. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*.Depok: Noktah.
- Rustam, W & Pautina, A.R. (2020). Penerapan *Reward* dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di SDN 28 Kota Selatan Kota Gorontalo.*Directoty of Elementary Education Journal Vol. 1 (2)*, 55-77.
- Santrock, J.W. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Edisi kedua, Jakarta: Penerbit Kencana.
- Siska, Yulia. (2021). *Pengembangan Materi, Media dan Sumber Belajar*. Bandar Lampung: Penerbit Arjasa Pratama.
- Suratmi, S. & Salamah.(2018). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Melalui Pemberian *Reward* dan *Punishment*.*Jurnal Sosialita Vol.10 (1)*, 157-168.