



Peran Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung

Davina Putri Prastiwi¹, Dadang Sundawa², Dwi Iman Muthaqin³

¹Mahasiswa Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Indonesia

²Dosen Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract:

Received: 17 April 2024

Revised : 24 April 2024

Accepted: 01 Mei 2024

The Role of Reward and Punishment Methods in Increasing Student Learning Interest in Social Studies Learning Class VIII SMP Negeri 17 Bandung. The purpose of this study is to analyze the role of reward and punishment methods in increasing students' interest in social studies learning in grade VIII SMP Negeri 17 Bandung. This research uses a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected using observational techniques, interviews, and documentation studies. The results showed that the reward and punishment method strategies in increasing interest in learning have been implemented appropriately and wisely, both from planning, implementing, and evaluating learning. The types of rewards and punishments given vary to avoid boredom. The application of reward and punishment methods in social studies learning in grade VIII SMP Negeri 17 Bandung is able to increase students' interest in social studies learning, which is shown by positive changes from within students.

Keywords: *Reward and Punishment Method, Learning Interest, Social Studies Learning.*

(*) Corresponding Author: davinaptrr@upi.edu¹

How to Cite: Prastiwi, D. P., Sundawa, D., & Muthaqin, D. I. (2024). Peran Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11172877>

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar yang efisien dan efektif diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kegiatan utama sekolah adalah belajar mengajar, yang melibatkan proses guru mengajar dan siswa belajar sehingga terjadi perubahan pada diri siswa bersamaan dengan perubahan sikap, pengetahuan, dan pemahaman, atau keterampilan siswa. Berhasil atau tidaknya pencapaian suatu target pembelajaran di kelas ditentukan oleh pengajar karena pengajar memegang peranan yang begitu penting dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, jika siswa tidak terlibat dan aktif, proses pembelajaran ini bisa terhambat. Hal tersebut dapat dilihat dari minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Minat sangat penting untuk proses belajar karena merupakan komponen penting dari belajar. Slameto (2015:180) mendefinisikan minat sebagai konsistensi seseorang dalam suatu kegiatan/aktivitas dengan terus menerus memperhatikan dan mengingatkannya, disertai perasaan senang saat melakukannya. Selain itu, menurut Oemar Hamalik (2010:33), belajar dengan minat membantu memotivasi siswa untuk belajar lebih efektif daripada belajar tanpa minat. Salah satu komponen yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah minat terhadap pembelajaran. Siswa tidak akan belajar sebaik mungkin jika materi pelajaran tidak menarik bagi mereka. Ketika suatu pelajaran tidak menarik minat siswa, mereka tidak akan memperhatikan apa yang dikatakan guru, bertindak malas, apatis, mudah bosan, dan mencoba menghindari kegiatan. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa guru

gagal memberikan dorongan yang tepat kepada siswanya untuk memotivasi mereka agar bertindak dengan antusias dan aktif.

Dalam pra-penelitian yang dilakukan penulis, salah satu realita yang terjadi di SMP Negeri 17 Bandung adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS, khususnya pada siswa kelas VIII. Siswa menunjukkan ketidakberminat dalam memahami dan mengikuti pembelajaran IPS, yang secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa. Masalah tersebut muncul karena beberapa faktor, di antaranya adalah metode pengajaran yang monoton. Metode konvensional yang dominan digunakan dalam pengajaran cenderung membuat siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, dan mencatat materi yang disampaikan.

Selain itu, mata pelajaran IPS dianggap oleh sebagian siswa sebagai mata pelajaran yang terlalu teoritis dan bersifat hafalan. Materi yang begitu banyak membuat siswa kesulitan untuk memahaminya. Kurangnya minat siswa untuk berinteraksi dalam kelas juga menjadi suatu permasalahan. Siswa kurang berpartisipasi dalam diskusi, mengajukan/menjawab pertanyaan, atau berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Hal ini menciptakan pembelajaran yang kurang dinamis dan interaktif.

Tantangan utama yang dihadapi guru adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, memotivasi siswa, dan meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa tanpa memberikan tekanan yang berlebihan. Salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah metode reward dan punishment.

Metode *reward* dan *punishment* merupakan metode untuk meningkatkan perilaku dan karakter positif, menjadikannya bagian dari kepribadian anak, dan menekan karakter negatif anak serta menghilangkannya (Zakaria dan Arumsari, 2018). Penerapan *reward* dan *punishment* dilakukan guru sebagai sarana penguatan dan stimulasi dalam pembelajaran siswa. Penerapan *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mendorong siswa agar semangat, bertanggung jawab atas pembelajaran siswa, dan memperbaiki atau mempertahankan hasil belajar yang telah dicapainya (Dewi Yana, 2016:11).

Reward dimaksudkan untuk memperkuat perilaku yang baik, sehingga memotivasi siswa untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Reward dapat digunakan sebagai alat pendidikan siswa agar merasa senang karena upaya atau kerja kerasnya dihargai (Purwanto, 2011:182). Pernyataan tersebut berbanding lurus dengan penelitian Rusdianto (2021) dengan judul penelitian “Pelaksanaan Pemberian *Reward* dan *Punishment* Dalam Pembelajaran PAI di SMA Negeri 13 Makassar” yang mengungkapkan bahwa sifat dasar manusia akan merasa senang jika mendapatkan hadiah dan pujian, jika siswa senang maka siswa akan lebih bersemangat dalam pembelajaran. Kemudian *punishment* (hukuman) dikenakan kepada siswa yang membuat kesalahan, melanggar hukum, atau perlawanan. Hukuman dapat diberikan dengan teguran, tugas tambahan, dan hukuman yang mendidik lainnya. Dengan adanya hukuman, diharapkan siswa dapat memahami konsekuensi dari perilaku negatif yang tidak diinginkan dan memotivasi siswa untuk menjauhi hukuman.

Reward dan *punishment* merupakan bentuk teori penguatan positif yang berasal dari teori behavioristik. Teori behavioristik berpendapat bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh interaksi antara stimulus dan respons. Dengan kata lain, belajar adalah jenis transformasi yang dialami anak-anak yang mempengaruhi mereka berperilaku dengan cara yang berbeda sebagai hasil dari adanya interaksi antara stimulus dan respons (Budiningsih, 2005:22).

Dengan memberikan *reward* yang tepat dan penerapan hukuman yang adil, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan minat belajarnya terhadap mata pelajaran IPS. Dengan penerapan *reward* dan *punishment* dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung akan menjadi lebih menyenangkan dan terkendali.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada *postpositivisme* yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, di mana peneliti sebagai instrument kunci dan hasil penelitian lebih menekankan pada generalisasi (Sugiyono, 2021:9). Menurut Nazir (2014:43) metode penelitian deskriptif dilakukan dengan meneliti status kelompok manusia, objek, kondisi, pemikiran ataupun peristiwa masa kini yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, factual, dan akurat mengenai suatu fenomena yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan mengobservasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru IPS, kemudian dilakukan wawancara langsung dengan wakasek kurikulum, guru IPS, serta beberapa siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung mengenai hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS menggunakan metode *reward* dan *punishment*. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara juga di dukung oleh studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan a) Reduksi data melibatkan pemilihan, penyederhanaan, dan transformasi data yang dikumpulkan untuk memahami hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, b) Penyajian data dilakukan dengan menyusun data yang sudah direduksi dalam bentuk yang terstruktur, seperti grafik, tabel, atau deskripsi singkat, agar lebih mudah dimengerti, c) Penarikan kesimpulan melibatkan pembuatan kesimpulan atau uraian singkat berdasarkan data yang sudah direduksi dan disajikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Strategi metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memperoleh temuan-temuan mengenai strategi metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung. Pembahasan deskripsi ini penulis bagikan dalam beberapa aspek yaitu diantaranya (1) Perencanaan pembelajaran, (2) Pelaksanaan pembelajaran, dan (3) Evaluasi pembelajaran di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung pada mata pelajaran IPS menggunakan metode *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.) Perencanaan metode *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran IPS di kelas

VIII SMP Negeri 17 Bandung

Pentingnya melakukan perencanaan dalam pembelajaran IPS termasuk dalam merencanakan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas karena menentukan langkah pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Sekolah memberikan ruang seluas-luasnya kepada guru untuk menerapkan dan mengembangkan beragam model atau metode pembelajaran yang inovatif, salah satunya metode *reward dan punishment*. Perencanaan metode *reward dan punishment* dalam konteks pendidikan ialah merancang strategi yang tepat untuk memberikan penguatan positif (*reward*) atau konsekuensi negatif (*punishment*) sebagai respons terhadap perilaku atau pencapaian siswa. Sekolah menerapkan metode *reward dan punishment* untuk memotivasi siswa, menghargai siswa yang berprestasi, dan membuat siswa menjadi disiplin.

Pihak sekolah memberikan kesempatan bagi guru untuk memilih bentuk *reward dan punishment* yang akan diberikan kepada siswa dengan ketentuan masih dalam batas wajar dan sesuai dengan ketentuan pihak sekolah. Pihak sekolah memberikan batasan bagi guru untuk tidak memberikan *reward* yang berlebihan dan *punishment* yang bersifat fisik kepada siswa. Dalam memberikan *reward dan punishment* guru pun harus mempertimbangkan beberapa aspek seperti pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa. *Reward* yang diberikan harus bisa memotivasi siswa dalam belajar dan berperilaku baik, serta *punishment* yang diberikan harus sesuai dengan aturan sekolah, memberikan efek jera bagi siswa yang melanggar, dan memperbaiki serta membentuk kebiasaan yang baik bagi siswa.

Perencanaan pembelajaran *reward dan punishment* yang dilakukan oleh guru yaitu membuat melakukan perencanaan secara tidak tertulis dengan cara menjanjikan akan memberi *reward* kepada siswa. Guru merancang dan jenis *reward dan punishment* yang bervariasi dan sesuai dengan aturan pihak sekolah. Selain itu guru juga mempertimbangkan jenis *reward dan punishment* yang akan diberikan seperti sikap, pengetahuan, dan perilaku siswa. Bentuk *reward dan punishment* yang diberikan yaitu siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat maka akan mendapatkan poin dan bagi siswa yang mendapatkan poin terbanyak maka akan mendapatkan *reward* berupa makanan snack/alat tulis. Selain itu, guru akan memberikan *reward* berupa kata-kata pujian, apresiasi berupa tepuk tangan, dan penambahan nilai apabila terdapat siswa yang berpartisipasi aktif selama pembelajaran, kelompok kerja yang dapat bekerjasama dengan baik, dan dapat mengerjakan tugas dengan baik. *Punishment* akan diberikan jika terdapat siswa yang tidak tertib, datang terlambat, atau tidak mengerjakan tugas. Hukuman tersebut berupa teguran, peringatan, memberikan tugas tambahan atau hukuman mendidik lainnya. hukuman dapat diberikan secara terpaksa karena tidak ada pilihan lain. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan yang mengarah pada tindakan yang lebih positif.

2.) Pelaksanaan pembelajaran metode *reward dan punishment* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung

Pihak yang berperan dalam menerapkan metode *reward dan punishment* di dalam kelas adalah guru, sebab guru merupakan pendidik utama dalam proses pembelajaran di kelas yang secara langsung berinteraksi dengan siswa setiap harinya sehingga guru dapat mengamati perilaku dan partisipasi siswa secara lebih

teliti. Penggunaan metode *reward* dan *punishment* yang tepat dan bijaksana dapat meningkatkan motivasi siswa, sesuai dengan pandangan yang diutarakan oleh Usman (2013:3), yang menyatakan bahwa guru harus berperan sebagai orang tua kedua dan dapat menarik simpati siswa, sehingga setiap pembelajaran yang diberikan menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar.

Setelah merencanakan bentuk *reward* dan *punishment* yang akan digunakan, guru melaksanakan perencanaan yang telah disepakati di kelas. Diawali dengan guru masuk ke dalam kelas kemudian mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, dan daftar penilaian. Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan pengkondisian kelas, mengucapkan salam pembuka, membaca doa pembuka belajar bersama siswa, memeriksa kehadiran siswa, dan memberikan ulasan singkat tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Guru juga memberikan gambaran mengenai materi yang akan diajarkan dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya, guru memperkenalkan sistem *reward* dan *punishment* kepada siswa serta menjelaskan peraturan yang akan diterapkan selama pembelajaran.

Guru menjelaskan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* tergantung pada perilaku siswa selama pembelajaran. Siswa yang berpartisipasi aktif, bekerja sama dengan baik dalam kelompok, dan menyelesaikan tugas dengan baik akan mendapatkan bentuk *reward* berupa pujian, tepuk tangan, dan penambahan nilai. Kemudian siswa yang menjawab pertanyaan guru dengan benar akan mendapatkan poin, dan siswa dengan poin tertinggi akan mendapatkan hadiah berupa makanan ringan. Selanjutnya, guru menjelaskan pemberian *punishment* (hukuman) bagi siswa yang melanggar peraturan. Bentuk hukuman yang diberikan meliputi teguran, kesempatan untuk menjawab pertanyaan di depan kelas, tugas tambahan, dan bagi siswa yang terlambat, akan diminta untuk melakukan solat dhuha.

Berdasarkan pengamatan penulis, dalam proses mengajar guru sudah menerapkan metode *reward* dan *punishment* dengan baik, hal tersebut terlihat pada waktu dalam memberikan *reward* dan *punishment* yang dilakukan langsung atau setelah siswa menunjukkan respons. Pemberian hadiah berupa makanan ringan sebagai *reward* juga telah disiapkan oleh guru sebelum berlangsungnya pembelajaran. Guru sudah memberikan berbagai jenis *reward* dan *punishment* selama pembelajaran untuk menghindari kejenuhan dan hilangnya makna. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya (2009:38) yang mengatakan bahwa dalam memberikan penguatan yang harus diperhatikan adalah memberikan penguatan yang bervariasi. Ketika siswa berpartisipasi aktif dan menjawab pertanyaan dengan benar, guru selalu memberikan pujian dengan kata-kata positif seperti "bagus," "good," "wah hebat," "luar biasa," kemudian beliau memberikan apresiasi berupa tepuk tangan, penambahan nilai dan memberikan hadiah berupa makanan ringan sebagai *reward*. Sedangkan bagi siswa yang belum sesuai harapan guru dalam menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas, guru memberikan motivasi dengan kata-kata positif seperti "masih kurang tepat, ayo coba lagi", "ayo pasti bisa". Hal ini menunjukkan bahwa guru menghargai upaya yang dilakukan siswa. Pemberian *reward* verbal atau berupa pujian diakui sering dilakukan oleh guru karena lebih praktis dan dapat diberikan dengan spontan kepada siswa.

Guru mengungkapkan bahwa siswa lebih suka menerima pujian, hadiah, atau penambahan nilai daripada tepuk tangan. Guru merasa bahwa *reward* seperti

pujian, hadiah, atau penambahan nilai membuat siswa menjadi lebih bersemangat. Guru memberikan *reward* berdasarkan karakter dan respons siswa setelah diberikan *reward*. Hal ini menunjukkan bahwa guru sangat memahami karakter siswa. Hal ini sesuai dengan syarat pemberian *reward* menurut Ngalim Purwanto (2002:184) bahwa guru harus mengenal betul murid-muridnya dan menghargai dengan tepat

Dalam pemberian *punishment* (hukuman), guru tidak memberikan hukuman fisik dan tidak mengeluarkan kata-kata kasar atau bersifat memarahi, melainkan memberikan hukuman yang mendidik agar siswa mendapatkan pembelajaran dan efek jera dari perbuatan yang dilakukannya. Guru sangat menghindari hukuman fisik karena takut membuat siswa menjadi trauma. Sebelum memberikan hukuman, guru bertanya terlebih dahulu alasan siswa melakukan pelanggaran, kemudian diberikan nasihat atau teguran. Jika siswa secara sadar dan sengaja melanggar peraturan pada saat pembelajaran maka guru akan menghukum dengan cara yang mendidik seperti memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini sejalan dengan beberapa persyaratan yang harus diperhatikan saat memberikan hukuman, menurut Purwanto (2006:191) salah satunya adalah bahwa hukuman tidak boleh berbentuk fisik karena pada hakekatnya hukuman fisik itu bertentangan dengan kemanusiaan dan merupakan penganiayaan terhadap makhluk dan tidak sesuai dengan perikemanusiaan. Selain itu, hukuman dapat bersifat memperbaiki yang berarti harus memiliki nilai mendidik (normatif) bagi yang dihukum.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama kegiatan pembelajaran di kelas, terlihat siswa menyimak penjelasan guru dan mencatat materi yang diberikan oleh guru. Siswa juga aktif bertanya kepada guru dan memberikan pendapat saat pembelajaran berlangsung. Siswa juga terlihat sangat bersemangat untuk menjawab pertanyaan dari guru. Walaupun masih terdapat siswa yang melanggar aturan, namun siswa tersebut menerima konsekuensi negatif dari perbuatannya dan dapat bertanggung jawab. Siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *reward dan punishment* lebih menyenangkan, membuat kelas menjadi ramai dan tidak membosankan karena siswa yang berlomba-lomba ingin mendapatkan *reward* dari guru serta membuat siswa menjadi disiplin terhadap peraturan yang berlaku karena berusaha menghindari hukuman dari guru. Maka dari itu dengan adanya *reward dan punishment*, membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena hal tersebut dianggap bermanfaat seperti siswa dapat berpartisipasi aktif, meningkatkan hasil belajar, dan lebih disiplin dalam pembelajaran. Siswa merasa senang dan ada kebanggaan tersendiri ketika mendapat *reward* dan apresiasi dari guru. Kemudian perasaan malu dan menyesal dirasakan oleh siswa yang mendapat *punishment* (hukuman) dari guru di mana perasaan tersebut memberikan efek jera dan siswa tidak akan mengulangi perbuatan yang tidak baik tersebut di kemudian hari.

3.) Evaluasi pembelajaran metode *reward dan punishment* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung

Setelah melaksanakan metode *reward dan punishment* dalam pembelajaran IPS di kelas, wakasek kurikulum dan guru melakukan evaluasi. Evaluasi perlu dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya kemajuan atau perubahan positif siswa setelah diterapkannya metode *reward dan punishment* dalam pembelajaran IPS. Wakasek kurikulum dan guru melakukan evaluasi secara rutin untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran, mengetahui hasil dan permasalahan yang ditemukan dari penerapan metode *reward dan punishment* pada saat proses pembelajaran, serta mengambil langkah-langkah perbaikan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Langkah awal yang dilakukan sebelum melaksanakan evaluasi ialah menentukan tujuan evaluasi. Tujuan evaluasi ini berfokus pada peningkatan minat belajar siswa, prestasi akademis, dan perubahan perilaku terhadap pembelajaran. Kemudian guru mengumpulkan data atau informasi yang relevan seperti observasi kelas, catatan perilaku siswa, dan hasil belajar siswa. Data tersebut dianalisis untuk melihat keberhasilan penerapan metode *reward dan punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa, perubahan perilaku, atau peningkatan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran IPS. Jika ditemukan bahwa metode *reward* berhasil meningkatkan minat belajar siswa dan merangsang partisipasi serta prestasi mereka, maka penerapan metode tersebut dianggap berhasil. Jika ditemukan bahwa setelah diterapkannya metode *punishment* dapat menunjukkan adanya perubahan sikap, perilaku, dan pengetahuan siswa kepada perubahan positif dan tidak mengulangi perbuatan tersebut maka penerapan metode tersebut dianggap berhasil. Namun jika hasil evaluasi menunjukkan kelemahan atau kekurangan dalam penerapan metode *reward dan punishment* maka wakasek kurikulum dan guru harus melakukan penyesuaian dan perbaikan.

2. Upaya menghadapi faktor penghambat metode *reward dan punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung

Meskipun dalam penerapan *reward dan punishment* pihak sekolah dan guru sudah mengupayakan semaksimal mungkin, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa ada beberapa masalah atau hambatan yang dihadapi. Berdasarkan hasil temuan lapangan yang dilakukan penulis, hambatan utama dalam penerapan metode *reward dan punishment* ialah mengenai konsistensi pada saat pelaksanaan dan kesulitan dalam menentukan bentuk *reward dan punishment* yang tepat. Guru telah berupaya untuk tetap konsisten dalam menerapkan metode *reward dan punishment* namun terkadang ada kesibukan dalam melaksanakan tugas-tugas lain yang membuatnya sulit untuk memberikan konsekuensi yang konsisten setiap saat. Pihak sekolah dan guru mengungkapkan kekhawatirannya jika memberikan *reward* secara berlebihan dapat membuat siswa menjadi ketergantungan dan hanya mau melakukan sesuatu jika ada *reward* yang ditawarkan. Di sisi lain, terdapat juga kekhawatiran bahwa memberikan *punishment* yang tidak sesuai dapat menyebabkan efek traumatik pada siswa.

Upaya dalam mengatasi hambatan dalam metode *reward dan punishment* di SMP Negeri 17 Bandung sangatlah penting untuk memastikan bahwa metode *reward dan punishment* dapat diterapkan secara efektif dan optimal. Berdasarkan hal tersebut, wakasek kurikulum dan guru menjelaskan upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hambatan yang muncul saat menerapkan metode *reward dan punishment*. Upaya dalam mengatasi hambatan mengenai konsistensi guru dalam menerapkan metode *reward dan punishment* dikelas adalah membuat jadwal rutin di mana guru memiliki waktu untuk merencanakan dan melaksanakan metode *reward dan punishment* secara efektif. Dengan adanya jadwal ini, membantu guru mengatur waktu dengan bijak sehingga tidak terbebani oleh kesibukan lain.

Upaya yang dilakukan dalam menghadapi kesulitan menentukan bentuk *reward dan punishment* yang tepat dalam pembelajaran IPS ialah melakukan diskusi dengan wakasek kurikulum dan guru lain yang menerapkan metode *reward dan punishment* seperti berbagi ide dan pengalaman untuk mendapat masukan terkait bentuk *reward dan punishment* yang tepat untuk diterapkan saat pembelajaran. Kemudian melakukan pendekatan yang lebih hati-hati dan pemahaman yang mendalam terhadap siswa. Sebelum memberikan hukuman perlu dicari tahu terlebih dahulu penyebab dari perilaku yang dilakukan. Pentingnya melihat konteks dan alasan di balik tindakan siswa sebelum mengambil tindakan yang tepat. Oleh karena itu, hal ini menjadi penekanan bahwa seorang guru harus berhati-hati dalam memberikan *reward* atau *punishment* kepada siswa. Dalam penerapannya, guru diminta agar tidak memberikan hukuman yang terlalu keras, serta tidak sering memberikan hadiah yang terlalu besar atau hadiah berbentuk barang untuk mencegah efek yang tidak diinginkan, serta memastikan dalam memberikan *reward* atau *punishment* kepada siswa harus adil dan bijaksana.

3. Implikasi metode *reward dan punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung

Pemberian *reward dan punishment* berdampak pada perkembangan siswa jika dilakukan dengan bijaksana dan tepat, maka dari itu guru harus tepat dalam menerapkan metode *reward dan punishment*. Penggunaan metode *reward dan punishment* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung memiliki beberapa implikasi terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil temuan dilakukan penulis, implikasi metode *reward dan punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu sebagai berikut:

a.) Perubahan perilaku siswa yang signifikan

Setelah diterapkannya metode *reward dan punishment* dalam pembelajaran IPS, siswa menjadi lebih aktif dan patuh terhadap aturan. Siswa yang biasanya terlambat mengerjakan tugas atau tidak mengerjakan tugas menjadi mengerjakan tugas dan mengumpulkannya dengan tepat waktu. Kemudian terlihat pula pada hasil belajar siswa, hasil belajar siswa yang sebelumnya rendah dengan pemberian *reward dan punishment* siswa menjadi terdorong dan bersemangat lagi untuk menambah pengetahuan mereka sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

b.) Tingkat partisipasi siswa meningkat

Pemberian *reward* atau *punishment* kepada siswa dapat meningkatkan tingkat partisipasi mereka dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat ketika siswa lebih antusias dalam menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, dan berpendapat dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya (2005:165) yang mengatakan bahwa siswa yang menerima *reward* akan lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

c.) Siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

Pemberian *reward* kepada siswa yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik memberikan pengakuan positif dan motivasi untuk siswa. Penerapan *punishment* membantu mengembangkan rasa tanggung jawab siswa serta meningkatkan disiplin dengan menyadari konsekuensi jika melanggar aturan.

d.) Peningkatkan motivasi siswa

Penerapan metode *reward dan punishment* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII

SMP Negeri 17 Bandung meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari semangat siswa dalam mengeksplorasi materi, partisipasi aktif dalam diskusi, dan upaya untuk mencapai hasil belajar yang baik. Maria J. Wantah (2005:165) menyatakan bahwa penghargaan dapat mendorong perilaku positif di masa depan, sementara pemberian *reward* juga menginspirasi siswa lainnya. Selain motivasi eksternal, siswa mulai mengembangkan motivasi intrinsik, seperti rasa ingin tahu. *Punishment* yang diterapkan dengan tepat juga mendorong siswa untuk berpikir sebelum melakukan perilaku yang tidak diinginkan. Dengan demikian, metode *reward dan punishment* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

e.) Meningkatkan sikap disiplin siswa

Penggunaan *reward dan punishment* sebagai alat pengelolaan perilaku siswa telah berhasil meningkatkan disiplin siswa dalam konteks pembelajaran. Hal tersebut terlihat di mana siswa yang sebelumnya tidak tertib pada saat pembelajaran, setelah mendapatkan hukuman siswa tidak mengulangi perbuatan tersebut. Selain itu terlihat tidak adanya siswa yang terlambat atau keluar masuk kelas selama pembelajaran.

Disamping terdapat dampak positif dari pemberian metode *reward dan punishment* dalam pembelajaran, namun terdapat pula dampak negatifnya yaitu potensi ketergantungan siswa pada *reward* jika terlalu sering diberikan. Oleh karena itu, guru sebaiknya memberikan *reward* yang bervariasi agar siswa tidak terlalu bergantung pada satu jenis *reward* saja. Selain itu, terlalu sering memberikan *punishment* dapat membuat siswa trauma terhadap guru. Maka dari itu saat ini guru lebih menerapkan disiplin positif sebagai cara untuk mengendalikan siswa agar terarah menjadi lebih baik.

Berdasarkan wawancara penulis dengan siswa di mana siswa mengatakan bahwa siswa merasa metode *reward dan punishment* efektif dalam meningkatkan minat belajarnya. Siswa merasa dihargai atas usaha mereka, termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan menjadikan siswa lebih disiplin terhadap aturan yang berlaku. Pihak sekolah berharap agar semua guru konsisten dalam menerapkan metode *reward dan punishment* dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Strategi metode *reward dan punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung telah diterapkan secara bertahap, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Perencanaan tersebut mencakup dalam pembuatan rencana secara tidak tertulis karena tergantung pada kondisi tertentu, menentukan dan mempertimbangkan jenis *reward dan punishment* yang beragam untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pelaksanaan metode *reward dan punishment* dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS. Dalam penerapannya, guru sudah melaksanakan metode *reward dan punishment* dengan baik. Pemberian *reward dan punishment* dilakukan setelah respon dari siswa muncul. Guru selalu menggunakan kata-kata yang positif untuk meningkatkan motivasi siswa dan selalu menghargai usaha yang telah dilakukan siswa. Sementara itu, hukuman diberikan dengan hukuman yang mendidik, bukan bersifat fisik atau kata-kata kasar, untuk menghindari pengulangan

perilaku negatif. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara rutin dengan cara menentukan tujuan evaluasi, melakukan observasi kelas, mencatat perilaku atau prestasi siswa. Kemudian data tersebut dianalisis untuk melihat keberhasilan dari penerapan metode *reward dan punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa, perubahan perilaku, dan peningkatan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Hambatan dari penerapan *reward dan punishment* pada pembelajaran IPS ialah kurangnya konsistensi guru dalam menerapkan metode *reward dan punishment* karena kesibukan lain. Upaya untuk mengatasi hal tersebut ialah membuat jadwal rutin untuk merencanakan dan melaksanakan *reward dan punishment* secara efektif. Selain itu, guru juga menghadapi kesulitan dalam menentukan jenis *reward dan punishment* yang sesuai. Upaya yang diambil adalah berdiskusi dengan sesama guru dan wakasek kurikulum untuk mendapatkan masukan dan berbagi ide terkait jenis *reward dan punishment* yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran.

3. Penerapan metode *reward dan punishment*, memiliki beberapa implikasi diantaranya, perubahan perilaku siswa kearah yang lebih positif, partisipasi aktif siswa meningkat, rasa tanggung jawab terhadap tugas juga berkembang, dan kedisiplinan siswa meningkat. Namun, terdapat pula dampak negatif yang ditimbulkan seperti ketergantungan siswa pada reward dan bahkan menyebabkan trauma jika hukuman diberikan terlalu sering. Secara keseluruhan, metode *reward dan punishment* telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, menjadikan pembelajaran IPS lebih menyenangkan, kondusif, dan memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, Ari. (2005). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi, Ermi. (2016). IMPLEMENTASI PEMBERIAN REWARD KEPADA SISWA SD MUHAMMADIYAH BANTUL KOTA. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 25(5), 2426-2435.
- Hamalik, Oemar. (2010). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lina Marliza. (2023). Penerapan *Reward dan Punishment* Dalam Meningkatkan Motivasi Serta Hasil Belajar Peserta Didik. *Educativo Jurnal Pendidikan*. 2(1), 27-38.
- Moh. Nazir. (2014). Metode Penelitian. Bogor: Ghalian Indonesia.
- Rusdianto, dkk. (2021). PELAKSANAAN PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 13 MAKASSAR. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. 10(2), 104-123.
- Safinza Sahira, dkk. (2022). Implementasi Pembelajaran IPS Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*. 6(1), 54-62.
- Sanjaya, Wina. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Silvia Anggraini, dkk. (2019). Analisis Dampak Pemberian *Reward dan Punishment* Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiro Semarang. *Mimbar PGSD Undiksha*. 7(3), 221-229.

- Purwanto. (2011). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta, CV: Bandung.
- Usman, Moh. Uzer. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yana, Dewi. (2016). Pemberian *Reward* dan *Punishment* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN Lhokseumawe. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*. 1(2), 11-18.
- Zakaria, M., & Arumsari. (2018). *Jeli Membangun Karakter Anak*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer