



IMPLEMENTASI REWARD AND PUNISHMENT DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V MI AL MAARIF 02 SINGOSARI MALANG

Hengki Vicky Wijaya¹, Mohammad Afifulloh², Muhammad Sulistiono³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 121801013073@unisma.ac.id, mohammad.afifullah@unisma.ac.id,
muhammad.sulistiono@unisma.ac.id

Abstract

Learning motivation is an impulse within students, both external and internal. Learning motivation is important for students to maintain the intensity and enthusiasm for learning, so that learning goals can be achieved optimally. The lack of learning motivation can affect a student's self-quality because insufficient motivation can trigger laziness or even reluctance to study. This phenomenon occurs in all subjects, including Natural Sciences, taught at MI Al Maarif 02 Singosari Malang in the fifth grade. Therefore, the school strives to improve the declining learning motivation of students by employing various learning methods and strategies that can stimulate their motivation. Based on the observations conducted in MI Al Maarif 02 Singosari Malang, fifth-grade class, the school implements the reward and punishment as one of the strategies used to address the issue of students' declining learning motivation. To achieve this goal, qualitative research is conducted. Data collection procedures involve observation, interviews, and documentation methods. The implementation of the reward and punishment in fifth-grade Natural Sciences classes to enhance the learning motivation of students at MI Al Maarif 02 Singosari Malang has proven to be quite effective as an external motivational stimulus for students.

Keyword: Reward, Punishment, Motivation, Natural Science Learning.

A. Pendahuluan

Motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Stimulus dan respons dari suatu usaha yang didorong oleh kebutuhan untuk sukses dalam hidup. Hal ini memberikan individu dorongan, keinginan dan usaha untuk mencapai hasil akademik yang tinggi (Muhammad, 2016).

Secara umum, motivasi diperlukan disegala aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan yang dikenal dengan motivasi belajar. Motivasi belajar adalah suatu keadaan yang dapat mendorong peserta didik untuk melakukan segala aktivitas belajarnya. Dalam dunia pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk menunjang dan mendukung siswa dalam kegiatan belajarnya. Motivasi juga dapat membuat siswa

bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini penting untuk mendorong aktivitas belajar siswa dan meningkatkan prestasi akademik siswa.

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Semakin tinggi motivasi belajar, maka siswa akan semakin bersemangat, rajin dan disiplin dalam mengikuti pembelajaran hingga mencapai hasil akademik yang baik, antusias dan usaha siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh motivasi belajarnya. Selain itu motivasi belajar juga menunjang dan memelihara siswa agar dapat melanjutkan proses belajar hingga akhir. Tanpa adanya motivasi belajar, bisa jadi siswa tidak menunjukkan kesungguhan dan akan kesulitan dalam mengikuti proses belajar sehingga akan menghambat pengetahuannya dan hasil belajarnya akan menurun.

Rendahnya motivasi belajar membuat kualitas belajar siswa berkurang sehingga berdampak buruk bagi kualitas diri siswa. Sampai saat ini masih banyak permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar sehingga mempengaruhi kualitas pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Permasalahan ini berdampak buruk terhadap hasil belajar bahkan dapat menurunkan prestasi belajar siswa. Tidak hanya itu, motivasi belajar yang kurang kerap kali membuat siswa enggan dan malas mengikuti pembelajaran, sehingga siswa terkadang lebih suka bermain sendiri ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, hal ini tidak hanya berpengaruh terhadap kualitas diri siswa itu sendiri namun juga konsentrasi belajar siswa lain juga akan terganggu.

Siswa kurang termotivasi dalam belajar karena bosan dengan gaya belajar yang monoton hanya mendengarkan dan mencatat. Selain itu, terdapat juga indikator yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa, seperti rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, konsentrasi siswa di kelas, aktivitas siswa di kelas, sikap siswa di kelas, dan kebiasaan belajar siswa (Wahyuningsih, 2011).

Motivasi belajar siswa yang rendah terjadi pada setiap mata pelajaran, hal ini bisa disebabkan karena siswa tidak suka dengan mata pelajaran yang sedang berlangsung, tidak suka dengan cara guru mengajar atau karena siswa tersebut merasa kemampuannya pada mata pelajaran tersebut rendah. Masalah lain yang kerap ditemui di kelas yaitu masalah kedisiplinan siswa yang kerap melanggar peraturan kelas, mengganggu ketertiban kelas dan mengganggu kelangsungan kegiatan belajar mengajar. Permasalahan ini menjadi fokus tersendiri bagi guru ketika melakukan pembelajaran di kelas, sehingga guru dituntut untuk memiliki kreatifitas dan inovasi dalam melakukan pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan motivasi siswa tidak menurun serta untuk mengurangi berbagai bentuk pelanggaran yang dilakukan siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hal ini, sangat penting untuk memperbaiki metode dan strategi yang dipakai guru untuk diterapkan pada setiap kegiatan pembelajaran. Sehingga aktivitas pembelajaran yang dilakukan tidak monoton dan siswa tidak hanya dituntut untuk

mencatat dan mendengarkan materi yang disampaikan guru, tetapi juga siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu strategi yang bisa diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi aktif adalah dengan menerapkan *reward and punishment*.

Reward adalah ganjaran, hadiah, penghargaan, atau imbalan yang dimaksudkan untuk memotivasi seseorang agar lebih giat dalam upaya untuk memperbaiki atau meningkatkan pencapaian kinerjanya (Rosyid dan Abdullah, 2018). Sedangkan *punishment* dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai hukuman atau sanksi. Dalam dunia pendidikan, hukuman adalah penderitaan yang dengan sengaja diberikan atau ditimbulkan oleh seseorang (orang tua, guru, dll) setelah melakukan suatu pelanggaran, kejahatan, atau kesalahan (Purwanto, 2011).

Di MI Al Maarif 02 Singosari Malang telah menerapkan *reward and punishment* yang dianggap efektif sebagai strategi untuk mengatasi masalah motivasi belajar siswa yang menurun terutama dalam pembelajaran IPA, dikarenakan saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang terkadang melanggar peraturan kelas sehingga pembelajaran berlangsung dengan tidak efektif. MI Al Maarif 02 Singosari Malang juga terdapat program pengembangan karakter yang sudah ada sejak lama, sehingga keseharian siswa yang melanggar haruslah ditanggulangi oleh pihak sekolah dan orang tua melalui strategi dan metode yang sudah ada. Menurut Sulistiono (2018) berpendapat bahwa dilihat dari sudut pandang penanaman karakter keIslaman dan keIndonesiaan Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran strategis. Sehingga dalam hal ini pendidikan karakter di Madrasah bisa diimplementasikan dengan berbagai startegi dan metode pembelajaran yang menurut guru sesuai.

Implementasi *reward and punishment* juga sesuai dengan program pengembangan yang ada di MI Al Maarif 02 Singosari Malang, sehingga pembentukan karakter dapat dilakukan dengan mengontrol perilaku siswa dengan memberikan *reward and punishment* untuk menanamkan nilai-nilai positif terhadap perilaku dan karakter siswa agar sesuai dengan ketentuan nilai dan norma yang berlaku. Nilai-nilai pendidikan karakter juga dapat tertanam dalam diri siswa dengan memanfaatkan *reward and punishment* ini, perilaku siswa yang dianggap baik bisa dipertahankan dan ditingkatkan dengan memberikan *reward* terhadap siswa yang berprestasi dan berperilaku positif, sedangkan pemberian *punishment* dapat mengurangi atau menghilangkan perilaku siswa yang dianggap menyimpang dari aturan serta nilai dan norma yang ada.

B. Metode

Penelitian ini dilakukan di MI Al Maarif 02 Singosari Malang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu strategi inkuiri yang menekankan pada pencarian makna, pemahaman, konsep, ciri-ciri, gejala, simbol,

dan deskripsi tentang suatu fenomena, terarah dan multimetode, natural dan holistik, memprioritaskan kualitas menggunakan berbagai metode dan disajikan dalam bentuk naratif (Yusuf, 2017). Jenis penelitian ini adalah studi kasus yaitu penelitian mendalam dari sistem terikat yang berdasarkan pengumpulan data yang luas.

Sumber data untuk penelitian ini adalah kepala sekolah, wakil kurikulum, guru kelas dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan pada kondisi alamiah, sumber data primer dan teknik pengumpulan data terutama observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi (Sugiyono, 2013). Dalam pengumpulan data atau informasi peran peneliti adalah sebagai instrumen.

Dalam penelitian ini data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan kepala sekolah, wakil kurikulum dan guru kelas untuk mengetahui bagaimana Implementasi *reward and punishment* serta untuk mengetahui perencanaan, penerapan dan dampak dalam mengimplementasikan *reward and punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V di MI Al Maarif 02 Singosari Malang.

C. Hasil dan Pembahasan

Reward and punishment adalah tindakan yang dilakukan oleh guru melalui pemberian hadiah dan hukuman untuk mengatasi perilaku terutama motivasi belajar siswa yang berkurang. *Reward* diberikan ketika siswa benar-benar berprestasi untuk meningkatkan atau mempertahankan motivasi belajar siswa dan juga dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri siswa, sedangkan *punishment* diberikan ketika siswa melakukan pelanggaran untuk mengurangi atau meniadakan perilaku menyimpang yang dilakukan serta untuk memunculkan sikap positif seperti sadar bahwa perilaku yang dilakukannya tidak benar. Selain itu, sarana dan prasarana menjadi penting untuk mendukung implementasi *reward and punishment*, dalam hal ini fokus utama guru adalah menjadikan pembelajaran IPA menarik dan kreatif sehingga siswa merasa senang dengan pembelajaran yang dihadirkan oleh guru dan kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Implementasi *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA kelas V di MI Al Maarif 02 Singosari Malang adalah salah satu dari berbagai upaya-upaya yang diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan ini merupakan salah satu strategi yang didukung penuh dari berbagai pihak sekolah. Dalam mengimplementasikan *reward and punishment* dilakukan melalui perencanaan yang sangat matang dan cermat. Pemberian *reward and punishment* diterapkan dengan prinsip adil dan bijak serta dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa. Hal ini diharapkan agar tidak menimbulkan dampak yang merugikan bagi siswa, tetapi untuk memperkuat dan

mendorong motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan penelitiannya pada tiga poin masalah yaitu:

1. *Perencanaan Reward and Punishment dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V*

Perencanaan dapat dipahami sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media, pendekatan dan metode pembelajaran serta penilaian dalam alokasi waktu tertentu untuk dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Putro dan Nidhom, 2021).

Dalam rangka mengimplementasikan *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA, guru melakukan perencanaan dengan matang agar dalam penerapan *reward and punishment* bisa berdampak positif bagi siswa terutama motivasi belajarnya bisa dipertahankan atau ditingkatkan. Perencanaan *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA dilakukan oleh guru kelas serta didukung oleh Kepala Sekolah dan Waka kurikulum, dengan catatan dalam penerapannya harus dilakukan dengan adil dan bijak. Dalam melakukan perencanaan *reward and punishment* menurut Kepala Sekolah, Waka Kurikulum dan guru kelas adalah:

a. *Pembuatan RPP*

RPP membantu guru mengorganisir dan mengatur aktivitas pembelajaran agar sesuai dengan tujuan dan kebutuhan belajar siswa. Hal tersebut berguna untuk mendukung pembelajaran agar berjalan dengan efektif serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Sanjaya, 2017).

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan sebuah dokumen pedoman yang memuat langkah-langkah rinci yang akan diambil guru dalam mengatur dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. RPP ini bertujuan agar mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA dengan menggunakan *reward and punishment*. RPP juga berfungsi sebagai panduan strategis dan kerangka kerja bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. RPP berperan penting dalam membantu guru mengorganisir dan mengatur aktivitas pembelajaran, sehingga selaras dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan belajar siswa.

b. *Memilih bentuk-bentuk reward and punishment*

Pemilihan bentuk *reward and punishment* dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di dalam kelas adalah sebuah tindakan yang dilakukan dengan tujuan yang sangat penting, yaitu untuk mengoptimalkan pemberian *reward and punishment* saat proses pembelajaran mata pelajaran (IPA) dilaksanakan di kelas. Pemilihan bentuk *reward and punishment* juga didasarkan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan pengetahuan siswa dengan memastikan bahwa siswa merasakan dukungan maksimal dalam proses pembelajaran.

Reward yang dipilih adalah *reward* yang membangun yaitu bentuk *reward* yang ketika diberikan siswa merasa senang dan merasa diperhatikan oleh guru sehingga motivasi belajar dan keaktifannya dalam pembelajaran di kelas dapat dipertahankan bahkan ditingkatkan. Bentuk *reward* dengan sifat membangun yang diberikan oleh guru sesuai dengan hasil penelitian Anggraini, Siswanto, dan Sukamto (2019) yaitu bentuk *reward* yang diberikan siswa secara umum adalah pujian, penghormatan, hadiah dan apresiasi.

Sedangkan *punishment* yang dipilih adalah *punishment* yang mendidik yaitu bentuk *punishment* yang ketika diberikan dapat memberikan pengertian bagi siswa bahwa yang telah dilakukannya salah sehingga siswa menjadi sadar dan mau memperbaiki perilakunya. Pemberian *punishment* dihimbau agar tidak memberikan efek kepada fisik dan psikologis siswa, hal ini dikarenakan MI Al Maarif 02 Singosari Malang sudah menerapkan Madrasah Ramah Anak. Dalam hal ini peningkatan mutu Pendidikan dengan memberikan *punishment* kepada siswa yang melanggar mulai dikonsep sedemikian rupa agar pembelajaran yang diterima siswa menjadi menyenangkan, efektif dan tidak menekan psikologi siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Sukma, Afifulloh, dan Sulistiono 2019) yang menyatakan bahwa penting sekali untuk meningkatkan konsep pendidikan, menghargai segala kemampuan yang ada, dan menyelenggarakan sistem belajar mengajar yang selaras dengan kondisi psikologis peserta didik.

Bentuk *reward* yang dipilih guru yaitu pujian, tepuk tangan, apresiasi dan hadiah dalam bentuk makanan (coklat atau permen). Sedangkan *punishment* yang dipilih guru yaitu 1) hukuman preventif berupa peraturan yang telah disampaikan oleh guru ketika akan memulai pembelajaran dan teguran verbal maupun isyarat terlebih dahulu bagi siswa yang melanggar di kelas. 2) hukuman represif yaitu berdiri dari tempat duduk sambil istighfar selama 2-10 menit, bernyanyi bagi siswa yang suka bernyanyi dan ganti tempat duduk sambil mencatat materi dari awal hingga akhir bagi siswa yang tidak mengerjakan PR.

2. Penerapan Reward and Punishment dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V

Penerapan *reward and punishment* pada mata pelajaran IPA kelas V digunakan oleh guru sebagai bentuk penguatan dan stimulus dalam mendidik siswa yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memberikan *reward dan punishment*, siswa akan terbiasa berperan aktif dalam belajar, bertanggung jawab atas perbuatannya, dan disiplin dalam belajar. Karakter siswa juga dapat terbentuk ketika *reward and punishment* diberikan secara tepat dan bijak.

Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung guru masuk mengawali pembelajaran dengan salam dan doa bersama serta dilanjut dengan apersepsi materi guna membangun koneksi antara pengetahuan yang sudah mereka miliki dengan materi baru

yang akan dipelajari. Setelah melakukan apersepsi materi, guru menyuruh siswa untuk menyerahkan hasil pekerjaan rumah (PR) untuk dinilai sebagai bentuk *reward* dan bagi siswa yang tidak mengerjakan PR akan disuruh untuk pindah tempat duduk di depan dan disuruh mencatat seluruh materi dari awal hingga akhir sebagai konsekuensi (*punishment*) karena tidak mengerjakan PR. Kemudian, guru memasuki inti pelajaran dan melakukan komunikasi verbal dengan siswa terkait materi yang akan dipelajari serta aturan yang ada di dalam kelas, kemudian menyampaikan materi disertai tanya jawab.

Reward diberikan kepada siswa yang aktif selama pembelajaran, bentuk *reward* yang diberikan guru adalah *reward* yang membangun berupa tepuk tangan, pujian dan apresiasi. Sementara itu, bagi siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru akan diberi *reward* permen agar memacu motivasi siswa yang lain untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.

Reward diberikan oleh seseorang untuk mengakui prestasi individu atau kelompok dalam suatu kegiatan. Misalnya dalam dunia pendidikan, guru memberikan penghargaan kepada siswa atas prestasi akademiknya, sebagai bentuk pengakuan, dorongan dan penguatan (*reinforcement*) kepada siswa agar merasa senang dan ingin mengulangnya (Rosyid, Rahmah, dan Rofiqi, 2019).

Pemberian *reward* harus dilakukan ketika siswa benar-benar telah melakukan tugasnya dengan baik, sebagai bentuk dorongan dan penguatan guru harus bijak dalam memberikan *reward* kepada siswa jangan sampai siswa meminta *reward* lebih dari prestasi yang dilakukan. Hal ini harus dihindari agar siswa tidak menjadi tamak dengan mengharapkan *reward* dari guru.

Punishment diberikan ketika terdapat siswa yang mengganggu ketertiban belajar mengajar, diantaranya yaitu, mengganggu temannya, tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru atau bergurau saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemberian *punishment* digunakan untuk memberikan rasa jera kepada siswa atas perbuatan dan perilakunya yang tidak sesuai serta mengontrol jalannya kegiatan pembelajaran agar tetap kondusif, pemberian *punishment* juga dapat memotivasi siswa untuk tetap fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Suharjo dan Pribadi (2021) yang menyatakan bahwa tujuan penerapan hukuman (*punishment*) adalah untuk mendidik anak atau siswa agar sadar akan tanggung jawab atas perbuatannya.

Bentuk *punishment* yang diberikan yang bersifat mendidik dan tidak sampai menimbulkan kekerasan fisik dan psikis siswa yang diantaranya yaitu, teguran verbal atau isyarat namun tidak emosional sebagai bentuk peringatan kepada siswa yang melanggar peraturan di kelas agar tidak mengulangi perbuatannya, jika perbuatan negatif siswa tetap dilakukan maka akan diberi *punishment* berupa berdiri dari tempat duduk dan memperhatikan pelajaran selama 2-10 menit sambil membaca istighfar atau bernyanyi bagi siswa yang suka bernyanyi. Hal ini sesuai dengan penelitian Anggraini dkk. (2019)

yang menyatakan bahwa dalam klasifikasi bentuk *punishment* didasarkan alasannya untuk diberikan kepada siswa yaitu bentuk hukuman preventif.

Setelah pembelajaran selesai guru menutup dengan bacaan surat Al-Asr kemudian ditutup dengan salam. Hal ini sebagai pengingat bagi siswa untuk terus belajar tanpa menyia-nyiakan waktu, sehingga siswa menjadi lebih baik dengan belajar tanpa kenal lelah.

3. Dampak Reward and Punishment dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V

Dalam penerapan suatu strategi pembelajaran sudah pasti terdapat dampak yang ditimbulkannya, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dalam penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran IPA kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang terdapat dampak positif dan negatif yang ditimbulkannya, pemberian *reward and punishment* akan berdampak positif terhadap perkembangan siswa jika diberikan secara bijak dan adil, akan tetapi dampak negatif terhadap siswa juga akan terjadi bila mana pemberian *reward and punishment* diberikan tanpa perhitungan. Sehingga ketika memberikan *reward and punishment* guru harus benar-benar memperhatikan berbagai aspek untuk menghindari berbagai dampak negatif bagi fisik maupun psikologis siswa yang akan mempengaruhi perkembangannya.

Wahab (2015) berpendapat bahwa dalam teori pembelajaran dikenal dengan istilah *Law of effect*, yaitu hubungan stimulus-respon cenderung menguat jika konsekuensinya menyenangkan dan melemah jika konsekuensinya tidak memuaskan. Dalam hal ini pemberian *reward and punishment* akan berdampak positif terhadap motivasi siswa yang akan mempengaruhi perkembangan akademik siswa jika dalam praktiknya dilakukan secara bijak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Amiruddin dkk., (2022) bahwa pemberian *reward and punishment* akan berdampak pada perkembangan siswa apabila dilakukan dengan baik dan tepat.

Berikut merupakan dampak positif dan negatif serta solusi dari implementasi *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang:

a. Dampak positif dan negatif pemberian reward serta solusi untuk mengurangi dampak negatif pemberian reward

Pemberian *reward* mempunyai dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, termasuk untuk pembentukan sikap, karakter dan kepribadian siswa dengan catatan *reward* diberikan dengan porsi yang sesuai dengan prestasi atau peran aktif siswa ketika di kelas. Dalam pembelajaran IPA kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang cukup memberikan dampak positif terhadap siswa dikarenakan siswa yang telah mendapat *reward* merasa senang dan memotivasi dirinya untuk terus giat belajar. Selain itu pemberian *reward* juga dapat memacu semangat belajar siswa yang belum atau tidak aktif

dalam kegiatan belajar dan juga dapat membangun komunikasi positif antara guru dan siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Farhi dan Amin (2022) bahwa siswa merasa senang saat diberi hadiah oleh guru sehingga siswa mengalami kemajuan dan lebih giat mengikuti pelajaran.

Sedangkan untuk dampak negatif dari pemberian *reward* pada pembelajaran IPA kelas V adalah siswa menjadi tamak dan mengharap-harapkan hadiah dan motivasi siswa bukan lagi karena ingin belajar tetapi karena menginginkan hadiah, sehingga dikhawatirkan siswa hanya termotivasi ketika ada *reward*. Hal ini sesuai dengan penelitian Pribadi, Simanullang, dan Karimah (2021) yang menyatakan bahwa ada tujuh cara membentuk kedisiplinan siswa, salah satunya dengan memberikan penghargaan, Namun, tidak semua penghargaan (*reward*) baik bagi siswa, sehingga beberapa tindakan tidak boleh disertai dengan imbalan atau jika siswa meminta imbalan terlebih dahulu.

Solusi yang diambil guru dalam mengantisipasi dampak negatif ini adalah dengan tidak memberikan *reward* yang mempunyai nilai atau benda berharga seperti uang dan *reward* hanya diberikan ketika siswa benar-benar berprestasi atau berperan aktif di kelas dan diberikan dengan adil sesuai kondisi kelas saat pembelajaran berlangsung.

b. Dampak positif dan negatif pemberian punishment serta solusi untuk mengurangi dampak negatif pemberian punishment

Pemberian *punishment* memiliki potensi yang cukup efektif untuk mengurangi perilaku negatif siswa jika diberikan dengan adil dan bijaksana serta disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tingkat pelanggaran yang dilakukan. Dalam pembelajaran IPA kelas V di MI Al Maarif 02 Singosari Malang, pemberian *punishment* tidak hanya untuk mengendalikan pelanggaran yang dilakukan siswa ketika di kelas tetapi juga terbukti cukup efektif untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan intensitas belajar mereka. Selain berdampak pada perbaikan perilaku, pemberian *punishment* juga dapat menumbuhkan karakter positif siswa, seperti tanggung jawab, disiplin dan mematuhi peraturan. Oleh karena itu, pemberian *punishment* dalam konteks pembelajaran tidak hanya memiliki efek korektif, tetapi juga berperan dalam membangun moral siswa. Selain itu pemberian *punishment* juga dapat mengurangi perbuatan melanggar yang dilakukan siswa serta siswa dan siswa mampu merenungi bahwa perbuatannya adalah salah untuk dilakukan. Hal ini sesuai dengan penelitian Sabartiningsih, Muzakki, dan Durtam (2018) yang menyatakan bahwa setelah siswa mendapat *punishment* mereka cenderung termotivasi untuk melakukan sesuatu dengan lebih baik dan meninggalkan perilaku buruk yang telah dilakukan, karena siswa merasa bahwa perbuatan yang dia lakukan cenderung merugikan bagi dirinya sendiri dan orang lain.

Sebagai penguatan (*reinforcement*) negatif *punishment* menjadi strategi yang cukup efektif digunakan untuk mengurangi perilaku menyimpang siswa ketika diberikan dengan bijak sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan siswa. Dengan pemberian

punishment, guru dapat mengontrol perilaku siswa agar dapat menekan, mengurangi bahkan menghilangkan tingkah laku negatif yang siswa lakukan. Selain itu, pemberian *punishment* juga membantu untuk membentuk karakter siswa agar lebih baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Hal ini sesuai dengan (Amiruddin dkk. 2022) bahwa *punishment* tidak lain hanyalah memperbaiki perilaku siswa agar menjadi lebih baik. *Punishment* di sini merupakan alat pendidikan untuk memperbaiki pelanggaran yang dilakukan siswa, bukan untuk membalas dendam.

Namun perlu diingat bahwa pemberian *punishment* juga dapat menimbulkan dampak negatif yang dapat merugikan siswa, jika diberikan secara berlebihan atau sewenang-wenang. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya dapat menimbulkan kesan menakut-nakuti yang dapat mempengaruhi hubungan antara guru dengan siswa serta dapat mengurangi motivasi siswa ketika *punishment* yang diberikan mempengaruhi mental siswa. Pemberian *punishment* berpotensi mengurangi motivasi belajar siswa dan menghasilkan efek kontraproduktif, di mana siswa mungkin merasa terintimidasi dan tidak termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, guru harus senantiasa mempertimbangkan dampak psikologis maupun fisik yang mungkin timbul dalam diri siswa akibat dari pemberian *punishment* yang berlebihan.

Pemberian hukuman sebenarnya adalah cara lain dalam mendidik anak. Ketika pendidik tidak bisa lagi melakukan hal ini dengan nasehat, bimbingan, kelembutan atau dengan memberi contoh, hukuman dengan memukul menjadi sangat tidak efektif atau dapat menimbulkan dampak negatif, maka banyak sekali kasus yang terjadi yang cukup memprihatinkan, yaitu kekerasan dalam pembelajaran (Darmayanti, Arcanita, dan Siswanto, 2020).

Punishment sendiri menjadi perhatian khusus bagi guru, karena jangan sampai pemberian *punishment* ini mempengaruhi fisik dan psikologi siswa. Oleh sebab itu, guru sangat mengantisipasi bentuk *punishment* yang diberikan sekiranya *punishment* tersebut dapat menimbulkan efek jera tetapi tidak menimbulkan dampak pada aspek fisik dan psikologi siswa. Pemberian *punishment* sendiri tidak diberikan secara semena-mena demi mengurangi dampak negatif yang akan ditimbulkan akan tetapi diberikan dengan adil dan bijaksana serta dengan memperhatikan karakter siswa dan seberapa berat pelanggaran yang dilakukannya.

D. Simpulan

Implementasi *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang adalah salah satu dari upaya pihak sekolah (Kepala Sekolah, Waka Kurikulum dan guru) untuk mengatasi masalah motivasi belajar siswa serta menumbuhkan perilaku positif dalam diri siswa dan mengurangi perilaku menyimpang yang kemungkinan akan atau sudah

dilakukan oleh siswa baik di kelas maupun di luar kelas. Dengan pemberian *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA kelas V di MI Al Maarif 02 Singosari Malang berjalan cukup efektif dan antusias siswa untuk aktif dalam pembelajaran juga ikut terpacu, hal ini juga didasari oleh kehati-hatian guru dalam memilih bentuk *reward and punishment* yang akan diberikan serta pada penerapannya diberikan secara adil dan bijak. Dampak penerapan *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA sangat signifikan, karena dengan menerapkan *reward and punishment* tidak hanya mampu meningkatkan motivasi siswa, melainkan juga membawa perubahan bagi karakter dan perilaku siswa. Pemberian *reward and punishment* bukan sekedar strategi untuk meningkatkan motivasi, tetapi juga sebagai pendekatan yang efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung bagi perkembangan siswa. Hasilnya, siswa tidak hanya semakin termotivasi untuk belajar, tetapi menunjukkan perilaku positif yang mencakup disiplin, akhlak mulia dan tanggung jawab dalam setiap tindakan yang dilakukan.

Daftar Rujukan

- Amiruddin, Dinda May Sarah, Annisa Indah Vika, Nurkhadizah Hasibuan, Mayang Sari Sipatuhar, dan Febri Elsa Manora Simamora. 2022. "Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2(1):210–19.
- Anggraini, Silvia, Joko Siswanto, dan Sukamto. 2019. "Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwuru Semarang." *Mimbar PGSD Undiksha* 7(3):221–29.
- Darmayanti, Irma, Rafiah Arcanita, dan Siswanto. 2020. "Implementasi Metode Hadiah Dan Hukuman Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Andragogi* 2(3):19–38.
- Farhi, Dewi Gelca Willda, dan Tamjidillah HM Amin. 2022. "Analisis Dampak Penerapan Reward Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V Sdn 2 Terong Tawah." *Walada: Jurnal of Primary Education* 1(2):37–46.
- Muhammad, Maryam. 2016. "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4(2):87–97.
- Pribadi, Reksa Adya, Marsya Rianita Simanullang, dan Shabrina Nida Karimah. 2021. "Analisis Strategi Penguatan Disiplin Belajar Siswa SD Melalui Metode Reward dan Punishment." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(3):9564–71.
- Purwanto, M. Ngalim. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Putro, Setiadi Cahyono, dan Ahmad Mursyidun Nidhom. 2021. *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Rosyid, Moh. Zaiful, dan Aminol Rosid Abdullah. 2018. *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Rosyid, Moh. Zaiful, Ulfatur Rahmah, dan Rofiqi. 2019. *Reward & Punishment: Konsep Dan Aplikasi*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sabartiningsih, Mila, Jajang Aisyul Muzakki, dan Durtam. 2018. "Implementasi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 4(1):60–77.
- Sanjaya, Wina. 2017. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo, Susmita, dan Farid Pribadi. 2021. "Berbagai Dampak Hukuman (Punishment) dalam Pendidikan Terhadap Peserta Didik." *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan* 3(2):161–74.
- Sukma, Wahida, Mohammad Afifulloh, dan Muhammad Sulistiono. 2019. "Implementasi Pendidikan Ramah Anak Madrasah Di Mi Tarbiyatul Ulum Batu Malang." *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 1(3):116–23.
- Sulistiono, Muhammad. 2018. "Urgensi Pendidikan Islam Multikultural Di Madrasah Dalam Membangun Sikap Inklusif Siswa." Hlm. 223–32 dalam *Proceedings: International Conference on "Islam Nusantara, National Integrity, and World Peace"*. Malang: Unisma Press.
- Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wahyuningsih, Putri. 2011. "Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Madrasah Aliyah Al-Iman Kota Magelang." Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.