

## **IMPLEMENTASI METODE REWARD AND PUNISHMENT UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB SISWA DALAM MENGERJAKAN TUGAS PADA MATERI IPAS MARI KENALI HEWAN DISEKITAR KITA**

**Zanuba Jauharotul Firdausi**

Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia

Email: zanubaf7@gmail.com

**Isna Nurul Inayati**

Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia

Email: isnanurulinayatiunira@gmail.com

### **ABSTRACT**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan adanya rendahnya tanggung jawab siswa kelas 3.2 MI Imami Kepanjen, yang ditandai dengan kecenderungan menunda tugas, menyepelekan instruksi, dan menyelesaikan pekerjaan secara asal-asalan. Kondisi ini dinilai berpotensi menghambat pembentukan sikap disiplin dan kualitas hasil belajar siswa sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas implementasi metode Reward and Punishment sebagai strategi peningkatan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas dengan baik dan tepat waktu pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian melibatkan 30 siswa kelas 3.2 MI Imami Kepanjen. Intervensi yang diberikan adalah penerapan Reward and Punishment yang diintegrasikan melalui permainan edukatif (Tebak Hewan dan Bingo Hewan). Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi rekap tugas, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan tanggung jawab siswa yang signifikan setelah intervensi. Pada Siklus I, ketepatan waktu pengumpulan tugas berada pada angka 60%, dan kesungguhan pengerjaan tugas adalah 50%. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II (melalui variasi reward dan penegasan punishment edukatif), ketepatan waktu meningkat tajam menjadi 80%, sementara kesungguhan pengerjaan tugas mencapai 75%. Dengan demikian, metode Reward and Punishment terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi, disiplin, dan kesadaran siswa untuk mengerjakan tugas dengan kualitas yang lebih baik.

**Kata Kunci:** *Reward and Punishment*, Tanggung Jawab Siswa, Tugas, IPAS.

### **INTRODUCTION**

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berfokus pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga memiliki tanggung jawab dalam membentuk karakter siswa agar tumbuh menjadi individu yang disiplin, mandiri, dan bertanggung jawab. Salah satu indikator tanggung jawab siswa adalah kesediaan mereka untuk mengerjakan serta mengumpulkan tugas dengan baik dan tepat waktu (Inayati & Trianingsih, 2019). Namun, dari temuan hasil observasi di MI Imami Kepanjen, menunjukkan bahwa siswa kelas 3.2 mengalami permasalahan rendahnya tanggung jawab. Hal ini tampak dari perilaku siswa yang seringkali menunda tugas, menyepelekan instruksi guru, bahkan mengerjakan soal secara asal tanpa membaca dan memahami perintah dengan sungguh-sungguh (Dok/Zanuba/2025). Apabila kondisi tersebut terus terjadi, maka tidak

hanya berpengaruh pada kualitas hasil belajar, tetapi juga dapat menghambat pembentukan sikap disiplin siswa sejak dini (Ulum, M. N., & Inayati, 2021).

Permasalahan tersebut memerlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terutama dalam hal menyelesaikan tugas. Salah satu strategi yang diyakini efektif adalah penerapan metode *Reward and Punishment*. *Reward* diberikan sebagai bentuk apresiasi terhadap siswa yang mampu menunjukkan perilaku positif, sedangkan *punishment* diberikan sebagai konsekuensi edukatif bagi siswa yang lalai, sehingga dapat memberikan dorongan agar mereka tidak mengulangi kesalahan yang sama. Penelitian (Hadda dan Widowati, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *reward sticker* mampu meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa sekolah dasar. Penelitian (Kurniawati, 2021) yang juga membuktikan bahwa penerapan metode *reward and punishment* dalam pembelajaran di SDN Keputran berhasil meningkatkan kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas dan mengikuti aturan kelas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan metode *reward and punishment* dianggap relevan untuk meningkatkan tanggung jawab siswa kelas 3.2 MI Imami Kepanjen dalam mengerjakan tugas, khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi penggolongan hewan. Melalui penerapan metode ini diharapkan siswa lebih termotivasi untuk mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, mengumpulkan dengan tepat waktu, serta menumbuhkan kebiasaan disiplin yang dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus sikap tanggung jawab.

## METHOD

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart. Model ini dipilih karena dianggap relevan dan efisien untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas (Wardani, 2025). Penelitian ini dilaksanakan di MI IMAMI yang berlokasi di Jl. Sultan Agung 23, Kepanjen, Malang, dengan subjek siswa kelas 3.2 yang berjumlah 30 orang. Fokus penelitian adalah meningkatkan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi penggolongan hewan. Sebagai upaya intervensi, penelitian ini menerapkan metode *reward and punishment*, yaitu pemberian apresiasi kepada siswa yang disiplin dan bertanggung jawab, serta *punishment* edukatif bagi siswa yang menunda, mengabaikan, atau mengerjakan tugas secara asal-asalan. Untuk mengukur dampak penerapan metode ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, serta tes hasil belajar. Indikator kinerja tindakan yang digunakan meliputi peningkatan ketepatan waktu pengumpulan tugas, kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas, serta kualitas hasil tugas. Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi (Utomo, 2024).

## RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/observasi, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama pertemuan dilaksanakan satu kali sedangkan pada siklus kedua dilaksanakan dua kali pertemuan. Fokus penelitian diarahkan pada upaya meningkatkan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas melalui penerapan metode *reward and punishment*. Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disampaikan sebagai berikut:

### Siklus I

#### Perencanaan

Tahap perencanaan dalam siklus I meliputi empat kegiatan. Pertama, identifikasi permasalahan, yaitu dengan melakukan observasi awal terhadap perilaku siswa dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas, termasuk ketepatan waktu, kesungguhan, serta kualitas hasil tugas. Peneliti juga melakukan diskusi dengan guru kelas untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya tanggung jawab siswa, seperti kebiasaan menunda atau menyepelekan tugas. Kedua, pengukuran sikap tanggung jawab siswa dengan cara mengamati respon mereka ketika diberikan tugas dan mendiskusikan alasan siswa mengerjakan secara asal-asalan. Ketiga, penyusunan perangkat pembelajaran dengan merancang kegiatan berupa permainan edukatif *Tebak Hewan Invertebrata dan Vertebrata* yang diintegrasikan dengan metode *reward and punishment* pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Keempat, penyusunan instrumen penelitian berupa lembar observasi tanggung jawab, rekap pengumpulan tugas, serta rubrik penilaian kualitas pengerjaan tugas.

#### Pelaksanaan tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan melalui empat langkah. Pertama, kondisi kelas dari awal hingga akhir pembelajaran, di mana guru menyiapkan media dan instrumen yang diperlukan, memastikan ruang kelas bersih dan kondusif, serta memasuki kelas sesuai jadwal. Kedua, kegiatan awal pembelajaran, yaitu guru mengucapkan salam, menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa, memberikan motivasi mengenai pentingnya tanggung jawab, dan melakukan ice breaking singkat untuk membangun suasana belajar yang positif. Ketiga, kegiatan apersepsi, yaitu guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memperkenalkan aturan *reward and punishment*, dengan menegaskan bahwa siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu akan mendapatkan *reward*, sementara yang tidak melaksanakan tanggung jawabnya akan dikenai *punishment* edukatif. Keempat, kegiatan inti berupa permainan edukatif *Tebak Hewan Invertebrata dan Vertebrata*, di mana siswa dibagi ke dalam empat kelompok (masing-masing terdiri dari 6–7 siswa). Setiap siswa memperoleh soal berupa ciri-ciri hewan yang harus dicocokkan dengan gambar yang sesuai. Dalam setiap kelompok terdapat penanggung jawab yang bertugas mengkoordinasi anggotanya, menjaga ketertiban, dan mengumpulkan jawaban. Kelompok tercepat dengan jawaban benar memperoleh *reward*, sedangkan kelompok yang lalai atau

tidak mampu menjaga ketertiban dikenai punishment berupa tugas tambahan.

### **Pengamatan/Observasi**

Pada tahap observasi, peneliti menemukan bahwa sebagian siswa mulai menunjukkan peningkatan partisipasi dan tanggung jawab, meskipun belum optimal. Beberapa siswa terlihat antusias dalam mengikuti permainan dan berusaha menyelesaikan soal dengan baik, terutama karena termotivasi untuk mendapatkan reward. Namun, masih ada siswa yang mengerjakan secara asal atau kurang terlibat dalam diskusi kelompok. Peran penanggung jawab kelompok juga belum maksimal, beberapa masih kesulitan mengatur anggota kelompok yang ramai. Data observasi menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa mengumpulkan jawaban tepat waktu, dan hanya 50% tugas yang dinilai baik dari sisi kesungguhan pengerjaan.

**Tabel 1.1 Presentase pengumpulan dan pengerjaan tugas siklus I**

| <b>Indikator Pengamatan</b>                                | <b>Jumlah Siswa</b> | <b>Presentase</b> |
|------------------------------------------------------------|---------------------|-------------------|
| Siswa yang mengumpulkan jawaban tepat waktu                | 18 dari 30          | 60%               |
| Siswa yang mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh (baik) | 15 dari 30          | 50%               |

### **Refleksi**

Berdasarkan hasil siklus I, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode reward and punishment melalui permainan edukatif sudah mulai menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa, meskipun belum merata. Kelebihan pada siklus ini adalah siswa terlihat lebih bersemangat karena adanya reward, serta sebagian sudah mulai menyadari pentingnya mengerjakan tugas secara sungguh-sungguh. Namun, kelemahan yang ditemukan yaitu masih ada siswa yang kurang serius, serta peran penanggung jawab kelompok yang belum efektif dalam mengendalikan anggotanya. Oleh karena itu, pada siklus II direncanakan perbaikan berupa variasi bentuk reward agar lebih menarik, penjelasan lebih tegas mengenai konsekuensi punishment, dan pembinaan khusus terhadap penanggung jawab kelompok agar dapat menjalankan tugas dengan lebih baik.

### **Siklus II Perencanaan**

Tahap perencanaan siklus II terdiri atas empat kegiatan. Pertama, identifikasi permasalahan lanjutan berdasarkan refleksi pada siklus I, yaitu masih adanya siswa yang kurang serius dalam mengerjakan tugas, penanggung jawab kelompok yang belum optimal, serta belum meratanya rasa tanggung jawab di antara anggota kelompok. Kedua, pengukuran sikap tanggung jawab siswa dengan menyusun indikator pengamatan yang

lebih spesifik, meliputi ketepatan waktu, kesungguhan dalam mewarnai dan menjawab soal, serta kepatuhan terhadap aturan kelompok. Ketiga, penyusunan perangkat pembelajaran berupa permainan edukatif Bingo Hewan pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, khususnya penggolongan hewan vertebrata dan invertebrata, yang diintegrasikan dengan metode reward and punishment. Guru menyiapkan lembar bingo bergambar hewan, instruksi soal ciri-ciri hewan, serta reward berupa hadiah sederhana bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan dengan baik. Keempat, penyusunan instrumen penelitian berupa lembar observasi tanggung jawab, rubrik penilaian tes penggolongan hewan, serta rubrik penilaian gambar untuk melihat kreativitas dan pemahaman siswa.

### **Pelaksanaan tindakan**

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan.

#### **1. Pertemuan Pertama**

Guru membuka pelajaran dengan menyiapkan kelas dalam kondisi nyaman, menyapa siswa, memimpin doa, dan melakukan ice breaking singkat. Guru kemudian menjelaskan aturan permainan Bingo Hewan sekaligus menegaskan penerapan reward and punishment. Siswa dibagi menjadi empat kelompok (6–7 siswa per kelompok), dengan seorang penanggung jawab di setiap kelompok. Guru membacakan ciri-ciri hewan vertebrata dan invertebrata secara acak, kemudian siswa harus mewarnai gambar hewan yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut pada lembar bingo. Kelompok tercepat dan paling tepat dalam menyelesaikan permainan mendapatkan reward, sedangkan kelompok yang tidak bekerja sama dengan baik atau salah mengerjakan tugas diberikan punishment berupa tugas tambahan.

#### **2. Pertemuan Kedua**

Guru melaksanakan evaluasi berupa tes individu yang terdiri dari dua bagian: soal penggolongan hewan dan tugas menggambar hewan. Pada tes ini, siswa diharapkan dapat mengelompokkan hewan berdasarkan ciri-cirinya serta menggambar hewan dengan jelas sesuai kategori yang dipelajari. Reward diberikan kepada siswa dengan gambar terbaik, sedangkan siswa yang tidak mengerjakan atau asal-asalan dikenai punishment berupa pengulangan tugas.

### **Pengamatan/Observasi**

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan tanggung jawab siswa dibandingkan dengan siklus I. Pada pertemuan pertama, mayoritas siswa terlihat lebih serius dan antusias mengikuti permainan Bingo Hewan. Mereka berusaha bekerja sama dengan baik dalam kelompok, meskipun masih ada sebagian kecil siswa yang kurang fokus. Penanggung jawab kelompok terlihat lebih mampu mengatur anggotanya dibandingkan pada siklus I. Pada pertemuan kedua, sebagian besar siswa mengerjakan tes dengan sungguh-sungguh, baik pada soal penggolongan hewan maupun tugas menggambar. Data observasi menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa mengumpulkan tugas tepat waktu, dan 75% hasil kerja siswa dinilai baik dari segi kesungguhan dan ketepatan.

**Tabel 1.2 Presentase pengumpulan dan pengerjaan tugas siklus II**

| <b>Indikator Pengamatan</b>                                | <b>Jumlah Siswa</b> | <b>Presentase</b> |
|------------------------------------------------------------|---------------------|-------------------|
| Siswa yang mengumpulkan jawaban tepat waktu                | 24 dari 30          | 80%               |
| Siswa yang mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh (baik) | 22 dari 30          | 75%               |

**Refleksi**

Berdasarkan hasil siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode reward and punishment melalui permainan edukatif dan evaluasi kreatif berhasil meningkatkan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas. Kelebihan pada siklus ini adalah meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok, meningkatnya kualitas hasil tugas, serta tumbuhnya kesadaran siswa untuk mengerjakan dengan sungguh-sungguh karena adanya sistem penghargaan dan sanksi yang jelas. Namun, masih ditemukan sedikit kendala berupa adanya siswa dengan kemampuan rendah yang memerlukan bimbingan lebih intensif, serta pengelolaan waktu permainan yang perlu diatur lebih baik agar semua kelompok dapat menyelesaikan tugas tepat waktu. Secara keseluruhan, penerapan reward and punishment pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih optimal dibandingkan dengan siklus I, baik dari segi motivasi, disiplin, maupun tanggung jawab siswa.

**CONCLUSION**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas 3.2 MI IMAMI Kepanjen, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode reward and punishment mampu meningkatkan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas. Pada siklus I, siswa masih menunjukkan sikap kurang disiplin, seperti menunda tugas, mengerjakan secara asal, dan belum konsisten dalam pengumpulan tugas, sehingga capaian tanggung jawab siswa masih rendah. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan variasi penerapan reward and punishment melalui permainan edukatif dan pemberian tes yang disertai sistem penghargaan serta sanksi yang bersifat mendidik, terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini terbukti dari meningkatnya jumlah siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu dengan kualitas lebih baik, serta meningkatnya motivasi dan kesungguhan dalam belajar. Dengan demikian, metode reward and punishment dapat dijadikan salah satu strategi yang efektif untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran.

**REFERENCES**

- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dok/Zanuba/2025. Catatan hasil observasi siswa kelas 3.2 MI IMAMI Kepanjen.
- Hadda, H., & Widowati, A. (2024). Meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab menggunakan reward sticker bergambar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 9(1). Jambi: Universitas Jambi.
- Inayati, I. N., & Trianingsih, R. (2019). RELEVANSI PENDEKATAN PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI SD/MI DENGAN KONSEP MADRASAH/SEKOLAH RAMAH ANAK. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 139–153.
- Uhum, M. N., & Inayati, I. N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran RME (Realistic Mathematic Education) pada Peserta Didik Kelas II Mata Pelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 1 Materi Mengenal Satuan Waktu dan Menggunakannya dalam Kehidupan Sehari-. *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*, 1, 556–563.
- Kurniawati. (2021). Peningkatan kedisiplinan melalui metode reward and punishment pada siswa kelas 2 SDN Keputran. *Foundasia*, 12(1), 9–19. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.
- Wardani, I. G. A. K. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka Press.