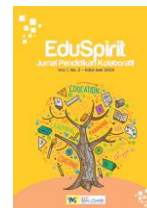


Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

| ISSN (Online) 2964-4283 |



Meningkatkan Semangat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan *Reward* dan *Punishment* Pada Kelas VII.1 SMP Negeri 7 Pariaman

Zufri Wandu¹, Ikbar Rizal²¹ SMPN 7 Kota Pariaman² SMPN 3 Kota Pariaman

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 17 Januari, 2025

Revisi : 27 Februari, 2025

Diterima : 21 Maret, 2025

Diterbitkan : 30 Maret, 2025

Kata Kunci

Semangat belajar, Reward, Punishment

Korespondensi

E-mail:

Zufriwandu15@guru.smp.belajar.id

A B S T R A K

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui penerapan reward dan punishment. Subjek penelitian adalah siswa kelas 7.1 SMP Negeri 7 Pariaman dengan jumlah 30 orang. Metode penelitian menggunakan desain PTK model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan reward dan punishment dapat meningkatkan semangat belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan kerajinan, perhatian, partisipasi aktif, serta hasil belajar. Pada siklus I rata-rata semangat belajar siswa mencapai 65%, meningkat menjadi 85% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan reward dan punishment efektif untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Abstract

This classroom action research aims to improve students' learning motivation through the implementation of rewards and punishments. The research subjects were 30 students of class 7.1 at SMP Negeri 7 Pariaman. The research employed the Classroom Action Research (CAR) design by Kemmis & McTaggart, conducted in two cycles. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that the application of rewards and punishments was able to enhance students' learning motivation, as indicated by improvements in diligence, attention, active participation, and learning outcomes. In the first cycle, the average level of students' learning motivation reached 65%, which increased to 85% in the second cycle. Thus, the implementation of rewards and punishments proved effective in improving students' learning motivation.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Semangat belajar peserta didik merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Namun, kenyataannya masih banyak peserta didik yang menunjukkan semangat rendah, malas untuk belajar, tidak mengerjakan tugas rumah atau PR, malas mencatat pelajaran dan malas membaca buku pelajaran, sering datang terlambat, sering keluar masuk kelas pada jam

[10.0.223.167/eduspirit.v1i1.17](https://doi.org/10.0.223.167/eduspirit.v1i1.17)[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Some rights reserved

pelajaran berlangsung, mengganggu teman saat guru menerangkan pelajaran. Kondisi ini tentu berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Salah satu metode yang merupakan alat pendidikan yang dapat digunakan dalam memotifasi semangat dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah pemberian reward and punishment. Reward dapat diberikan kepada anak yang menunjukkan prestasi atau hasil pendidikan yang baik, punishment juga alat pendidikan yang digunakan untuk menerapkan karakter disiplin. Pemberian punishment justru mendapat banyak penolakan dari siswa seperti halnya hukuman piket kelas sampai hari yang telah ditentukan, hal tersebut membuat siswa merasa malu dan jera sehingga siswa memperbaiki kesalahannya. Dengan diberlakukannya reward and punishment siswa dapat menyadari sebab dan akibat dalam melakukan suatu hal. Kesadaran tersebut dapat menimbulkan semangat belajar dari dalam diri setiap siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru yang mengajar di kelas 7.1 SMPN 7 Pariaman, bahwasanya faktor yang mempengaruhi kurangnya semangat belajar anak yaitu faktor dari diri sendiri siswa yang malas untuk belajar, tidak mengerjakan tugas rumah atau PR, malas mencatat pelajaran dan malas membaca buku pelajaran, sering datang terlambat, sering keluar masuk kelas pada jam pelajaran berlangsung, dan bahkan tidur di kelas saat guru menerangkan pelajaran. Dalam hal ini di dapatkan kondisi semangat belajar siswa masih rendah dan perlu diperbaiki, oleh karena itu peneliti berusaha untuk menangani dengan tujuan untuk memperbaiki dan menyadarkan siswa akan pentingnya pendidikan ini, sehingga tujuan pendidikan yang telah dirumuskan oleh bangsa ini dapat termenuhi. Salah satu factor penyebab rendahnya semangat belajar siswa kelas 7.1 adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa adanya variasi dan kolaborasi dengan metode lainnya sehingga membuat siswa menjadi bosan dan malas dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk menerapkan metode reward and punishment dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Reward maupun Punishment digunakan oleh guru sebagai bentuk penguatan, stimulus dalam mendidik siswa. Reward diberikan oleh guru kepada siswa dengan memberikan hadiah atas hal positif yang dilakukan oleh siswa. Pemberian reward dimaksudkan untuk membentuk anak lebih giat lagi usahanya untuk bekerja dan berbuat lebih baik lagi. Punishment diberikan oleh guru kepada siswa karena siswa melakukan pelanggaran atau kesalahan. Punishment akan membuat siswa menyesali perbuatannya yang salah. Dalam teori pembelajaran dikenal dengan istilah Law of effect, yaitu hubungan stimulus respon cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan. Efek yang tidak menyenangkan dirasakan sebagai punishment sedangkan efek yang menyenangkan dirasakan sebagai reward. Dalam pemberian reward and punishment kepada siswa harus menjaga keseimbangan yang disebut seimbang di sini bukan berarti sama berat dan sama besar tetapi harus lebih berat dan lebih banyak reward dari pada punishment. Masalah yang justru kerap terjadi adalah terbaliknya keseimbangan ini, dimana guru lebih terfokus ingin memperbaiki perilaku siswa yang salah dengan cara memberikan teguran serta hukuman. Sebaliknya perbuatan baik anak dibiarkan saja, tidak diperhatikan, tidak diberikan perhatian positif maupun reward karena dianggap sebagai satu hal yang sudah semestinya bisa dilakukan siswa (Muhammad Sajudin, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan fokus Meningkatkan Semangat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Reward dan Punishment

Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana penerapan reward dan punishment dalam pembelajaran?
- 2) Apakah penerapan reward dan punishment dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik

Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan penerapan reward dan punishment dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui reward dan punishment.

Manfaat Penelitian

- 1) Bagi siswa: meningkatkan semangat dan motivasi belajar.
- 2) Bagi guru: memperoleh strategi alternatif dalam mengelola kelas.
- 3) Bagi sekolah: meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kajian Teori

a. Semangat Belajar

Semangat belajar merupakan dorongan internal yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Indikatornya meliputi kehadiran, perhatian, partisipasi, dan ketekunan (Sardiman, 2018).

b. Reward (Penghargaan)

Reward adalah bentuk penguatan positif yang diberikan kepada siswa sebagai apresiasi atas perilaku atau prestasi baik (Skinner, 2013).

c. Punishment (Hukuman Edukatif)

Punishment adalah bentuk penguatan negatif yang bertujuan memperbaiki perilaku siswa, bukan menyakiti (Djamarah, 2016).

d. Reward dan Punishment dalam Pembelajaran

Menurut teori behaviorisme, pemberian reward dapat memperkuat perilaku positif, sedangkan punishment dapat melemahkan perilaku negatif. Keduanya jika diterapkan dengan tepat akan meningkatkan semangat dan disiplin belajar siswa.

2. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model kemmis dan Mc. Tagart (perencanaan, tindakan, observasi, refleksi). Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 7.1 SMPN 7 Pariaman yang terdiri dari 30 peserta didik. Objek penelitian ini adalah semangat belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel.

3. Hasil dan Pembahasan

Siklus I:

- 1) Mengamati metode pembelajaran yang dilakukan guru di kelas 7.1
- 2) Mengamati perilaku siswa terhadap proses pembelajaran .

Siklus II:

- 1) Penerapan reward berupa piagam kecil/ hadiah alat tulis bagi siswa terbaik.
- 2) Punishment berupa tugas tambahan mendidik (misalnya rangkuman materi atau menulis ayat Al-Qur'an dengan jumlah yang ditentukan).

Tabel 1. Kondisi siswa pada Siklus I

NO	Indikator kurang semangat belajar	Jumlah Siswa
1	Tidak memperhatikan penjelasan guru	4 orang
2	Tidak mengerjakan tugas rumah	7 orang
3	Datang terlambat	2 orang
4	Keluar masuk kelas saat jam pelajaran berlangsung	4 orang

5	Mengganggu teman disaat proses pembelajaran berlangsung	2 orang
Jumlah		19 orang
Total Keseluruhan Siswa		30 orang
Persentase		63%

Tabel 2. Kondisi siswa pada Siklus II

NO	Indikator kurang semangat belajar	Jumlah Siswa
1	Tidak memperhatikan penjelasan guru	1 orang
2	Tidak mengerjakan tugas rumah	2 orang
3	Datang terlambat	1 orang
4	Keluar masuk kelas saat jam pelajaran berlangsung	0 orang
5	Mengganggu teman disaat proses pembelajaran berlangsung	2 orang
Jumlah		6 orang
Total Keseluruhan Siswa		30 orang
Persentase		20%

Tabel 3. Perbandingan kondisi siswa siklus I dan siklus II

Siklus I		Siklus II	
Siswa tidak semangat belajar	Siswa yang bersemangat belajar	Siswa yang tidak semangat belajar	Siswa yang bersemangat belajar
19 orang	11 orang	6 orang	24 orang
63%	37%	20%	80%

Peningkatan semangat belajar siswa sejalan dengan teori behaviorisme, bahwa pemberian reward dapat memperkuat perilaku positif. Punishment yang bersifat edukatif juga memberi efek jera tanpa menimbulkan trauma. Dengan demikian, kombinasi keduanya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Terlihat jelas hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I peneliti belum menerapkan metode pemberian reward dan punishment, hanya menggunakan metode ceramah seperti yang biasa dilakukan oleh mayoritas guru yang mengajar di kelas 7.1. Diakhir penelitian siklus I, peneliti menjanjikan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan ada pemberian reward (hadiah) bagi siswa yang menunjukkan sikap semangat belajar dan akan ada punishment (sanksi hukuman) bagi siswa yang melanggar atau tidak menuntaskan tugas yang diberikan. Hasilnya pada pertemuan siklus II 80% siswa menunjukkan sikap semangat belajar karena merasa senang dengan reward yang dijanjikan. Hal ini sesuai dengan teori bahwa siswa merasakan kepuasan tersendiri setelah melakukan sesuatu kemudian diberikan reward. (Zuliani 2003). Penerapan metode reward dan punishment dapat memperkuat perilaku positif dan memperlambat perilaku negatif siswa. (Annis, 2021)

4. Kesimpulan

Penerapan reward dan punishment dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari 37% dari siklus I (kondisi awal), menjadi 80% pada siklus II.

Saran

Guru perlu menerapkan reward dan punishment secara konsisten dan adil. Reward sebaiknya variatif, tidak hanya berbentuk materi tetapi juga penghargaan simbolis. Punishment harus bersifat mendidik, bukan hukuman fisik.

Daftar Pustaka

- Aljaatsiyah, A. (2021). Meningkatkan kedisiplinan siswa melalui metode reward dan punishment dalam pembelajaran daring. *SEMNARA*. e-ISSN 2716-0157
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B. (2016). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Skinner, B. F. (2013). *Science and human behavior*. New York: The Free Press.
- Zuliani, R. (2023). Penerapan reward and punishment dalam meningkatkan kedisiplinan pada kegiatan pembelajaran tematik siswa kelas II MI Al-Maghfiroh. *Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*. e-ISSN 2810-0042