



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

**SKRIPSI**

**OLEH:  
HENGKI VICKY WIJAYA  
NPM. 21801013073**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH  
2023**



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

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah  
Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah**

★★★★★  
Oleh:  
**Hengki Vicky Wijaya**  
NPM. 21801013073

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDA'YAH  
2023**

## ABSTRAK

Wijaya, Hengki Vicky. 2023. Implementasi *Reward And Punishment* Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Mohammad Afifulloh, S. Ag., M.Pd. Pembimbing 2: Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd.

**Kata Kunci :** Implementasi, *Reward*, *Punishment*, Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa menjadi perhatian penting bagi guru agar siswa mampu belajar secara optimal dan dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Rendahnya motivasi belajar siswa menjadi suatu permasalahan yang kerap dihadapi guru di sekolah sehingga guru dituntut untuk memiliki usaha ekstra meningkatkan motivasi belajar dengan berbagai metode dan strategi belajar yang menarik. Di MI Al Maarif 02 Singosari Malang telah menerapkan *reward and punishment* sebagai salah satu strategi yang bisa diimplementasikan untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa. Sebagai *reinforcement* pemberian *reward and punishment* dianggap efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Al Maarif 02 Singosari Malang terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V.

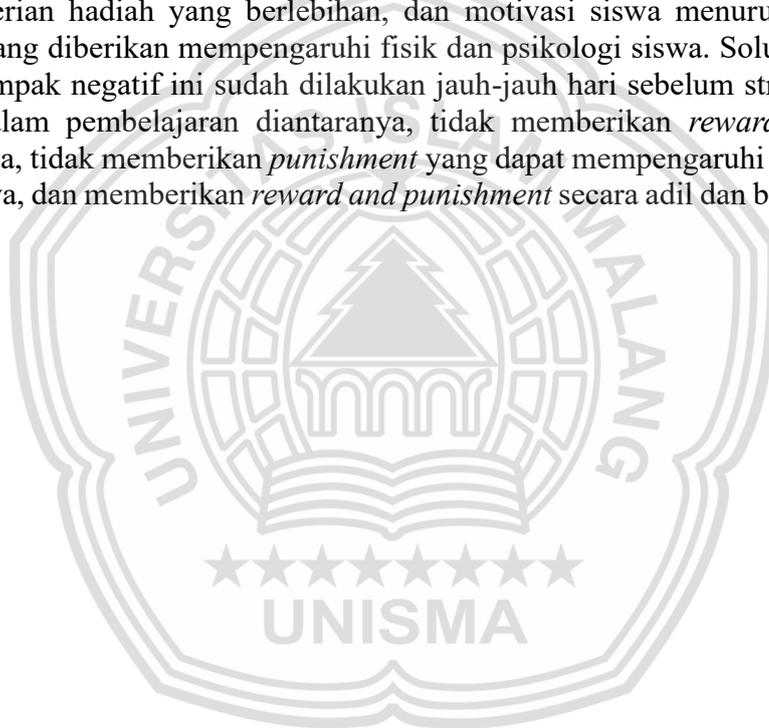
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perencanaan dan penerapan *reward and punishment* yang dilakukan guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang serta untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *reward and punishment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan mengumpulkan dan menganalisis data primer yang bersifat deskriptif. Jenis penelitian studi kasus dengan metode pengumpulan data diantaranya wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara *interview* atau tanya jawab antara peneliti dan subjek penelitian, observasi yaitu proses pengamatan langsung dan sistematis terhadap fenomena yang diteliti dan dokumentasi yaitu proses pengumpulan data dan pencatatan data terkait informasi yang relevan berupa foto, catatan dan sebagainya. Teknik analisis data yang digunakan yaitu, kondensasi data, penyajian data dan kesimpulan.

Dalam penelitian ini, guru merencanakan dan menerapkan *reward and punishment* yang melibatkan pemberian hadiah dan hukuman (konsekuensi) sebagai stimulus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perencanaan dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat serta memilah bentuk-bentuk *reward and punishment* yang akan diberikan. Selanjutnya, strategi ini diimplementasikan dalam pembelajaran IPA kelas V yang mana siswa yang paling berprestasi, aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu menjawab pertanyaan guru akan diberi hadiah, apresiasi dan pujian sedangkan siswa yang melanggar peraturan kelas, tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR),

mengganggu temannya atau berkata kotor akan diberi peringatan terlebih dahulu sebelum akhirnya mendapat konsekuensi sebagai *punishment* karena telah melakukan kesalahan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *reward and punishment* cukup efektif untuk diterapkan sebagai salah satu strategi yang bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPA di MI Al Maarif 02 Singosari Malang. Dampak positif dari penerapan strategi ini ada beberapa hal diantaranya motivasi siswa meningkat ketika mendapat *reward* atau ketika siswa melihat temannya mendapat *punishment*, perilaku positif siswa semakin meningkat sedangkan perilaku negatif cenderung menurun, dapat membangun kepercayaan dan komunikasi positif antara guru dan siswa, siswa menjadi lebih bertanggung jawab, disiplin dan berakhlak mulia. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan akibat dari penerapan *reward and punishment* ini adalah siswa memiliki sifat tamak untuk selalu mendapat hadiah, motivasi siswa berubah karena pemberian hadiah yang berlebihan, dan motivasi siswa menurun ketika *punishment* yang diberikan mempengaruhi fisik dan psikologi siswa. Solusi untuk mengatasi dampak negatif ini sudah dilakukan jauh-jauh hari sebelum strategi ini diterapkan dalam pembelajaran diantaranya, tidak memberikan *reward* berupa benda berharga, tidak memberikan *punishment* yang dapat mempengaruhi fisik dan psikologi siswa, dan memberikan *reward and punishment* secara adil dan bijaksana.



## ABSTRACT

Wijaya, Hengki Vicky. 2023. Implementation of Reward and Punishment in Science Learning to Increase Learning Motivation for Class V MI Al Maarif 02 Singosari Malang. Thesis, Madrasah Ibtida'iyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Supervisor 1: Dr. Mohammad Afifulloh, S. Ag., M.Pd. Supervisor 2: Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd.

**Keywords :** Implementation, Reward, Punishment, Learning Motivation

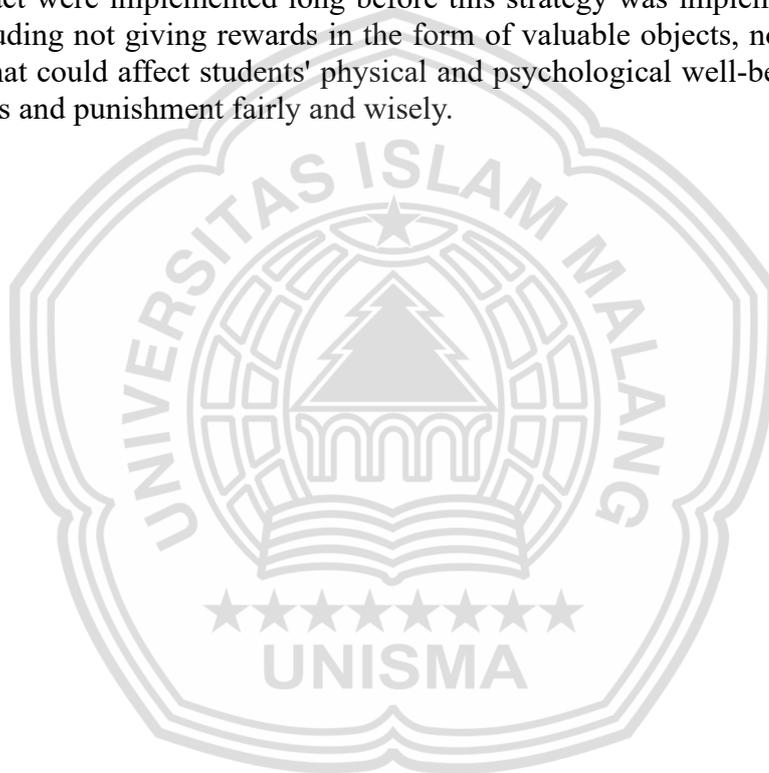
Student learning motivation is an important concern for teachers so that students are able to learn optimally and can achieve the desired learning goals. Low student motivation to learn is a problem that teachers often face in schools, so teachers are required to make extra efforts to increase learning motivation with various interesting learning methods and strategies. At MI Al Maarif 02 Singosari Malang, reward and punishment has been implemented as a strategy that can be implemented to overcome the problem of low student learning motivation. As reinforcement, providing rewards and punishments is considered effective in increasing students' learning motivation at MI Al Maarif 02 Singosari Malang, especially in class V Natural Sciences (IPA) learning.

This research aims to find out how teachers plan and implement reward and punishment in natural science (science) learning to increase the learning motivation of class V students at MI Al Maarif 02 Singosari Malang and to find out the impact of the use of reward and punishment in science learning. Natural Knowledge (Science) to increase the learning motivation of class V students at MI Al Maarif 02 Singosari Malang.

The research method used is qualitative research by collecting and analyzing descriptive primary data. This type of case study research uses data collection methods including interviews, namely collecting data by means of interviews or questions and answers between researchers and research subjects, observation, namely the process of direct and systematic observation of the phenomenon being studied, and documentation, namely the process of collecting data and recording data related to relevant information in the form of photos, notes and so on. The data analysis techniques used are data condensation, data presentation and conclusions.

In this research, teachers plan and implement reward and punishment which involves giving prizes and punishments (consequences) as a stimulus to increase students' learning motivation. Planning is carried out by preparing a Learning Implementation Plan (RPP) which contains and sorts out the forms of reward and punishment that will be given. Furthermore, this strategy is implemented in class V science learning where students who achieve the most, are active in learning activities and are able to answer the teacher's questions will be given prizes, appreciation and praise while students who violate class rules, do not do their homework (PR), disturb their friends. or saying dirty words will be given a warning first before finally receiving consequences as punishment for having made a mistake.

The research results show that the implementation of reward and punishment is effective enough to be implemented as a strategy that can be used to increase the learning motivation of class V students in science learning at MI Al Maarif 02 Singosari Malang. There are several positive impacts from implementing this strategy, including students' motivation increasing when they receive a reward or when students see their friends receiving punishment, students' positive behavior increases while negative behavior tends to decrease, it can build trust and positive communication between teachers and students, students become more responsible, responsible, disciplined and of noble character. Meanwhile, the negative impact resulting from the application of reward and punishment is that students have a greedy nature to always get prizes, student motivation changes due to giving excessive gifts, and student motivation decreases when the punishment given affects the student's physical and psychological aspects. Solutions to overcome this negative impact were implemented long before this strategy was implemented in learning, including not giving rewards in the form of valuable objects, not giving punishment that could affect students' physical and psychological well-being, and giving rewards and punishment fairly and wisely.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Motivasi merupakan suatu dorongan agar seseorang dapat melakukan sesuatu. Motivasi ini dapat berasal dari dalam diri seseorang (internal) maupun dorongan dari luar (eksternal). Motivasi penting untuk dimiliki oleh setiap individu agar dapat memberikan semangat dalam melakukan suatu aktivitas dan mencapai tujuan yang diinginkan. Tingkat motivasi dari setiap individu dapat berbeda-beda tergantung dari aktivitas apa yang dilakukannya atau kecintaannya dalam melakukan aktivitas tersebut, sehingga jika motivasi dalam diri seseorang menurun diperlukan dorongan eksternal untuk meningkatkan motivasi tersebut.

Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan. Dorongan dan reaksi-reaksi usaha yang disebabkan karena adanya kebutuhan untuk berprestasi dalam hidup. Hal tersebut menjadikan individu memiliki usaha, keinginan dan dorong untuk mencapai hasil belajar yang tinggi (Muhammad, 2016).

Berdasarkan paparan yang dikemukakan Muhammad, motivasi dapat memberikan perubahan tenaga dalam diri seseorang dengan ditandainya suatu dorongan dalam dirinya yang menjadikan individu memiliki usaha dan keinginan untuk mencapai suatu tujuan yang disebabkan karena adanya suatu keinginan untuk berprestasi dalam hidupnya. Secara umum, motivasi diperlukan disegala aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan yang dikenal dengan motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan kondisi yang dapat mendorong peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam dunia pembelajaran, motivasi dibutuhkan untuk mendukung peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi juga dapat memberikan semangat kepada peserta didik dalam proses belajar.

Motivasi belajar berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki, semakin tinggi pula antusias dan usaha peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Selain itu motivasi belajar juga mendukung dan menjaga agar peserta didik dapat terus mengikuti proses belajar. Tanpa adanya motivasi belajar, peserta didik tidak menunjukkan kesungguhan dan akan kesulitan dalam mengikuti proses belajar sehingga akan menghambat pengetahuannya dan hasil belajar akan berkurang.

Rendahnya motivasi belajar membuat kualitas belajar siswa berkurang sehingga berdampak buruk bagi kualitas diri peserta didik. Hingga saat ini masih banyak ditemui permasalahan tentang rendahnya motivasi belajar, sehingga mempengaruhi kualitas belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Permasalahan ini berdampak buruk terhadap hasil belajar bahkan dapat menurunkan prestasi belajar peserta didik.

Kurangnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh hal-hal di bawah ini :

1. Kurangnya motivasi belajar dalam diri sendiri. Lemahnya motivasi belajar dalam diri peserta didik bisa disebabkan karena tidak mempunyai tujuan dan cita-cita yang jelas, hal ini bisa berdampak dalam proses belajarnya.

2. Lingkungan peserta didik yang kurang mendukung. Faktor lingkungan ini mencakup pergaulan peserta didik dan lingkungan masyarakat, lingkungan yang kurang kondusif dan teman yang kurang memotivasi dapat menyebabkan pembelajaran yang peserta didik lakukan kurang maksimal. Sebagai contoh, jika teman sebaya peserta didik adalah anaka-anak yang rajin belajar, maka peserta didik akan termotivasi untuk meningkatkan intensitas belajarnya, begitu pula sebaliknya.
3. Kurangnya dukungan orang tua juga bisa menjadi penyebab motivasi belajar peserta didik berkurang. Orang tua memiliki peranan penting dalam mendidik selain pendidikan yang diberikan sekolah, orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan anaknya akan menyebabkan anak kurang termotivasi dalam belajar.
4. Guru kurang memotivasi peserta didik dalam belajar. Guru yang kurang peduli terhadap kondisi mental peserta didik akan mengakibatkan pembelajaran yang diberikan menjadi kurang efektif.
5. Peserta didik tidak menyukai cara guru dalam mengajar. Guru dengan cara mengajar yang kurang kreatif apalagi monoton menjadi alasan tertentu bagi peserta didik tidak menyukai cara mengajar seorang guru. Penjelasan yang kurang jelas, terlalu cepat, bertele-tele atau faktor lain menjadikan pembelajaran kurang efektif.
6. Peserta didik tidak menyukai mata pelajaran tertentu. Kemampuan peserta didik dalam belajar berbeda-beda, peserta didik biasanya memiliki kelemahan pada suatu mata pelajaran tertentu. Hal ini bisa menjadi faktor kurangnya motivasi dalam melaksanakan pembelajaran tersebut.

7. Faktor teknologi. Kemajuan teknologi bisa berdampak buruk terhadap pendidikan terutama bagi peserta didik. Oleh sebab itu, orang tua dan guru harus bekerja sama dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan teknologi dikalangan peserta didik.

Rendahnya motivasi belajar ini terjadi pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan sejak dini. Karena dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam peserta didik dapat mengetahui fenomena, perilaku dan karakteristik melalui sekumpulan teori dan konsep.

Rendahnya motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam harus segera diselesaikan agar pembelajaran menjadi optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu solusi dalam menganggulangi rendahnya motivasi belajar adalah dengan menggunakan *reward and punishment*.

*Reward* adalah pemberian respon, balasan atau penghargaan positif atas tindakan baik dan tercapainya proses belajar peserta didik. Dengan pemberian *reward* peserta didik akan merasa dihargai dan diakui oleh guru atas tercapainya pekerjaan yang peserta didik lakukan. Dengan demikian peserta didik akan termotivasi untuk selalu belajar dengan giat.

Sedangkan *punishment* adalah pemberian balasan atau respon negatif atas tindakan peserta didik yang dinilai kurang baik sehingga guru dengan sengaja memberikan hukuman kepada peserta didik. Dengan pemberian hukuman ini,

diharapkan ada respon jera dari peserta didik sehingga peserta didik akan termotivasi untuk tidak mengulangi kesalahannya.

Dengan pemberian *reinforcement* (penguatan) berupa *reward and punishment*, diharapkan motivasi peserta didik semakin meningkat. Saat peserta didik merasa bahagia setelah mendapat *reward*, maka peserta didik akan terus berusaha untuk melakukan hal baik. Sebaliknya saat peserta didik merasa takut akan mendapat *punishment*, maka peserta didik akan berusaha untuk tidak melakukan kesalahan sehingga peserta didik akan berusaha untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan data hasil observasi awal peneliti di MI Al Maarif 02 Singosari Malang ditemukan permasalahan berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan belajar terutama pada pembelajaran IPA. Hal ini didasari pada kesulitan peserta didik menerima materi pembelajaran pada saat pembelajaran daring (*online*) maupun luring (*offline*), selain itu peserta didik cenderung tidak fokus pada materi yang disampaikan guru, sehingga peserta didik sering kebingungan dan kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Ketika pembelajaran daring (*online*) beberapa peserta didik terkadang ada yang tidak memperhatikan karena fokusnya teralihkan oleh perangkat elektronik yang ia gunakan. Tidak hanya itu, pembelajaran secara daring (*online*) juga menyulitkan bagi beberapa guru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik sehingga tak jarang guru memberikan hukuman berupa teguran kepada peserta didik yang kurang fokus saat proses belajar mengajar berlangsung. Sedangkan pada saat pembelajaran luring (*offline*) peserta didik cenderung sering bergurau dengan

temannya sehingga dapat mengganggu ketertiban kelas ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pemberian hadiah juga dapat dilakukan kepada peserta didik yang berhasil menyelesaikan tugas atau ketika diberi pertanyaan, hal ini dilakukan untuk menumbuhkan motivasi serta minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA.

Alasan dari peneliti memilih MI Al Maarif 02 Singosari Malang sebagai lokasi penelitian adalah sekolah tersebut telah menerapkan *reward and punishment* sebagai strategi yang dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPA. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang implementasi *reward and punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peneliti mengambil judul penelitian “Implementasi *Reward and Punishment* Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang”.

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka fokus penelitian untuk membatasi penjabaran peneliti, yakni :

1. Bagaimana perencanaan *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang ?
2. Bagaimana penerapan *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang ?

3. Bagaimana dampak *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui perencanaan *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang.
2. Untuk mengetahui penerapan *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang.
3. Untuk mengetahui dampak *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang.

### D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis dan juga secara teoritis :

- a. Secara praktis

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi kepala sekolah dan guru di sekolah agar menggunakan *reward and punishment* sebagai

strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama pada pembelajaran IPA.

## 2. Bagi lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan untuk menggunakan *reward and punishment* agar pembelajaran di MI Al Maarif 02 Singosari Malang semakin optimal sesuai dengan visi dan misi sekolah.

## 3. Bagi peserta didik

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan peserta didik semakin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA sehingga meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajarnya baik di sekolah maupun di luar sekolah.

## 4. Bagi peneliti

Sebagai bahan masukan ilmu pengetahuan terutama tentang implementasi *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang.

### b. Secara teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai bahan kajian ilmu pengetahuan serta referensi bagi penelitian yang akan datang terutama dibidang pendidikan, sehingga terdapat kajian dan pengembangan teknik yang lebih baik khususnya dalam membuat penelitian atau karya ilmiah dan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan.

## E. Definisi Operasional

### 1. *Reward*

*Reward* merupakan pemberian hadiah oleh guru kepada peserta didik yang berprestasi sebagai upaya untuk menjaga motivasinya agar tidak menurun. Hasil belajar yang telah dievaluasi oleh guru akan menjadi pencerminan proses pengajaran yang telah berlangsung.

Melalui strategi *reward* guru berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan memberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada peserta didik atas perilaku yang patut dipuji sehingga mampu membuat peserta didik tertarik pada materi yang disampaikan serta peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan.

### 2. Strategi *punishment*

*Punishment* diartikan tindakan yang dilakukan oleh guru melalui pemberian hukuman atau balasan untuk mengurangi atau mengubah tingkah laku peserta didik. *Punishment* yang diberikan ketika peserta didik melakukan hal-hal buruk atau ketika tidak mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu akan membuat peserta didik menyadari kesalahannya dan tidak mengulangi kesalahan yang sama atau kesalahan yang lain melalui perlakuan khusus yang diberikan oleh guru.

Melalui strategi *punishment* guru berusaha memberikan tindakan khusus yang membuat efek jera kepada peserta didik dengan perilaku yang tidak baik untuk tetap membuat peserta didik tertarik kepada materi yang disampaikan. Akan tetapi, pemberian *punishment* (hukuman) tidak boleh dilakukan sewenang-wenang melainkan harus melalui kesepakatan antara guru dan peserta didik.

### 3. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya dorong dalam diri peserta didik yang berasal baik dari dalam maupun dari luar yang membuat peserta didik mempunyai niat, kemauan dan semangat dalam belajar. Motivasi berperan penting dalam proses belajar peserta didik, yang mana motivasi ini mampu mengadakan perubahan tingkah laku peserta didik, menjamin kelangsungan belajar mengajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki peserta didik dapat tercapai.

Motivasi dan belajar merupakan suatu hal yang saling mempengaruhi. Peserta didik dengan motivasi yang kuat akan berusaha maksimal untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, begitu juga sebaliknya peserta didik yang motivasi belajarnya kurang cenderung memiliki semangat belajar yang lemah sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa apabila peserta didik ingin mencapai tujuan yaitu hasil belajar yang baik selain mempunyai kemampuan akal yang baik juga harus mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

### 4. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan fenomena, perilaku dan karakteristik alam yang dikemas menjadi sekumpulan teori maupun konsep melalui proses ilmiah yang dilakukan manusia. IPA merupakan cabang ilmu pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan yang dilakukan ilmuwan.

Secara sederhana IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis tentang gejala alam. Perkembangan IPA tidak hanya ditunjukkan oleh kumpulan fakta tetapi juga oleh timbulnya metode ilmiah dan sikap ilmiah.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dipaparkan, peneliti akan menyimpulkan seluruh isi penelitian untuk mempermudah menemukan poin penting dalam penelitian ini. Maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

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

Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merancang bentuk-bentuk *reward and punishment* yang mendidik, dan membuat peraturan kelas yang sesuai dengan keadaan kelas menjadi pokok penting bagi perencanaan *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA kelas V. guru juga memilah bentuk-bentuk *reward and punishment* sebelum diterapkan yang dirasa cukup efektif dan tidak menimbulkan dampak negatif.

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

Pada pembelajaran IPA kelas V terdapat kegiatan pembuka dengan berdoa, apersepsi materi dan kegiatan mengkomunikasikan penerapan *reward and punishment* dan peraturan di dalam kelas. Pada kegiatan inti guru menyampaikan inti materi disertai tanya jawab. *Reward* diberikan kepada peserta didik yang berprestasi, memperhatikan pelajaran dengan seksama dan mampu menjawab

pertanyaan yang diberikan guru. Sedangkan *punishment* diberikan kepada peserta didik mengganggu ketertiban kelas, bergurau dengan temannya atau berkata kotor.

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

Dampak penerapan *reward and punishment* dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi peserta didik tidak hanya itu pemberian *reward and punishment* mampu meningkatkan perilaku positif pada peserta didik, diantaranya perilaku disiplin, akhlak mulia dan bertanggung jawab.

#### B. Saran

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

Dalam melakukan perencanaan *reward and punishment* ada baiknya guru merangkul semua pihak mulai dari kepala sekolah, peserta didik dan wali murid hal ini untuk menunjang keberhasilan penerapan *reward and punishment* dikarenakan masukan dari berbagai pihak dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk lebih kreatif dalam menentukan bentuk-bentuk *reward and punishment*.

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

Ketika menerapkan *reward and punishment* diharapkan guru lebih tegas dan bijaksana dalam memberikan *reward and punishment* agar strategi ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Diharapkan juga dalam pembelajaran tidak terlalu kaku agar tidak ada kesan menakut-nakuti peserta didik.

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

Untuk meningkatkan dampak positif yang ditimbulkan dari pemberian *reward and punishment* alangkah baiknya pembelajaran dilakukan dengan lebih kreatif dan inovatif agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.



## DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran* (Amiruddin, Ed.). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Anggraini, S., Siswanto, J., & Sukamto. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwuru Semarang. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 221–229.
- BSPN. (2006). *Panduan Penyusunan KTSP Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah*. BSPN.
- Darmayanti, I., Arcanita, R., & Siswanto. (2020). Implementasi Metode Hadiah Dan Hukuman Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Andragogi*, 2(3), 19–38.
- Djiwandono, S. (2008). *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Indeks.
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102.
- Hakim, R. T. Y. Al, & dkk. (2021). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris)* (A. Fajria, N. Fatimah, A. Susanti, & R. Munfangati, Ed.). UAD Press.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Haris, N., Maryam, St., & Mukhlisa, N. (2021). Penerapan Metode Reward And Punishment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Barru. *Pinisi Journal Of Education*, 1(2), 132–143.
- Jauhary, H. (2019). *Membangun Motivasi*. Loka Aksara.
- Kadzim, M. N. (2009). *Mendidik Tanpa Memukul*. Abyan.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (A. Kamsyach, Ed.). PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Kurniawati. (2021). Peningkatan Kedisipinan Melalui Metode Reward And Punishment Pada Siswa Kelas 2 SDN Keputran. *Foundasia*, 12(1), 9–19.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah dasar*. Deepublish.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.

- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87–97.
- Muh. Fitrah, & Luthfiah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. CV Jejak.
- Parnawi, A. (2020). *Psikologi Belajar*. Deepublish.
- Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. (2006). BSPN.
- Pribadi, R. A., Simanullang, M. R., & Karimah, S. N. (2021). Analisis Strategi Penguatan Disiplin Belajar Siswa SD Melalui Metode Reward dan Punishment. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9564–9571.
- Purwanto, M. N. (2011). *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Putro, S. C., & Nidhom, A. M. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Ahlimedia Press.
- Rosyid, Moh. Z., & Abdullah, A. R. (2018). *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*. Literasi Nusantara.
- Rosyid, Moh. Z., Rahmah, U., & Rofiqi. (2019). *Reward & Punishment: Konsep Dan Aplikasi*. Literasi Nusantara.
- Sabartiningsih, M., Muzakki, J. A., & Durtam. (2018). Implementasi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 60–77.
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sardiman A.M. (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Satori, D., & Komariah, A. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sidiq, U., & Mujahidin, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Silaban, S. (2017). *Dasar-Dasar Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Harapan Cerdas Publisher.
- Sudarmanto, E., Mayratih, S., Kurniawan, A., Abdillah, L. A., Martriwati, M., Siregar, T., Noer, R. M., Kailani, A., Nanda, I., & Nugroho, A. G. (2021). *Model Pembelajaran Era Society 5.0*. Penerbit Insania.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suharjo, S., & Pribadi, F. (2021). Berbagai Dampak Hukuman (Punishment) dalam Pendidikan Terhadap Peserta Didik. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 3(2), 161–174.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Syalhub, F. A. (2006). *Guruku Muhammad Shallallahu Alaihi Wa Sallam*. Gema Insani.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Rajawali Pers.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Kencana.

