

Penerapan *Reward dan punishment* Dalam Meningkatkan Motivasi Serta Hasil Belajar Peserta Didik

Lina Marliza¹, Ahmadi Boerhan², Salmi Wati³

¹²³Prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

* Corresponding-Author. Email: linamarliza84@gmail.com

Abstrak

Tujuan yang nantinya akan dicapai dalam penelitian ini yaitu: 1) Penggunaan *reward dan punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 2) Mengukur hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *reward*, 3) Mengetahui hasil sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar awal siswa kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta untuk materi Nabi Muhammad SAW sebagai Rahmat bagi Alam semesta menunjukkan sebanyak 10 siswa yang tuntas atau jika diparsentasekan sebanyak 50% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang dengan parsentase sebanyak 50% dengan rata-rata yang didapatkan yaitu 67, 45 untuk siklus pertama. Dengan nilai tertinggi berjumlah 2 orang yang mendapatkan nilai 89. Sementara untuk siswa yang mendapatkan nilai dibawah 50 yaitu sebanyak 2 orang. Dan untuk siklus kedua yakni 20 siswa, diperoleh sebanyak 17 siswa yang tuntas atau jika diparsentasekan sebanyak 85% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang dengan parsentase sebanyak 15% dengan rata-rata yang didapatkan yaitu rata-rata yang diperoleh dan ketuntasan 81 . Dengan nilai tertinggi berjumlah empat orang dengan mendapatkan nilai diatas 90. Untuk siswa yang mendapatkan nilai dibawah 50 berjumlah 0 siswa. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dalam penggunaan *reward dan punishment*. Dan hasil belajar peserta didik dalam bab Nabi Muhammad SAW sebagai Rahmat bagi Alam semesta dikelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta.

Kata kunci: *reward, punishment*, motivasi belajar

Abstract

The objectives that will be achieved in this study are: 1) The use of rewards and punishments in increasing students' learning motivation, 2) Measuring the learning outcomes of students by using rewards, 3) Knowing the results of the extent to which students understand the material that has been taught. The research method used is classroom action research consisting of 2 cycles, and each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection stages. The results of this study indicate that the initial learning outcomes of students in class VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta for the material of the Prophet Muhammad SAW as a Mercy for the Universe showed as many as 10 students who were complete or if parsed as much as 50% and students who did not complete as many as 10 people with a percentage of as much as 50% with the average obtained which is 67.45 for the first cycle. With the highest score being 2 people who got a score of 89. Meanwhile, for students who get a score below 50, there are 2 people. And for the second cycle, namely 20 students, 17 students were obtained who were complete or if parsed as much as 85% and 3 students who were not complete with a percentage of 15% with the average obtained, namely the average obtained and completeness of 81. With the highest score of four people by getting a score above 90. For students who get a score below 50, there are 0 students. Based on the results of this Classroom Action Research in the use of

rewards and punishments. And the learning outcomes of students in the chapter of the Prophet Muhammad SAW as a Mercy for the Universe in class VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta.

Keywords: *reward, punishment, learning motivation*

PENDAHULUAN

Sejarah Kebudayaan Islam dimaknai sebagai peradaban dan kebudayaan Islam dimulai dari masa Rasulullah Shallallahu Alaihi Wassalam sampai dimasa modernisasi seperti saat sekarang. Sejarah tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, manusia yang baik adalah manusia yang mengetahui sejarah perjalanan hidupnya. Kata sejarah berasal dari kata syajaraton yang diartikan sebagai pohon, dikarenakan dari sejarah itu sendiri membahas hal yang sangat merinci seperti halnya pohon. Seperti membahas mengenai tokoh, tanggal kejadian, waktu, alur sejarah itu dari hal yang besar sampai hal yang besar dan itulah yang dinamakan dengan sejarah dari peristiwa tersebut memang benar-benar terjadi pada saat itu. Sementara dari kebudayaan dimaknai sebagai urf atau kebiasaan yang terjadi terus-menerus dan dari perbuatan tersebut dianggap baik. Sementara pendidikan dimaknai suatu upaya yang dilakukan transfer ilmu pengetahuan seseorang secara sadar dan terencana dengan memberikan aturan dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Definisi pendidikan menurut Umdirah yakni dapat pendidikan dapat digunakan secara bersamaan dengan adanya manusia dibumi Allah Swt. Permenag RI pada lampiran 4a-bab III tentang Standar isi PAI dan Bahasa Arab tahun 2013 menjelaskan bahwa mata pelajaran SKI di MTs bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan salah satunya membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya landasan ajaran, nilai-nilai dan norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah Saw dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Kata *reward* berasal dari Bahasa Inggris yang diartikan sebagai kejutan, hadiah, balasan, ganjaran dll. *Reward* bisa digunakan sebagai media pendidikan yang

digunakan untuk memberi motivasi dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran dan menjadi daya tarik yang tinggi. Dengan adanya *reward* menjadikan peserta didik terinspirasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan efektif dan efisien (Azward, 2021). Penggunaan *reward* akan dapat dilaksanakan dengan baik jika guru tersebut memperhatikan penggunaannya dengan tidak mengedepankan nilai-nilai materil seperti uang dan benda lainnya (Amiruddin et al., 2022). Kemudian guru juga harus berpadangan bahwa dalam *reward* tersebut bukan hanya menjadikan upah atau penghasilan yang diberikan kepada peserta didik terhadap perbuatan yang telah mereka lakukan. Dimana dalam memberikan *reward* tersebut harus sesuai dengan kemampuan peserta didik. Dengan adanya *reward* akan dapat menghargai orang lain untuk senantiasa berbuat dan berperilaku baik. Dalam Islam istilah *reward* disamakan dengan pahala atau balasan dalam perbuatan baik. Maksudnya jika seseorang melakukan perbuatan baik, maka ia akan mendapatkan *reward* atau balasan sesuai dengan apa yang dia perbuat. Ada istilah “*al-jazaa’u min jinsil amal*” maksudnya adalah perbuatan baik seseorang akan bernilai pahala, sekalipun hanya membuang batu ditengah jalan dan begitu pula orang yang melakukan perbuatan buruk walaupun didalam hati ia baru hanya berniat untuk melakukan kejahatannya maka akan dicatat sebagai keburukan. Hal tersebut didasarkan atas observasi awal yang dilakukan di MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta pada mapel SKI merupakan mata pelajaran yang membosankan dan menjenuhkan. Hal tersebut yang membuat peserta didik kurang tertarik dengan mapel tersebut.

Kemudian *punishment* berasal dari Bahasa Inggris yang diartikan sebagai

hukuman, sanksi dan ganjaran. Sanksi yang diberikan karena adanya situasi yang ingin dihindari untuk menurunkan tingkah laku. Padangan filsafat mengenai *punishment* dapat dilihat dari suatu anggapan yang menyatakan bahwa dalam kehidupan didunia adalah hukuman (Gulo, 2022; Zuhdiah, 2019). Dalam hal tersebut manusia akan senantiasa menjauhkan diri dari hal-hal yang mendorong mereka terjerumus kedalam permasalahan atau hukuman. Dimana hukuman merupakan sanksi atas apa yang dilakukan seseorang baik secara sadar dan tidak sadar sehingga seseorang tidak melakukan kesalahan yang sama kedepannya.

Seorang guru hendaknya memiliki sikap yang bijaksana dalam memilih *punishment* yang akan ia terapkan didalam kelas (Kusyairi & Culo, 2018). Hukuman yang diberikan kepada peserta didik disesuaikan dengan kondisi peserta didik, dengan alasan bahwa *punishment* yang diterimanya sanggup untuk dikerjakan dan begitu pula sebaliknya. Apakah *punishment* yang diberikan itu memberikan efek jera kepada peserta didik atau bukan. Dari beberapa penjelasan mengenai *punishment* tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *punishment* merupakan sebuah sanksi yang didapatkan seseorang karena kesalahan yang telah ia perbuat baik secara sadar dan tidak sadar yang menyebabkan ia melanggar kaidah dan norma-norma yang telah dilakukan sebelumnya. Contoh pelanggaran atau *punishment* dalam proses belajar mengajar adalah tidur dikelas karena begadang bermain game online. *Punishment* yang dapat dilakukan oleh guru adalah menyuruh peserta didik tersebut untuk mencuci muka ke wc, menasehati peserta didik untuk berhenti untuk main game sampai larut malam dan banyak cara lain yang dapat dilakukan guru agar menindaklanjuti perbuatan melanggar peserta didik tersebut.

Dalam tujuan pemberian *reward* yakni yakni untuk memberikan dorongan dari dalam dan luar diri seorang peserta didik dengan tujuan memberikan motivasi

dan apresiasi atas pekerjaan baik yang telah dia lakukan. Dengan seorang guru memberikan *reward* diharapkan nantinya akan terjalin komunikasi yang bagus dengan siswa karena *reward* merupakan wujud kasih sayang yang diberikan guru dalam tak berwujud dan berwujud. Hukuman sangat diperlukan dalam seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan (Harefa, 2022; Thomas & Martina, 2022). Hal tersebut bisa dikelompokkan menjadi dua yakni: tujuan penggunaan waktu panjang dan penggunaan waktu pendek. Tujuan diberikannya hukuman kepada peserta didik untuk melatih peserta didik menjadi manusia yang disiplin, memberikan efek jera dan menjadikan dirinya sebagai manusia yang berani berbuat berani bertanggung jawab. Dalam teori ini menjelaskan bahwa seseorang yang telah mendapatkan hukuman akan merasa takut untuk melakukan pelanggaran dan kesalahan yang sama. Hal tersebut bisa kita lihat dari penerapan orang tua terutama ibu yang selalu menakut-nakuti sang anak. Tujuan tindakan menakuti ini untuk memberikan efek takut untuk melakukan pelanggaran dan semacamnya. Dalam dunia pendidikan misalnya jika seorang peserta didik tidak pernah membuat tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru, maka langkah yang diambil guru adalah menakuti dengan mengatakan: "jika ananda tidak membuat tugas yang telah diberikan, maka nilai ananda tidak ibu keluarkan!"

Hukuman yang akan diberikan kepada seorang anak, jika dilihat dari perkembangannya dibagi berdasarkan 3 bentuk, yakni (1). Hukuman Asosiatif, dimana seseorang akan mengasosiasikan antara *punishment* dan pelanggaran yang telah ia lakukan, kemudian antara hukuman yang telah ia jalani. Dimana dalam hukuman ini diterapkan untuk anak kecil, dan upaya seseorang untuk menjauhi perbuatan yang tidak menyenangkan; (2). Hukuman Logis, dalam hukuman ini bisa diterapkan untuk anak yang telah memiliki tingkat kemampuan berfikir yang agak

tinggi. Misalnya seorang anak yang melakukan mencuri uang kawannya dikelas, ia akan mengetahui dampak yang ditimbulkan dari mencuri uang dikelas tersebut. Pemberian hukuman ini harus disesuaikan dengan kesalahan yang dilakukan peserta didik, jika kesalahan yang dilakukan peserta didik kecil, maka guru harus memperhatikan pemberian hukuman yang logis diberikan; dan (3). Hukuman Normatif, dalam hukuman ini adanya norma atau aturan yang mengikat dalam menerapkannya. Hukuman ini digunakan untuk seseorang yang melakukan pelanggaran terhadap etika, tata krama, sopan santun dan sebagainya. Dimana dalam hukuman normatif ini membentuk karakter peserta didik. Misalkan cara yang dapat diterapkan didalam kelas oleh guru menerapkan sikap jujur, saling menghargai, tolong menolong sesama anggota kelas.

Motivasi berasal dari Bahasa Latin dari kata “movere” yang artinya bergerak maju. Dan sepadan dengan motivation dalam Bahasa Inggris yang diartikan dorongan, keinginan dan hasrat terhadap sesuatu. Motivasi yang ada didalam diri manusia merupakan proses yang ada didalam diri seseorang dan hal tersebut dapat dipertahankan dari waktu ke waktu (Zagoto, Yarni & Dakhi, 2019; Zuleni & Marfilinda, 2022). Seandainya dengan ada motivasi akan menjadikan seseorang bergerak maju kedepan, maka orang tersebut akan terus melangkah dan melangkah. Adapun fungsi motivasi belajar yakni mendorong manusia untuk berbuat terhadap apa yang akan ia kerjakan, motivasi untuk menentukan arah perbuatan, dan motivasi untuk menyeleksi perbuatan yang akan kita kerjakan. Melalui proses belajar mengajar yang optimal dicirikan dengan berikut: 1). Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2). Menambah dan menyakini kemampuan yang ada pada dirinya, 3). Hasil belajar yang dicapai oleh dirinya akan lama diingat dalam bentuk prilaku, 4. Hasil belajar dari peserta didik

mencakup seluruh ranah yakni kognitif, afektif dan psikomotorik (Zagoto, 2022).

Penggunaan *reward* berupa hadiah dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disekolah menjadi cara jitu guru dalam memotivasi belajar peserta didik yang nantinya akan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. *Reward* dijadikan sebagai cara guru dalam merespon perbuatan maupun tingkah laku peserta didik baik yang terpuji atau yang tercela, dengan maksud *reward* menjadi tolak ukur peserta didik dalam memperbaiki kedisiplinan, dan menjadikan peserta didik bersemangat dalam menghadapi pembelajaran dikelas. Dan begitu pula dengan *punishment* yang diberikan guru untuk menegur dan memberikan hukuman kepada peserta didik yang telah melanggar norma dan kaidah dalam proses pembelajaran. Kemudian *punishment* diberikan untuk melatih peserta didik menjadi manusia yang bertanggung jawab atas kesalahan yang telah diperbuat.

Madrasah Al-Hidayah Lubuk Bonta yang terletak dikemungkinan Kapalo Hilalang, kec 2x11 Kayutanam, kab Padang Pariaman dengan mayoritas peserta didik yang berasal dari ekonomi menengah kebawah. Setelah dilakukan observasi dan wawancara pada tanggal 5 November 2022, didapati peserta didik di MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta yang masih malas mengikuti proses pembelajaran terutama pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam. Dan hal tersebut terjadi karena kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik. Ketika guru menerangkan materi dikelas mereka tertidur, dengan alasan begadang dan tidak tidur semalaman karena bermain game online. Oleh sebab itu, peserta didik tersebut harus diberikan ancaman dan motivasi untuk belajar disekolah. Dengan demikian, penelitian ini dibuat untuk mengetahui bagaimana cara pembelajaran interaktif guru dikelas dengan memberikan *reward* berupa hadiah dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Serta bagaimana penerapan *punishment* dalam pembelajaran untuk menjadikan

peserta didik yang bertanggung jawab dalam melakukan kesalahan yang telah dia perbuat.

Untuk mendapatkan data terkait dengan Penggunaan *reward dan punishment* dalam meningkatkan motivasi motivasi belajar peserta didik dalam mapel SKI di MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta, maka langkah yang peneliti lakukan adalah melakukan wawancara dan obeservasi dengan Kepala Madrasah yaitu Bapak Abu Bakar, A.Md yang ditemui pada Jum'at 02 Desember 2022. Dalam wawancara yang dijelaskan oleh kepala madrasah Al-Hidayah menjelaskan bahwa guru kurang bersemangat dalam menjelaskan materi, dimana hal tersebut bisa terlihat dari guru yang hampir setiap minggunya menyuruh peserta didik untuk mencatat saja tanpa menjelaskan materi yang telah dicatat tadi. Tentunya hal tersebut akan berdampak terhadap kemampuan anak dalam memahami materi yang telah di catat. Tidak setiap anak sepulang sekolah akan membaca dan melihat kembali catatannya dirumah. Selain belum adanya media pendukung dalam proses pembelajaran seperti infokus dimadrasah tersebut, dirasa sangat perlu adanya media penunjang untuk membangkitkan gairah dan motivasi belajar peserta didik terutama dalam pelajaran sejarah Islam dan sejarah Indonesia.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dari tanggal 16-30 November 2022 memperoleh kesimpulan bahwa dalam pembelajaran SKI di MTsS Lubuk Bonta belum sepenuhnya terealisasi dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan beberapa kasus seperti anak didik yang malas untuk mendengarkan guru dalam menyampaikan materi, anak didik yang kurang serius dalam menerima pembelajaran, metode pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, tidak adanya *ice breaking* dalam pembelajaran, tidak ada kuis setelah pembelajaran, dan tidak ada upaya guru dalam memberikan penghargaan setelah peserta didik menjawab pertanyaan guru setelah memberikan soal.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas/PTK yakni suatu penelitian tindakan action reseach yang aplikasinya dalam kegiatan belajar mengajar dikelas untuk memperbaiki proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan dan mengefektifkan pembelajaran dikelas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan praktik, pengembangan propesional dan pengembangan situasi belajar. Penelitian tindakan kelas ini cara belajar dari tindakan dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta Kenagarian Kapalo Hilalang Kecamatan 2x11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman Provinsi Sumatera Barat tahun ajaran 2022/2023. MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta memiliki rombongan belajar sebanyak 2 kelompok, madrasah tersebut memiliki 3 kelas yakni kelas 7, 8 dan 9. Ada fasilitas penunjang seperti labor TIK, perpustakaan dan lain sebagainya. Dengan total guru sebanyak 17 orang, yang terdiri dari 16 guru honorer dan 1 pegawai negeri sipil dengan pangkat penata 3C.

Objek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta dengan jumlah 20 orang yang terdiri dari 13 orang siswi perempuan dan 7 orang siswa laki-laki. Waktu dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas yakni selama kurang lebih 4 bulan terhitung September sampai Desember 2022. Penelitian ini dilakukan pada materi SKI kelas VII dalam bab Nabi Muhammad Saw sebagai Rahmat bagi Alam Semesta. Sesuai dengan penelitian tindakan kelas yang mengharuskan 2 siklus, maka peneliti akan menggunakan 2 siklus dalam setiap satu pertemuan. Teknik yang dapat digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas yakni dilihat dari observasi terfokus yang dilakukan untuk mendapatkan data yang sejernih-jernihnya. Kemudian dengan menggunakan tes hasil belajar untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Sementara dari instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa lembar observasi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Kegiatan dalam Penelitian Tindakan Kelas

a. Perencanaan

Dalam tahap ini hal yang perlu disiapkan oleh guru adalah RPP atau skenario pembelajaran dengan menggunakan penerapan *reward dan punishment* pada materi Nabi Muhammad sebagai Rahmat bagi Alam Semesta. Disusul dengan pemberian tugas bagi siswa serta mengisi aktivitas observasi siswa dan guru yang nantinya akan diarahkan oleh guru dan observer.

b. Pelaksanaan

Dalam kegiatan pelaksanaan ini dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2022 dimulai pada pukul 08:30-10:10 WIB. Dibuka dengan pembelajaran seperti biasa yakni kegiatan pembuka, kegiatan penutup dengan rincian waktu yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam kegiatan pembuka dengan waktu 15 menit dan kegiatan yang dilakukan sebagai berikut: 1) salam, 2) mengecek kerapian peserta didik, ruang kelas dan sebagainya, 3) Absen dan doa, 4) membaca Basmallah, 5) apersepsi, 6) motivasi bagi peserta didik, 6) materi hari ini dan tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan inti ada proses yang dialami peserta didik yakni proses mengamati, bertanya, mengidentifikasi, mengkomunikasikan, dan mengasosiasikan. Dimana guru menggunakan *reward dan punishment* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kemudian masuk pada kegiatan inti, dimana setelah guru menjelaskan bab Nabi Muhammad Saw sebagai Rahmat bagi Alam semesta. Dan masuk pada kegiatan penutup, dimana guru akan menyimpulkan materi, memberikan evaluasi, menutup pembelajaran secara bersama-sama.

c. Observasi

Partisipan dalam melakukan observasi ini adalah siswa kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta sebanyak 20 orang yang terdiri dari 13 siswi dan 7 siswa. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan metode demonstrasi guna melihat motivasi dan hasil belajar siswa kedepannya. Dalam empirik dikelas, hanya sedikit saja siswa yang aktif mendemostrasikan pendapatnya, apalagi jika guru menggunakan *reward dan punishment*, siswa akan merasa bosan dan suasana pembelajaran tidak bervariasi. Mendeteksi munculnya masalah awal, maka kami mengidentifikasi masalah tersebut kedalam masalah siklus I sesuai dengan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta. Dari 20 siswa diatas, diperoleh sebanyak 10 siswa yang tuntas atau jika dipersentasekan sebanyak 50% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang dengan persentase sebanyak 50% dengan rata-rata yang didapatkan yaitu 67, 45.

Tabel 1. Penilaian Harian Siswa Lelas VII Di Kondisi Awal

No	Nama Siswa/i	Nilai	Ket
1	Aditya Nugraha	20	Tidak Tuntas
2	Alvalentina Felindra	82	Tuntas
3	Anisa Aulia	58	Tidak Tuntas
4	Arumi Valevi	70	Tidak Tuntas
5	Faris Okta Putra	78	Tuntas
6	Jeni Dwi Rosman	50	Tidak Tuntas
7	Kheysya Awaliya Fitri	75	Tuntas
8	M. Israq Firdaus	56	Tidak Tuntas
9	M. Riski Mardian	70	Tidak Tuntas
10	Musyrifah Karimah	88	Tuntas
11	Nadin	60	Tidak Tuntas
12	Nanda Putra Rahman	45	Tidak Tuntas
13	Nur Adel	88	Tuntas
14	Noufaldo Juliandi	68	Tidak Tuntas
15	Olivia Ramadhani	59	Tuntas
16	Qolbi Al-Khairi	77	Tuntas
17	Sabrina Hafsha	88	Tuntas
18	Tiara Ramadhani	52	Tidak Tuntas

19	Ulfatun Nisa	76	Tuntas
20	Yunita Uljanah	89	Tuntas
	Jumlah	1349	Jumlah
	Rerata	67, 45	Tidak Tuntas
	Ketuntasan	67, 45%	

d. Refleksi

Alasan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengukur motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *reward dan punishment* dalam pembelajaran SKI kelas VII bab Nabi Muhammad Saw sebagai Rahmat bagi Alam Semesta. Dan hasil yang didapatkan sebanyak 67, 45 dan ketuntasan 67, 45% dengan melihat hasil belajar peserta didik yang cukup baik dalam parsentase tersebut. Pada kondisi awal terdapat kekurangan dari peserta didik dalam memahami materi yang seperti kurang fokus dalam mendengarkan pembelajaran yang disampaikan, rendahnya motivasi belajar peserta didik bukan hanya dalam matapelajaran SKI namun hampir diseluruh mapel yang ada. Selain rendahnya motivasi belajar peserta didik tentu hasil belajarpun akan rendah. Dari permasalahan yang ada peneliti memfokuskan kepada penggunaan *reward dan punishment* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pserta didik didalam kelas. Tujuan penggunaan *reward dan punishment* dalam pembelajaran adalah untuk mengktifkan suasana kelas, membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik serta mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik melalui penerapan tersebut dengan melihat kepada hasil belajar.

2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1

1. Perencanaan

Dalam tahap ini hal yang perlu disiapkan oleh guru adalah RPP atau skenario pembelajaran dengan menggunakan penerapan *reward dan punishment* pada materi Nabi Muhammad sebagai Rahmat bagi Alam Semesta. Disusul dengan pemberian tugas bagi siswa serta mengisi aktivitas observasi siswa dan guru yang nantinya akan diarahkan oleh guru dan observer.

2. Pelaksanaan

Dalam kegiatan pelaksanaan ini dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2022 dimulai pada pukul 08:30-10:10 WIB. Dibuka dengan pembelajaran seperti biasa yakni kegiatan pembuka, kegiatan penutup dengan rincian waktu yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam kegiatan pembuka dengan waktu 15 menit dan kegiatan yang dilakukan sebagai berikut: 1) salam, 2) mengecek kerapian peserta didik, ruang kelas dan sebagainya, 3) Absen dan doa, 4) membaca Basmallah, 5) apersepsi, 6) motivasi bagi peserta didik, 6) materi hari ini dan tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan inti ada proses yang dialami peserta didik yakni proses mengamati, bertanya, mengidentifikasi, mengkomunikasikan, dan mengasosiasikan. Di mana guru menggunakan *reward dan punishment* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kemudian masuk pada kegiatan inti, dimana setelah guru menjelaskan bab Nabi Muhammad Saw sebagai Rahmat bagi Alam semesta. Dan masuk pada kegiatan penutup, dimana guru akan menyimpulkan materi, memberikan evaluasi, menutup pembelajaran secara bersama-sama.

3. Observasi

Partisipan dalam melakukan observasi ini adalah siswa kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 13 siswi dan 7 siswa. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *reward dan punishment* guna melihat motivasi dan hasil belajar siswa kedepannya. Dalam empirik dikelas, hanya sedikit saja siswa yang aktif mendemostrasikan pendapatnya, apalagi jika guru menggunakan *reward dan punishment*, siswa akan merasa bosan dan suasana pembelajaran tidak bervariasi. Mendeteksi munculnya masalah awal, maka kami mengidentifikasi masalah tersebut kedalam masalah siklus I sesuai dengan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk

Bonta. Dari 20 siswa diatas, diperoleh sebanyak 10 siswa yang tuntas atau jika diparsentasekan sebanyak 50% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa dengan parsentase sebanyak 50% dengan rata-rata yang didapatkan yaitu rata-rata yang diperoleh 67, 45 dan ketuntasan 67, 45%

Tabel 2. Penilaian Harian Siswa Kelas VII Di Kondisi Awal

No	Nama Siswa/i	Nilai	Keterangan
1	Aditya Nugraha	77	Tuntas
2	Alvalentina Felindra	83	Tuntas
3	Anisa Aulia	56	Tidak Tuntas
4	Arumi Valevi	79	Tuntas
5	Faris Okta Putra	80	Tuntas
6	Jeni Dwi Rosman	87	Tuntas
7	Kheysya Awaliya Fitri	80	Tuntas
8	M. Israq Firdaus	81	Tuntas
9	M. Riski Mardian	54	Tidak Tuntas
10	Musyrifah Karimah	90	Tuntas
11	Nadin	77	Tuntas
12	Nanda Putra Rahman	74	Tidak Tuntas
13	Nur Adel	92	Tuntas
14	Noufaldo Juliandi	75	Tuntas
15	Olivia Ramadhani	94	Tuntas
16	Qolbi Al-Khairi	87	Tuntas
17	Sabrina Hafsha	92	Tuntas
18	Tiara Ramadhani	79	Tuntas
19	Ulfatun Nisa	95	Tuntas
20	Yunita Uljanah	88	Tuntas
Jumlah		1620	
Rata-rata		81	Tuntas
Ketuntasan		81%	

4. Refleksi

Alasan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengukur motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *reward dan punishment* dalam pembelajaran SKI kelas VII bab Nabi Muhammad Saw sebagai Rahmat bagi Alam Semesta. Dan hasil yang didapatkan sebanyak 81 dan ketuntasan 81, 00% dengan melihat hasil belajar peserta didik yang cukup baik dalam parsentase tersebut.

Pada kondisi awal terdapat kekurangan dari peserta didik dalam memahami materi yang seperti kurang fokus dalam mendengarkan pembelajaran yang disampaikan, rendahnya motivasi belajar peserta didik bukan hanya dalam matapelajaran SKI namun hampir diseluruh mapel yang ada. Selain rendahnya motivasi belajar peserta didik tentu hasil belajarpun akan rendah. Dari permasalahan yang ada peneliti memfokuskan kepada penggunaan *reward dan punishment* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pserta didik didalam kelas. Tujuan penggunaan *reward dan punishment* dalam pembelajaran adalah untuk mengktifkan suasana kelas, membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik serta mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik melalui penerapan tersebut dengan melihat kepada hasil belajar.

1. Aktifitas Siswa

Hasil penelitian terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan penerapan *reward dan punishment* dalam bab Nabi Muhammad Saw sebagai Rahmat bagi Alam Semesta disiklus 1 mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Dalam mengetahui jawaban siswa terhadap kegiatan PBM dengan mengisi angket kepada siswa kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta. Terhadap penggunaan *reward dan punishment* yang diberikan kepada peserta didik 20 orang. Jawaban yang diberikan peserta didik sangat bervariasi, ada peserta didik yang menerima dan begitupula sebaliknya. Peserta didik yang menerima penerima *reward dan punishment* karena mereka

beranggapan *reward* dapat menjadi penyemangat seseorang dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat materi, misalnya memberi ciki-ciki ketika peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kemudian peserta didik yang kurang berkenaan dengan penggunaan *reward* dalam pembelajaran mereka beranggapan bahwa *reward* tersebut hanya diberikan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru kepada mereka, dan hal tersebut mengakibatkan siswa merasa dibedakan dalam kelas. Padahal jika dilihat dari tujuan diberikannya *reward* untuk memotivasi peserta didik didalam kelas untuk aktif dan kreatif dalam mendemostrasikan pendapatnya yang berbeda-beda Mengenai *reward* ini sendiri, kelebihan dalam penerapannya menjadikan pembelajaran didalam kelas interaktif artinya ada hubungan timbal balik atau feedback antara guru dan siswa, guru bertanya siswa menjawab dan begitu sebaliknya.

2. Aktivitas Guru

Dari hasil pengamatan mengenai kompetensi guru dalam penggunaan *reward dan punishment* dalam pencapaian kompetensi guru dalam materi Nabi Muhammad sebagai Rahmat bagi Alam Semesta disiklus 1 mendapatkan rata-rata 67,45 dan tergolong kurang memuaskan. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan yakni untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar melalui penerapan *reward dan punishment* dan difokuskan kepada hasil belajar peserta didik yang akan didapatkan masing-masing. Seperti yang dijelaskan dalam siklus I terdapat beberapa peserta didik yang belum tuntas. Maka langkah yang peneliti lakukan yakni, mewawancarai masing-masing peserta didik yang tidak tuntas dengan beberapa pertanyaan dan dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik tersebut tidak fokus dengan materi yang disampaikan ada yang mengatakan

mengganggu teman, permisi pada saat evaluasi akan diberikan, tidak fokus selama pembelajaran berlangsung. Kemudian peserta didik yang belum tuntas tidak membaca buku sebelum penilaian harian dilakukan. Selain itu, juga terdapat 2 orang peserta didik yang mencontek selama penilaian harian dilakukan, masing-masing mereka mendapatkan nilai dibawah 50.

Kekurangan lain yang peneliti dapatkan masih banyak dari peserta didik kelas VII yang kurang dalam keterampilan bertanya didalam kelas, jika ditanyakan sudah paham, mereka mengatakan sudah namun ketika dilakukan penilaian harian ada diantara peserta didik yang mendaatkan nilai dibawah 50. Padahal guru dalam hal ini sudah menjelaskan materi dengan detail ditambah lagi dengan menonton video pembelajaran terkait. Melihat beberapa kekurangan pada siklus I, langkah yang akan peneliti lakukan disiklus 2 yakni dengan mencari solusi dari permasalahan yang ada nantinya.

3. Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan

Dalam tahap ini hal yang perlu disiapkan oleh guru adalah RPP atau skenario pembelajaran dengan menggunakan penerapan *reward dan punishment* pada materi Nabi Muhammad sebagai Rahmat bagi Alam Semesta. Serta mencarikan solusi dari kekurangan yang ada didalam pembelajaran yang terjadi disiklus I. Disusul dengan pemberian tugas bagi siswa serta mengisi aktivitas observasi siswa dan guru yang nantinya akan diarahkan oleh guru dan observer.

2. Pelaksanaan

Dalam kegiatan pelaksanaan ini dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2022 dimulai pada pukul 08:30-10:10 WIB. Dibuka dengan pembelajaran seperti biasa yakni kegiatan pembuka, kegiatan penutup dengan rincian waktu yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam kegiatan pembuka dengan waktu 15 menit dan kegiatan yang dilakukan sebagai

berikut: 1) salam, 2) mengecek kerapian peserta didik, ruang kelas dan sebagainya, 3) Absen dan doa, 4) membaca Basmallah, 5) apersepsi, 6) motivasi bagi peserta didik, 6) materi hari ini dan tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan inti ada proses yang dialami peserta didik yakni proses mengamati, bertanya, mengidentifikasi, mengkomunikasikan, dan mengasosiasikan. Di mana guru menggunakan *reward dan punishment* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kemudian masuk pada kegiatan inti, dimana setelah guru menjelaskan bab Nabi Muhammad Saw sebagai Rahmat bagi Alam semesta. Dan masuk pada kegiatan penutup, dimana guru akan menyimpulkan materi, memberikan evaluasi, menutup pembelajaran secara bersama-sama.

3. Observasi

Partisipan dalam melakukan observasi ini adalah siswa kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta sebanyak 20 orang yang terdiri dari 13 siswi dan 7 siswa. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan metode demonstrasi guna melihat motivasi dan hasil belajar siswa kedepannya. Dalam empirik dikelas, hanya sedikit saja siswa yang aktif mendemostrasikan pendapatnya, apalagi jika guru menggunakan *reward dan punishment*, siswa akan merasa bosan dan suasana pembelajaran tidak bervariasi. Mendeteksi munculnya masalah awal, maka kami mengidentifikasi masalah tersebut kedalam masalah siklus II sesuai dengan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta. Dari 20 siswa diatas, diperoleh sebanyak 18 siswa yang tuntas atau jika diparsentasekan sebanyak 85% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang dengan parsentase sebanyak 15% dengan rata-rata yang didapatkan yaitu rata-rata yang diperoleh 81, 15 dan ketuntasan 81, 15%.

Tabel 3. Penilaian Harian Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ket
1	Aditya Nugraha	77	Tuntas
2	Alvalentina Felindra	59	Tidak Tuntas
3	Anisa Aulia	75	Tuntas
4	Arumi Valevi	79	Tuntas
5	Faris Okta Putra	81	Tuntas
6	Jeni Dwi Rosman	60	Tidak Tuntas
7	Kheysya A. Fitri	87	Tuntas
8	M. Israq Firdaus	78	Tuntas
9	M. Riski Mardian	79	Tuntas
10	Musyrifah Karimah	88	Tuntas
11	Nadin	90	Tuntas
12	Nanda P. Rahman	82	Tuntas
13	Nur Adel	89	Tuntas
14	Noufaldo Juliandi	78	Tuntas
15	Olivia Ramadhani	90	Tuntas
16	Qolbi Al-Khairi	76	Tuntas
17	Sabrina Hafsha	92	Tuntas
18	Tiara Ramadhani	83	Tuntas
19	Ulfatun Nisa	93	Tuntas
20	Yunita Uljanah	87	Tuntas
Jumlah		1623	
Rata-Rata		81, 15	Tuntas
Ketuntasan		81, 15%	

5. Refleksi

Alasan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengukur motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *reward dan punishment* dalam pembelajaran SKI kelas VII bab Nabi Muhammad Saw sebagai Rahmat bagi Alam Semesta. Dan hasil yang didapatkan sebanyak 81, 15 dan ketuntasan 81, 15% dengan melihat hasil belajar peserta didik yang cukup baik dalam parsentase tersebut. Pada kondisi awal terdapat kekurangan dari peserta didik dalam memahami materi yang seperti kurang fokus dalam mendengarkan pembelajaran yang disampaikan, rendahnya motivasi belajar peserta didik bukan hanya dalam matapelajaran SKI namun hampir diseluruh mapel yang ada. Selain rendahnya motivasi belajar peserta didik tentu hasil belajarpun akan rendah. Dari permasalahan yang ada peneliti memfokuskan kepada

penggunaan *reward dan punishment* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik didalam kelas. Tujuan penggunaan *reward dan punishment* dalam pembelajaran adalah untuk mengktifkan suasana kelas, membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik serta mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik melalui penerapan tersebut dengan melihat kepada hasil belajar (Hulu & Telaumbanua, 2022; Ruhmadi, 2017).

Pembahasan

a. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dari penelitian tindakan kelas melalui penilaian harian pada kondisi awal siswa kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta dalam materi Nabi Muhammad sebagai Rahmat bagi Alam Semesta dengan menerapkan *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran. Dalam siklus I jumlah rata-rata 67, 45 dengan nilai tertinggi 89 dan nilai terendah 20. Sementara dari siklus II dengan rata-rata 81, 15 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 59. Berdasarkan hasil penelitian melalui siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan belajar, dimana meningkatnya hasil belajar karena adanya motivasi belajar. Dengan penggunaan *reward dan punishment* dalam pembelajaran SKI kelas VII di MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta menunjukkan kemajuan yang signifikan disusul dengan beberapa kekurangan tentunya.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan *reward dan punishment* dalam materi Nabi Muhammad Saw sebagai Rahmat bagi Alam. Menurut observasi yang peneliti lakukan hasil rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta tergolong baik. Hal tersebut terukur dari aspek yang dinilai dari aktivitas pembelajaran yakni dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemudian aspek yang dinilai oleh pengamat dalam aktivitas siswa yakni siswa

yang memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran, melatih siswa untuk hubungan timbal balik dengan guru, aktif dalam kegiatan kelompok dan diskusi serta presentasi kedepan. Jika dilihat dari aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan melihat kepada hasil akhir berupa penilaian dan evaluasi yang semakin meningkat. Dilihat dari Siklus I dan Siklus II terjadi peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mapel SKI kelas VII MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta. Sementara dalam hal *punishment* yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran SKI yakni dengan tidak ikut berpartisipasi dalam kuis, atau ada pelanggaran lainnya. Sementara dari tujuan diterapkan *punishment* dalam pembelajaran untuk melatih peserta didik menjadi manusia yang bertanggung jawab, berani melakukan kesalahan dan berani untuk melesaikan masalah yang ia perbuat.

c. Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan *Reward dan punishment*.

Guru ketika memberikan *reward* harus melihat situasi dan kondisi, misalnya ketika guru memberikan kuis dalam pemberian dan guru disana memberikan *reward* berupa ciki-ciki atau makanan ringan kepada siswa. Jika peserta didik mampu menjawab satu pertanyaan maka ia akan mendapatkan makanan ringan yang diberikan guru. Dan dengan penerapan *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran SKI akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Tobing, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di MTsS Al-Hidayah Lubuk Bonta dilihat dari Siklus I dan Siklus II terjadi peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mapel SKI. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan yakni untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar melalui penerapan *reward dan punishment* dan difokuskan kepada hasil

belajar peserta didik yang akan didapatkan masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin., Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N. ., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). Pengaruh Pemberian *Reward dan punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 210-219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1596>
- Azward. (2021). Penerapan *reward dan punishment* dalam meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tembilahan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2). 1-14.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 334–341. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.58>
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 381–389. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.65>
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>
- Kusyairy, U., & Culo, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian *Reward And Punishment*. *JPF*, 6(2), 81-88. <https://doi.org/10.24252/jpf.v6i2.5595>
- Ruhmadi, T. (2017). Urgensi motivasi dalam proses pembelajaran The Urgent of Motivation in Learning Process. *Jurnal Diklat Keagamaan*. 11(1) 1-9
- Thomas, H., & Martina, D. (2022). Application Of Cooperative Learning Model In Increasing Students' Motivation, Learning Participation And Creativity. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 314–319. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.55>
- Tobing, R. (2022). Pengenalan Metode Belajar Hybrid Dan Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Panti Melalui Kegiatan Belajar Menyenangkan. *Abdikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(2), 114–120. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i2.236>
- Zagoto, M. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Word Square. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.1>
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 259–265. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.48>
- Zuhdiah. (2019). Meningkatkan Motivasi Kerja Guru Melalui Pemberian *Reward dan punishment*. *Jurnal Vidya Karya*, 34(1), 53–59.
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>