



Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 066056 Mandala T.A 2025/2026

Talita A.J Nainggolan, Nurmayani, Wildansyah Lubis, Nurhairani, Fahrur Rozi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
thalitaajnainggolan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 066056 Mandala Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment dan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IV A dan IV B sebanyak 30 siswa, dan seluruh populasi dijadikan sampel melalui teknik total sampling. Kelas IV A berperan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket motivasi belajar berskala Likert. Instrumen diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas, kemudian data dianalisis melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Sample t-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 60,93 pada kondisi awal menjadi 98,73 pada kondisi setelah perlakuan, atau meningkat 37,80 poin. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data memenuhi asumsi analisis parametrik. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai t sebesar -8,555 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan menunjukkan bahwa penerapan reward yang proporsional dan punishment yang edukatif dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, kedisiplinan, rasa percaya diri, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPAS. Strategi ini dapat dipertimbangkan guru sebagai bentuk penguatan yang terencana, konsisten, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Reward, Punishment, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPAS, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to analyze the effect of rewards and punishments on fourth-grade students' learning motivation in Natural and Social Sciences (IPAS) at SD Negeri 066056 Mandala during the 2025/2026 academic year. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design. The population consisted of all 30 students from classes IV A and IV B, and total sampling was applied so that the entire population participated in the study. Class IV A served as the control group, while class IV B served as the experimental group. Data were collected through observation, documentation, interviews, and a Likert-scale learning motivation questionnaire. The instrument was tested for validity and reliability, and the data were analyzed using descriptive statistics, normality testing, homogeneity testing, and an Independent Sample t-test with IBM SPSS Statistics. The results showed an increase in the mean learning motivation score from 60.93 at the initial condition to 98.73 after the treatment, representing an improvement of 37.80 points. Normality and homogeneity tests indicated that the data met the assumptions for parametric analysis. The hypothesis test yielded $t = -8.555$ with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a statistically significant effect. The findings suggest that proportional rewards and educational punishments can strengthen students' motivation, active participation, discipline, confidence, and enthusiasm in IPAS learning. Therefore, this strategy can be considered a planned and age-appropriate form of classroom reinforcement.

Keywords: Reward, Punishment, Learning Motivation, IPAS Learning, Elementary School Students.

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, peserta didik, bahan ajar, metode, strategi, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses tersebut, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang perlu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dapat

menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, keterlibatan aktif siswa sangat penting karena materi tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan mengamati, bertanya, mencoba, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran IPAS sering dianggap membosankan oleh siswa apabila proses pembelajaran berlangsung secara monoton. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan mampu memberikan stimulus kepada siswa agar lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan pada 5 Oktober 2025 di SDN 066056 Mandala, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah, merangkum materi, dan pemberian tugas. Guru juga belum menerapkan pemberian reward dan punishment secara optimal sebagai bentuk penguatan terhadap perilaku belajar siswa. Akibatnya, sebagian siswa terlihat pasif, kurang antusias, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan mengobrol dengan teman ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih belum terbentuk secara maksimal.

Permasalahan tersebut juga terlihat dari hasil belajar siswa. Berdasarkan dokumentasi nilai ulangan harian materi IPAS pada tahun ajaran sebelumnya, dari 26 siswa terdapat 14 siswa atau 53,85% yang mencapai KKM 75, sedangkan 12 siswa atau 46,15% belum mencapai KKM. Selain itu, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi, kurang aktif dalam tanya jawab, serta kurang antusias dalam menyelesaikan tugas. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar siswa.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah pemberian reward dan punishment. Reward merupakan penghargaan yang diberikan kepada siswa atas perilaku positif atau pencapaian tertentu sehingga dapat memperkuat perilaku baik dan mendorong siswa untuk meningkatkan usahanya. Sementara itu, punishment merupakan konsekuensi yang diberikan terhadap perilaku yang tidak sesuai dengan aturan dengan tujuan membantu siswa memperbaiki perilakunya. Dalam penerapannya, punishment harus bersifat edukatif, proporsional, dan tidak merendahkan siswa, sedangkan reward perlu diberikan secara tepat agar dapat menjadi penguatan positif dalam proses pembelajaran.

Pemberian reward dan punishment yang seimbang diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif serta meningkatkan keaktifan, kedisiplinan, rasa percaya diri, dan antusiasme siswa. Reward dapat mendorong siswa mempertahankan perilaku positif, sedangkan punishment yang bersifat mendidik dapat membantu siswa memahami konsekuensi dari perilakunya dan memperbaiki kesalahan. Dengan demikian, penerapan kedua strategi tersebut dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 066056 Mandala Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian difokuskan pada penerapan reward berupa pujian, nilai tambahan, dan hadiah sederhana serta punishment berupa teguran atau tugas tambahan yang bersifat mendidik. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui apakah pemberian reward dan punishment memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menarik, dan efektif.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Rancangan yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan reward dan punishment dalam pembelajaran IPAS, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional tanpa pemberian reward dan punishment. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 066056 Mandala yang beralamat di Jl. Mandala By Pass, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu pada tanggal 8 Juni 2026 sampai dengan 13 Juni 2026. Pelaksanaan penelitian meliputi tahap persiapan, pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pemberian posttest, serta pengumpulan dan analisis data.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 066056 Mandala yang terdiri atas kelas IV A dan IV B dengan jumlah keseluruhan 30 siswa. Karena jumlah populasi kurang dari 100 siswa, penelitian menggunakan teknik sampel total, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Masing-masing kelas terdiri atas 15 siswa, sehingga jumlah sampel keseluruhan adalah 30 siswa. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol didasarkan pada persentase kelulusan nilai ulangan harian masing-masing kelas.

Prosedur penelitian terdiri atas tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan dilakukan observasi awal, konsultasi dengan kepala sekolah dan guru kelas IV, penyusunan modul ajar IPAS yang menerapkan reward dan punishment, penyusunan instrumen angket motivasi belajar, serta uji validitas dan reliabilitas instrumen. Pada tahap pelaksanaan, siswa diberikan pretest, kemudian kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan penerapan reward dan punishment, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran seperti biasa. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan posttest.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku dan aktivitas siswa selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti data sekolah, kegiatan pembelajaran, dan dokumentasi penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran serta penerapan reward dan punishment. Sementara itu, angket menjadi instrumen utama untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban.

Data penelitian berupa skor angket motivasi belajar siswa dari hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis secara kuantitatif. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas menggunakan teknik Product Moment dan reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis, kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Pengolahan data penelitian dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 066056 Mandala.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 066056 Mandala Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan dengan melibatkan 30 siswa yang terdiri atas kelas IV A sebagai kelas kontrol sebanyak 15 siswa dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 siswa. Data penelitian diperoleh melalui angket motivasi belajar yang diberikan sebanyak dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran IPAS dengan penerapan reward dan punishment, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa penerapan reward dan punishment atau pembelajaran konvensional.

Sebelum data digunakan dalam analisis, instrumen angket motivasi belajar terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik Pearson Product Moment dengan jumlah responden sebanyak 15 siswa dan nilai r tabel sebesar 0,514. Berdasarkan hasil pengujian, pada angket pretest terdapat 3 butir pernyataan yang tidak valid, sedangkan butir lainnya dinyatakan valid. Pada tahap posttest, seluruh 25 butir pernyataan dinyatakan valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar butir instrumen mampu mengukur motivasi belajar siswa sesuai dengan variabel yang diteliti.

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen angket motivasi belajar memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi. Angket pretest memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,962, sedangkan angket posttest memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,981. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Meskipun pada angket pretest terdapat beberapa butir yang tidak valid, instrumen secara keseluruhan tetap memenuhi persyaratan reliabilitas sehingga dapat digunakan dalam proses penelitian.

Hasil analisis statistik deskriptif mengenai motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Data	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Kontrol	15	34	43	77	914	60,93	11,171
Posttest Kelas Eksperimen	15	48	75	123	1.481	98,73	12,964

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa jumlah responden pada kedua kelompok sebanyak 15 siswa. Pada pretest kelas kontrol diperoleh skor minimum 43 dan skor maksimum 77 dengan nilai rata-rata sebesar 60,93 serta standar deviasi 11,171. Sementara itu, pada posttest kelas eksperimen diperoleh skor minimum 75 dan maksimum 123 dengan nilai rata-rata sebesar 98,73 serta standar deviasi 12,964. Rentang skor pretest sebesar 34, sedangkan rentang skor posttest sebesar 48. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa skor motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan berada pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan kondisi awal. Nilai rata-rata juga mengalami peningkatan sebesar **37,80 poin**, yaitu dari 60,93 menjadi 98,73.

Peningkatan rata-rata tersebut memberikan gambaran awal bahwa penerapan reward dan punishment memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa. Reward dan punishment diterapkan sebagai bentuk penguatan dalam proses pembelajaran. Pemberian reward berupa pujian, apresiasi, nilai tambahan, maupun penghargaan sederhana dapat membuat siswa merasa dihargai atas usaha yang dilakukan. Sementara itu, punishment diberikan dalam bentuk konsekuensi yang bersifat edukatif untuk membantu siswa memahami pentingnya kedisiplinan dan tanggung jawab. Selama proses pembelajaran, penerapan kedua bentuk penguatan tersebut mendorong siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran, aktif menjawab pertanyaan, berani menyampaikan pendapat, dan lebih disiplin dalam menyelesaikan tugas.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 siswa. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest Kelas Kontrol	0,940	15	0,380	Normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,967	15	0,805	Normal

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada pretest kelas kontrol sebesar 0,380, sedangkan pada posttest kelas eksperimen sebesar 0,805. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyebaran data tidak mengalami penyimpangan distribusi yang berarti dan telah memenuhi salah satu persyaratan untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Hasil ini juga didukung oleh bentuk histogram yang menunjukkan pola penyebaran data yang relatif simetris dan mendekati distribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk mengetahui apakah varians data yang dibandingkan bersifat homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Hasil (Based on Mean)	0,003	1	28	0,956	Homogen

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 0,003 dengan nilai signifikansi sebesar 0,956. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,956 > 0,05$), sehingga varians data dinyatakan homogen. Artinya, data yang dibandingkan memiliki tingkat keragaman yang relatif sama. Dengan terpenuhinya uji normalitas dan homogenitas, data memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan pada pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-test.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Karena hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $0,956 > 0,05$, maka interpretasi pengujian menggunakan baris Equal Variances Assumed. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-test

F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
0,003	0,956	-8,555	28	0,000	-37,800	4,419	-46,851	-28,749

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai t sebesar **-8,555**, derajat kebebasan (df) sebesar **28**, dan nilai signifikansi sebesar **0,000**. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai Mean Difference sebesar -37,800 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata sebesar 37,80 poin antara data yang dibandingkan, dengan rata-rata motivasi belajar pada kondisi posttest kelas eksperimen lebih tinggi daripada kondisi pretest kelas kontrol. Hasil pengujian tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 066056 Mandala.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward dan punishment dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, tertib, dan menyenangkan. Reward memberikan penguatan positif kepada siswa sehingga siswa merasa usaha dan pencapaiannya dihargai. Kondisi tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran dan berusaha mempertahankan perilaku positif. Sementara itu, punishment yang diberikan secara edukatif membantu siswa memahami konsekuensi dari perilakunya dan meningkatkan kedisiplinan tanpa memberikan tekanan yang berlebihan. Perubahan tersebut terlihat dari siswa yang menjadi lebih antusias menjawab pertanyaan, lebih berani mengemukakan pendapat, lebih disiplin mengerjakan tugas, serta menunjukkan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran IPAS.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Erna Marstiyaningtiyas (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan reward dan punishment memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Kesamaan penelitian terletak pada penggunaan reward dan punishment sebagai bentuk penguatan untuk meningkatkan motivasi belajar. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada siswa tingkat SMP, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penerapan reward dan punishment juga dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan reward dan punishment. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata yang berubah dari 60,93 menjadi 98,73 atau meningkat sebesar 37,80 poin. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data memenuhi persyaratan analisis, sedangkan hasil Independent Sample t-test memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan nilai t sebesar -8,555. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 066056 Mandala Tahun Ajaran 2025/2026.

Interpretasi Peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPAS

Kenaikan rata-rata skor motivasi belajar dari 60,93 menjadi 98,73 menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi setelah perlakuan tidak hanya terlihat secara numerik, tetapi juga memiliki makna pedagogis dalam konteks pembelajaran IPAS. Pada jenjang sekolah dasar, motivasi belajar berkaitan erat dengan kemauan siswa untuk memusatkan perhatian, mengikuti instruksi, berpartisipasi, bertanya, dan menyelesaikan tugas. Karakter pembelajaran IPAS yang menuntut pengamatan, eksplorasi, dan pengaitan konsep dengan kehidupan sehari-hari membutuhkan keterlibatan yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah. Oleh karena itu, penguatan yang diberikan guru dapat berfungsi sebagai stimulus awal agar siswa bersedia masuk ke dalam aktivitas pembelajaran, mempertahankan perhatian, dan berani menunjukkan respons. Temuan penelitian ini sejalan dengan Fitri dan Ain (2022) yang menemukan bahwa reward dan punishment secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Temuan serupa juga dilaporkan Nurrohmattulloh dan Mulyawati (2022), yang menunjukkan bahwa pemberian reward dan punishment berkaitan dengan peningkatan motivasi sekaligus prestasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian di SD Negeri 066056 Mandala memperkuat bukti bahwa strategi penguatan yang dirancang secara terarah dapat menjadi bagian penting dalam pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa.

Reward sebagai Penguatan Positif

Reward dalam penelitian ini diberikan dalam bentuk pujian, apresiasi, nilai tambahan, dan penghargaan sederhana. Bentuk-bentuk tersebut penting karena penghargaan tidak harus selalu berupa benda. Pada siswa sekolah dasar, pengakuan langsung dari guru dapat memberi sinyal bahwa usaha, keberanian, ketepatan, atau kedisiplinan mereka diperhatikan. Sinyal tersebut memperkuat asosiasi antara perilaku belajar yang diharapkan dan pengalaman emosional yang menyenangkan. Ketika siswa memperoleh penghargaan setelah menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, atau menunjukkan sikap disiplin, mereka memiliki alasan yang lebih kuat untuk mengulangi perilaku tersebut pada kesempatan berikutnya. Kusumawati, Fauziddin, dan Ananda (2023) menjelaskan bahwa reward dan punishment memengaruhi motivasi ekstrinsik siswa sekolah dasar melalui pengalaman psikologis yang muncul selama proses pembelajaran. Arsyah, Zakiah, dan Sumantri (2024) juga menunjukkan bahwa pemberian reward berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi sekolah dasar. Hasil tersebut relevan dengan perubahan perilaku yang diamati dalam penelitian ini, yaitu siswa menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan, lebih antusias mengikuti kegiatan, dan lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Hal yang penting adalah reward diberikan berdasarkan perilaku yang jelas dan dapat dipahami siswa, sehingga penghargaan tidak dipersepsikan sebagai sesuatu yang acak atau hanya diberikan kepada siswa tertentu.

Punishment Edukatif dan Pembentukan Disiplin

Punishment dalam penelitian ini diterapkan sebagai konsekuensi edukatif berupa teguran atau tugas tambahan yang tidak merendahkan siswa. Pendekatan ini perlu dibedakan secara tegas dari hukuman yang menimbulkan rasa takut, malu, atau tekanan psikologis. Punishment yang mendidik bertujuan membantu siswa memahami hubungan antara tindakan dan konsekuensinya, sekaligus memberi kesempatan untuk memperbaiki perilaku. Dalam pembelajaran IPAS, disiplin dibutuhkan agar aktivitas observasi, diskusi, pengerjaan tugas, dan pengelolaan alat belajar dapat berlangsung tertib. Temuan Siburian et al. (2025) menunjukkan bahwa punishment yang bersifat mendidik, seperti teguran dan tugas tambahan, dapat membantu siswa memahami kesalahan dan mendorong mereka untuk tidak mengulangi perilaku yang kurang sesuai. Sari (2025) menekankan bahwa punishment yang edukatif dan proporsional dapat menguatkan disiplin dan rasa tanggung jawab, tetapi penerapan yang tidak tepat berisiko menurunkan motivasi intrinsik siswa. Oleh karena itu, punishment pada siswa kelas IV perlu bersifat segera, relevan dengan perilaku yang terjadi, konsisten, dan disertai penjelasan singkat mengenai alasan pemberiannya. Dengan prinsip tersebut, punishment berfungsi sebagai mekanisme koreksi perilaku dan bukan sebagai bentuk pembalasan, sehingga suasana kelas tetap aman secara emosional dan kondusif bagi proses belajar.

Keseimbangan Reward dan Punishment

Efektivitas strategi tidak terletak pada banyaknya reward atau kerasnya punishment, melainkan pada keseimbangan dan konsistensi penerapannya. Reward yang terlalu sering diberikan tanpa kriteria yang jelas dapat kehilangan nilai penguatnya, sedangkan punishment yang terlalu dominan dapat membuat siswa belajar karena takut terhadap konsekuensi, bukan karena memahami tujuan pembelajaran. Sebaliknya, jika kedua strategi

digunakan secara proporsional, guru dapat membangun struktur kelas yang jelas: perilaku positif dihargai dan perilaku yang menghambat proses belajar dikoreksi secara edukatif. Padang et al. (2023) melaporkan hubungan positif dan signifikan antara pemberian reward-punishment dengan motivasi belajar siswa kelas V. Amiruddin et al. (2022) juga menunjukkan bahwa reward dan punishment dapat digunakan sebagai stimulus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Bukti tersebut mendukung gagasan bahwa kedua bentuk penguatan bekerja sebagai satu sistem pengelolaan perilaku. Dalam penelitian ini, peningkatan skor motivasi disertai perubahan keaktifan dan kedisiplinan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya merespons penghargaan, tetapi juga mulai memahami ekspektasi perilaku dalam proses pembelajaran. Guru tetap perlu menempatkan reward sebagai penguatan utama dan punishment sebagai intervensi korektif yang digunakan seperlunya, sehingga pembelajaran tidak bergantung pada kontrol eksternal secara berlebihan.

Relevansi dengan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan arahan yang konkret, aturan yang mudah dipahami, dan umpan balik yang relatif cepat. Karena itu, penguatan akan lebih efektif apabila diberikan dekat dengan waktu munculnya perilaku yang ingin diperkuat atau diperbaiki. Reward seperti pujian spesifik lebih bermakna ketika guru menyebut perilaku yang diapresiasi, misalnya ketelitian mengamati, keberanian menjawab, atau kedisiplinan mengumpulkan tugas. Demikian pula, punishment edukatif lebih mudah dipahami apabila berhubungan langsung dengan perilaku yang perlu dikoreksi. Hasil penelitian Handayani, Dayu, dan Andriani (2023) mengenai efektivitas reward dalam meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar serta temuan Febriani dan Kamala (2026) mengenai implementasi reward bintang pada pembelajaran IPA menunjukkan bahwa penguatan yang konsisten dapat meningkatkan partisipasi, konsentrasi, dan motivasi ekstrinsik. Konteks tersebut sejalan dengan penelitian ini karena siswa kelas IV membutuhkan pengalaman belajar yang memberi respons langsung terhadap usaha mereka. Meski demikian, guru perlu menghindari perbandingan antarsiswa yang berlebihan. Reward sebaiknya juga diberikan atas kemajuan individual, ketekunan, dan perbaikan perilaku agar siswa dengan kemampuan akademik berbeda tetap memperoleh peluang untuk mengalami keberhasilan dan membangun kepercayaan diri.

Reward dan Punishment dalam Konteks Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS memiliki karakter yang dekat dengan pengalaman siswa dan menuntut keterlibatan aktif dalam mengamati fenomena, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, dan menarik kesimpulan. Motivasi yang rendah dapat membuat proses tersebut tidak berjalan optimal karena siswa cenderung pasif dan hanya menunggu arahan guru. Hasil penelitian Darmawan dan Firdaus (2024) menunjukkan bahwa motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mampu menarik perhatian siswa. Walaupun intervensi mereka menggunakan media Augmented Reality, prinsip yang relevan adalah bahwa siswa membutuhkan stimulus yang membuat proses belajar terasa bermakna dan menarik. Dalam penelitian ini, reward dan punishment berfungsi sebagai stimulus sosial-pedagogis yang mendorong siswa lebih siap mengikuti kegiatan. Ketika siswa berani mengajukan pertanyaan, aktif berdiskusi, atau menyelesaikan tugas tepat waktu lalu memperoleh penguatan, keterlibatan tersebut berpotensi menjadi kebiasaan belajar. Faiddin (2024) juga melaporkan bahwa strategi pemberian reward dan punishment dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar IPA pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan reward dan punishment pada IPAS dapat dipahami bukan sebagai tujuan pembelajaran, melainkan sebagai perangkat pengelolaan kelas untuk memfasilitasi keterlibatan yang dibutuhkan agar siswa dapat mengalami proses belajar secara aktif.

Makna Hasil Uji Statistik

Hasil Independent Sample t-test menghasilkan nilai t sebesar -8,555 dengan signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa perbedaan pada data yang dibandingkan secara statistik tidak dapat dijelaskan hanya sebagai variasi acak pada tingkat kesalahan lima persen. Tanda negatif pada nilai t tidak berarti bahwa reward dan punishment menurunkan motivasi; tanda tersebut muncul karena urutan pengurangan kelompok dalam perhitungan statistik. Informasi yang lebih relevan untuk interpretasi substantif adalah arah perbedaan rata-rata, yaitu kondisi dengan skor 98,73 lebih tinggi dibandingkan skor 60,93, serta nilai Mean Difference sebesar -37,800 sesuai urutan kelompok dalam output. Hasil uji normalitas dan homogenitas yang memenuhi kriteria juga mendukung penggunaan uji parametrik tersebut. Namun, signifikansi statistik tetap perlu dibaca bersama konteks pedagogis. Kenaikan skor akan lebih bermakna apabila konsisten dengan perubahan perilaku yang terlihat selama pembelajaran, seperti meningkatnya perhatian, partisipasi, keberanian menjawab, dan kedisiplinan. Pada penelitian ini, data observasi menunjukkan pola tersebut, sehingga temuan kuantitatif memperoleh dukungan dari

perubahan perilaku belajar di kelas. Pendekatan interpretasi seperti ini penting agar keputusan tidak hanya bertumpu pada angka signifikansi, tetapi juga mempertimbangkan makna perubahan bagi proses pembelajaran.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini berada pada pola yang relatif konsisten. Nurrohmattulloh dan Mulyawati (2022) menemukan bahwa reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Fitri dan Ain (2022) juga menunjukkan pengaruh simultan kedua strategi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Kusumawati et al. (2023) menekankan dampaknya terhadap motivasi ekstrinsik, sedangkan Padang et al. (2023) melaporkan kontribusi reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa kelas V. Pada 2024, Arsyah et al. menunjukkan pengaruh reward terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi sekolah dasar, sedangkan Ashari (2024) melalui kajian pada pembelajaran Bahasa Indonesia menyimpulkan bahwa reward dapat meningkatkan motivasi dan punishment yang digunakan secara bijaksana membantu siswa memahami konsekuensi perilaku. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa efek strategi ini tidak terbatas pada satu mata pelajaran. Penelitian di SD Negeri 066056 Mandala menambah bukti pada konteks IPAS dan menggunakan desain quasi experiment, sehingga memberikan perspektif berbeda dibandingkan studi survei, studi literatur, atau penelitian kualitatif. Konsistensi lintas konteks tersebut memperkuat argumentasi bahwa penguatan sosial dari guru dapat memengaruhi keterlibatan dan motivasi siswa, meskipun besarnya pengaruh tetap dapat berbeda menurut usia, karakter kelas, bentuk reward, jenis punishment, dan pola interaksi guru-siswa.

Implikasi terhadap Peran Guru

Hasil penelitian menempatkan guru sebagai pengelola penguatan yang menentukan kualitas penerapan reward dan punishment. Guru perlu menetapkan indikator perilaku yang akan dihargai sejak awal pembelajaran, misalnya kesiapan mengikuti pelajaran, keberanian bertanya, ketepatan menyelesaikan tugas, kerja sama, dan kedisiplinan. Kriteria yang jelas membuat siswa memahami bahwa reward diberikan karena perilaku atau usaha tertentu, bukan karena kedekatan personal. Demikian juga, bentuk punishment perlu dijelaskan sebagai konsekuensi terhadap perilaku, bukan penilaian negatif terhadap pribadi siswa. Prinsip ini penting untuk menjaga rasa aman dan harga diri siswa. Siburian et al. (2025) menunjukkan bahwa reward berupa pujian atau penghargaan sederhana dapat meningkatkan semangat dan keaktifan, sedangkan punishment edukatif membantu siswa memahami kesalahan. Sinabutar, Purba, dan Thesalonika (2025) juga menemukan hubungan reward-punishment dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Bagi guru IPAS, hasil penelitian ini dapat diterjemahkan menjadi penguatan yang sederhana dan terintegrasi dengan kegiatan belajar, misalnya apresiasi atas pengamatan yang teliti, penghargaan untuk kelompok yang bekerja tertib, atau konsekuensi berupa perbaikan tugas ketika siswa tidak mengikuti prosedur. Strategi tersebut tidak memerlukan biaya besar, tetapi membutuhkan konsistensi, keadilan, dan komunikasi yang jelas.

Mendorong Peralihan dari Motivasi Ekstrinsik ke Motivasi yang Lebih Mandiri

Reward pada dasarnya banyak bekerja melalui motivasi ekstrinsik karena siswa memperoleh dorongan dari konsekuensi di luar dirinya. Dalam jangka pendek, mekanisme ini efektif untuk memulai kebiasaan belajar, terutama ketika siswa belum memiliki ketertarikan kuat terhadap materi. Namun, tujuan pendidikan tidak berhenti pada kepatuhan karena hadiah. Guru perlu menggunakan reward sebagai jembatan menuju motivasi yang lebih mandiri dengan secara bertahap menggeser fokus dari hasil menuju proses. Pujian yang menekankan usaha, strategi, ketekunan, dan kemajuan akan lebih mendukung pembentukan keyakinan bahwa keberhasilan dapat dicapai melalui tindakan yang dapat dikendalikan siswa. Febriani dan Kamala (2026) menunjukkan bahwa reward yang terstruktur dapat menjadi dasar awal bagi motivasi ekstrinsik dan diarahkan menuju motivasi yang lebih kuat. Sugiarti, Bachtiar, dan Gustiani (2025) juga menemukan bahwa strategi reward dan punishment dapat meningkatkan motivasi membaca ketika diterapkan secara proporsional. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan keaktifan dan kepercayaan diri dapat menjadi tahap awal menuju keterlibatan yang tidak selalu memerlukan penghargaan eksternal. Guru dapat mengurangi frekuensi reward material secara perlahan dan mempertahankan umpan balik verbal, kesempatan memilih aktivitas, serta refleksi terhadap kemajuan belajar agar siswa mulai memahami nilai belajar IPAS bagi dirinya sendiri.

Keadilan, Konsistensi, dan Risiko Penerapan

Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh positif, penerapan reward dan punishment tetap memiliki risiko apabila dilakukan tanpa prinsip keadilan. Reward yang hanya diberikan kepada siswa berprestasi tinggi dapat membuat siswa lain merasa tidak memiliki kesempatan untuk berhasil. Sebaliknya, punishment yang tidak konsisten dapat menimbulkan persepsi bahwa aturan bergantung pada suasana hati guru. Karena itu, guru perlu menggunakan kriteria yang transparan dan memperhitungkan perbedaan kebutuhan siswa. Penghargaan dapat diberikan untuk kategori yang beragam, seperti kemajuan paling baik, ketekunan, kerja sama, keberanian bertanya, atau kerapian proses kerja. Punishment juga sebaiknya mengutamakan konsekuensi logis, misalnya memperbaiki tugas yang belum selesai atau mengulang prosedur yang tidak diikuti dengan benar. Sari (2025) menegaskan bahwa penggunaan punishment yang tidak tepat dapat menurunkan motivasi intrinsik, sehingga kebijaksanaan guru menjadi faktor kunci. Temuan penelitian ini karena itu tidak boleh ditafsirkan sebagai anjuran untuk memperbanyak hukuman, tetapi sebagai dukungan terhadap penggunaan konsekuensi edukatif yang terbatas, proporsional, dan terarah. Dengan pendekatan tersebut, reward dan punishment dapat membantu menciptakan struktur kelas tanpa mengorbankan hubungan positif antara guru dan siswa.

Implikasi Praktis untuk Pembelajaran IPAS

Secara praktis, guru dapat menyusun skema penguatan sederhana yang terhubung dengan tujuan pembelajaran IPAS. Pada awal pembelajaran, guru dapat menyampaikan perilaku yang akan diapresiasi, seperti fokus ketika teman berbicara, mencatat hasil pengamatan, mengajukan pertanyaan yang relevan, bekerja sama saat eksperimen, dan menyelesaikan tugas sesuai waktu. Reward dapat berupa pujian spesifik, simbol bintang, kesempatan mempresentasikan hasil, atau poin kelompok. Punishment edukatif dapat berupa pengingat, refleksi singkat, perbaikan tugas, atau pengulangan prosedur yang belum dilakukan dengan benar. Sistem ini perlu dievaluasi secara berkala agar tidak berubah menjadi kompetisi yang berlebihan. Faiddin (2024) menunjukkan bahwa reward dan punishment dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran IPA, sementara Febriani dan Kamala (2026) menunjukkan peningkatan partisipasi dan konsentrasi melalui sistem reward yang konsisten pada pembelajaran sains sekolah dasar. Temuan tersebut mendukung penerapan penguatan yang dikaitkan langsung dengan aktivitas belajar, bukan hanya dengan nilai akhir. Dengan cara itu, siswa memperoleh pengalaman bahwa proses belajar—mengamati, berdiskusi, mencoba, dan memperbaiki kesalahan—juga merupakan perilaku yang bernilai dan layak diapresiasi.

Penguatan dalam Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa

Pemberian reward dan punishment perlu ditempatkan dalam kerangka pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penguatan tidak seharusnya menggantikan aktivitas belajar yang bermakna, melainkan mendukung siswa agar lebih siap terlibat di dalamnya. Pada pembelajaran IPAS, guru tetap perlu menyediakan kesempatan mengamati, berdiskusi, menyelidiki, memecahkan masalah, dan mengomunikasikan hasil. Reward dapat diarahkan pada proses-proses tersebut sehingga yang diperkuat bukan sekadar jawaban benar, tetapi juga perilaku ilmiah seperti ketelitian, rasa ingin tahu, keberanian mengemukakan dugaan, dan kesediaan merevisi jawaban. Hima dan Palayukan (2023) dalam kajian pemberian reward pada konteks Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya penghargaan yang selaras dengan proses belajar dan karakter siswa. Temuan Nurhairani, Suyanta, dan Haryanto (2026) mengenai implementasi pembelajaran berbasis inkuiri pada pendidikan sains sekolah dasar juga menegaskan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, reward dan punishment pada penelitian ini akan lebih bermanfaat apabila digunakan untuk mendukung pola belajar aktif, bukan sekadar untuk menjaga ketertiban. Ketika penguatan diarahkan pada perilaku belajar yang sesuai dengan tujuan IPAS, motivasi yang tumbuh dapat sekaligus memperkuat kemampuan siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan bertanggung jawab.

Hubungan Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar

Motivasi belajar bukan satu-satunya faktor yang menentukan hasil belajar, tetapi peningkatan motivasi dapat menciptakan kondisi yang lebih mendukung bagi pencapaian akademik. Siswa yang termotivasi cenderung menyediakan lebih banyak perhatian dan usaha, bertahan lebih lama ketika menghadapi kesulitan, dan lebih bersedia mencari bantuan ketika belum memahami materi. Dalam penelitian ini, perubahan motivasi juga disertai peningkatan keaktifan, keberanian, kedisiplinan, dan antusiasme selama pembelajaran. Pola tersebut penting karena menunjukkan bahwa efek strategi tidak berhenti pada skor angket, tetapi tercermin dalam perilaku yang

memungkinkan proses belajar berlangsung lebih efektif. Nurrohmattulloh dan Mulyawati (2022) menemukan bahwa reward dan punishment berkaitan dengan motivasi sekaligus prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Walaupun penelitian ini tidak menempatkan hasil belajar IPAS sebagai variabel utama, temuan tersebut menunjukkan peluang bahwa peningkatan motivasi dapat menjadi prasyarat bagi perbaikan capaian belajar apabila strategi penguatan dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang tepat. Penelitian lanjutan dapat menguji hubungan tersebut secara langsung dengan memasukkan nilai hasil belajar, keterlibatan, dan motivasi sebagai variabel yang dianalisis secara bersamaan.

Keterbatasan dan Arah Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam membaca hasil. Pertama, jumlah sampel hanya 30 siswa dari satu sekolah sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, durasi perlakuan relatif singkat sehingga penelitian belum dapat memastikan apakah peningkatan motivasi bertahan dalam jangka panjang setelah reward dan punishment dikurangi. Ketiga, motivasi belajar diukur terutama melalui angket, sehingga jawaban siswa dapat dipengaruhi oleh persepsi pribadi atau kecenderungan memberikan respons yang dianggap sesuai harapan. Keempat, data yang ditampilkan dalam naskah membandingkan kondisi pretest kelas kontrol dengan posttest kelas eksperimen; penelitian berikutnya akan lebih kuat apabila menganalisis perubahan skor pada masing-masing kelompok dan membandingkan gain score atau selisih pretest-posttest antarkelompok. Kelima, penelitian belum membedakan secara rinci efek masing-masing bentuk reward dan punishment. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan sampel lebih besar, durasi lebih panjang, instrumen observasi yang terstandar, serta desain yang menguji efek reward dan punishment secara terpisah. Kajian juga dapat mempertimbangkan variabel mediator seperti keterlibatan belajar, efikasi diri, atau iklim kelas agar mekanisme perubahan motivasi dapat dijelaskan secara lebih komprehensif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 066056 Mandala Tahun Ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penerapan reward dan punishment memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan 30 siswa yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pemberian reward dan punishment diterapkan pada kelas eksperimen sebagai bentuk penguatan dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa penerapan perlakuan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pemberian reward dan punishment dapat menjadi salah satu alternatif yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, terdapat perbedaan yang cukup jelas antara kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan perlakuan. Nilai rata-rata yang diperoleh pada kondisi awal sebesar 60,93, sedangkan setelah penerapan perlakuan diperoleh nilai rata-rata sebesar 98,73. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 37,80 poin. Peningkatan tersebut juga terlihat pada skor minimum yang berubah dari 43 menjadi 75 serta skor maksimum yang meningkat dari 77 menjadi 123. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dan siswa menunjukkan kondisi belajar yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Peningkatan motivasi belajar tersebut juga berkaitan dengan penerapan reward dan punishment selama proses pembelajaran. Reward yang diberikan dalam bentuk pujian, apresiasi, nilai tambahan, maupun penghargaan sederhana membuat siswa merasa bahwa usaha dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran mendapatkan perhatian dari guru. Kondisi tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih aktif menjawab pertanyaan, mengikuti kegiatan pembelajaran, menyelesaikan tugas, dan mempertahankan perilaku positif. Sementara itu, punishment diberikan dalam bentuk konsekuensi yang bersifat edukatif sehingga siswa dapat memahami bahwa setiap perilaku memiliki konsekuensi. Penerapan punishment yang tepat membantu siswa meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab tanpa memberikan tekanan yang berlebihan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan reward dan punishment tidak hanya berkaitan dengan peningkatan skor motivasi belajar, tetapi juga terlihat dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih berani menyampaikan pendapat, lebih aktif dalam menjawab pertanyaan guru, lebih memperhatikan materi, serta lebih disiplin dalam mengerjakan tugas. Pemberian reward mendorong siswa untuk mempertahankan perilaku positif, sedangkan punishment yang bersifat mendidik membantu siswa memperbaiki perilaku yang kurang sesuai. Dengan demikian, penerapan kedua strategi tersebut dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, tertib, dan menyenangkan. Dari hasil pengujian instrumen, angket motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi persyaratan untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,962 pada angket pretest dan 0,981 pada angket posttest. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang

tinggi. Selanjutnya, hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,380 pada pretest dan 0,805 pada posttest. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas juga memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,956 > 0,05, sehingga data dinyatakan homogen dan memenuhi persyaratan untuk dilakukan pengujian hipotesis. Hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-test semakin memperkuat temuan penelitian. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai t sebesar -8,555 dengan derajat kebebasan sebesar 28 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 066056 Mandala. Perbedaan rata-rata sebesar 37,80 poin juga menunjukkan bahwa perubahan motivasi belajar yang ditemukan dalam penelitian bukan hanya terlihat secara deskriptif, tetapi didukung oleh hasil pengujian statistik. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa reward dan punishment dapat digunakan sebagai salah satu bentuk strategi penguatan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penerapannya perlu dilakukan secara tepat, proporsional, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Reward sebaiknya diberikan sebagai bentuk penghargaan terhadap usaha, keaktifan, kedisiplinan, dan pencapaian siswa, sedangkan punishment hendaknya bersifat mendidik dan bertujuan memperbaiki perilaku, bukan memberikan hukuman yang dapat merendahkan atau menekan siswa. Penggunaan keduanya secara seimbang dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang mendukung keterlibatan siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan gambaran bahwa peningkatan motivasi belajar siswa dapat didukung melalui penerapan strategi pembelajaran yang memberikan penguatan terhadap perilaku positif dan memberikan konsekuensi edukatif terhadap perilaku yang kurang sesuai. Dalam pembelajaran IPAS, strategi tersebut dapat membantu siswa lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pemberian reward dan punishment dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Reference

1. Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). Pengaruh pemberian reward animasi terhadap motivasi belajar anak usia dini selama pembelajaran daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353–361. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331>
2. Amiruddin, A., 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>
3. Andalusi, S. D. (2019). Pengembangan bahan ajar IPA berbasis socioscientific issues topik interaksi makhluk hidup dengan lingkungan untuk mengembangkan keterampilan kritis siswa [Skripsi, Universitas Negeri Malang]. Repositori Universitas Negeri Malang. <https://repository.um.ac.id>
4. Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
5. Arsyah, R. N., Zakiah, L., & Sumantri, M. S. (2024). Pemberian Reward dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13246>
6. Ashari, S. (2024). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Journal Sultra Elementary School*, 5(1). <https://doi.org/10.64690/jses.v5i1.412>
7. Aulina, C. N. (2020). Penerapan penguatan positif (reward) dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 120–128.
8. Darmawan, P., & Firdaus, R. A. (2024). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR). *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2024.004.01.04>
9. Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
10. Efendi, N., Indriyani, D., Fauziah, M., & Friska, S. (2023). Penerapan Fun Rewards untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.31932/ve.v14i1.2222>
11. Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1881>
12. Faiddin, R. D. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan Metode Pemberian Reward dan Punishment. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.70713/pjp.v4i2.52906>
13. Febriani, L., & Kamala, I. (2026). Implementasi Reward Bintang pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekstrinsik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.55884>
14. Fitri, Y. R., & Ain, S. Q. (2022). Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(1). <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1337>
15. Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
16. Handayani, N., & Siregar, M. (2019). Pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–531. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.32>
17. Handayani, P., Dayu, R., & Andriani, W. (2023). Efektifitas Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 4(1). <https://doi.org/10.51875/jispe.v4i1.206>
18. Hasibuan, M. S. P. (2016). *Manajemen sumber daya manusia*. Bumi Aksara.
19. Hidayat, R., & Asyafah, A. (2021). Reward dan punishment dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 23–32.
20. Hima, L. R., & Palayukan, H. (2023). Analisis Pemberian Reward oleh Guru untuk Kurikulum Merdeka. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.31100/histogram.v6i2.2380>

DOI: <https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13535>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

21. Ingkara, P. (2020). Pemberian reward and punishment untuk meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 1 Kejobong Purbalingga [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto].
22. Khambali, F. F. (2021). Nilai-nilai pendidikan reward dan punishment dalam perspektif pendidikan Islam. *Prosiding Pendidikan Agama Islam*, 263–266.
23. Kusumawati, M. D., Fauziddin, M., & Ananda, R. (2023). The Impact of Reward and Punishment on the Extrinsic Motivation of Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 183–192. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2856>
24. Madiyanah, A. N., & Fariyah, H. (2020). Meningkatkan disiplin anak usia dini melalui pemberian reward. *Jurnal Teladan*, 5(1), 1–9.
25. Majid, A. (2019). Strategi pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya.
26. Marstiyaningtiyas, E. (2021). Pengaruh reward and punishment terhadap motivasi belajar siswa SMP Islam Plus Baitul Maal Pondok Aren Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 41–52.
27. Mulyasa, E. (2021). Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. PT Remaja Rosdakarya.
28. Ningsih, S., & Putra, R. (2023). Pengaruh reward dan punishment terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 67–76.
29. Novriana, I., Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 1 di SDN 3 Rambutan. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 685–690.
30. Nurhairani, & Lubis, A. D. (2018). Pengaruh model Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 105292 Bandar Klippa. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 9(1), 34–42. <https://doi.org/10.24114/jh.v9i1.15183>
31. Nurhairani, Suyanta, & Haryanto. (2026). Teachers' knowledge and implementation of inquiry-based-learning in elementary science education: A phenomenological study in Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13(1), 226–244. <https://doi.org/10.30659/pendas.13.1.226-244>
32. Nurhairani. (2013). Penerapan model pembelajaran simulasi berbasis karakter pada mata kuliah Pendidikan IPA di Program Studi PGSD Universitas Negeri Medan. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 1(1), 97–107. <https://doi.org/10.24114/JH.V1i1.1348>
33. Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
34. Nurrohmatulloh, A. F., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8441–8449. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3838>
35. Padang, D., Rangkuti, M., Samosir, R. A., Siregar, Y. X. M., & Perangin Angin, L. M. (2023). The Effect of Giving Rewards and Punishment on the Learning Motivation of Class V Students at SDN 101769 Tembung. *Journal of Educational Analytics*, 2(2), 307–318. <https://doi.org/10.55927/jeda.v2i2.4423>
36. Pangaribuan, T. (1996). Perkembangan kompetensi kewacanaan pembelajaran bahasa Inggris di LPTK [Disertasi tidak diterbitkan]. Program Pascasarjana IKIP Malang.
37. Pratiwi, D. A. (2022). Penerapan reward dan punishment dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 101–110.
38. Purwanto, M. N. (2017). Psikologi pendidikan. PT Remaja Rosdakarya.
39. Purwanto, N. (2020). Psikologi pendidikan. PT Remaja Rosdakarya.
40. Rahmawati, L., & Huda, M. (2021). Pengaruh reward terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(2), 234–242.
41. Riduwan. (2020). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabeta.
42. Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., & Abdullah, A. R. (2019). Reward dan punishment dalam pendidikan. *Literasi Nusantara*.
43. Sabartiningsih, M., Muzakki, J. A., & Durtam, D. (2018). Implementasi pemberian reward dan punishment dalam membentuk karakter disiplin anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 60–77. <https://doi.org/10.24235/awlad.v4i1.2468>
44. Sardiman, A. M. (2020). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Rajawali Pers.
45. Sari, M. (2025). Motivation Strategy Study With Giving Rewards and Punishments in Learning Civics in Elementary School. *International Journal of Students Education*, 717–720. <https://journal.berpusi.co.id/index.php/IJoSE/article/view/1212>
46. Siburian, E. E. R., Purba, T. M., Kaban, E. V., Sitepu, M. P., Prayuda, M. S., & Sihotang, M. (2025). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD. *Jurnal Pendidikan, Media, Strategi, dan Metode*, 2(1), 57–62. <https://doi.org/10.67507/jupen.v2i01.384>
47. Sinabutar, S. G., Purba, N., & Thesalonika, E. (2025). Hubungan Reward and Punishment dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 384–393. <https://doi.org/10.58540/pijar.v4i1.1399>
48. Siregar, S. (2019). Statistik parametrik untuk penelitian kuantitatif. Bumi Aksara.
49. Sudjana, N. (2019). Penilaian hasil proses belajar mengajar. PT Remaja Rosdakarya.
50. Sugiarti, A., Bachtiar, Y., & Gustiani, G. (2025). Pengaruh Reward and Punishment terhadap Peningkatan Motivasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 687–698. <https://doi.org/10.31980/caxra.v5i2.2948>
51. Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2). Alfabeta.
52. Sundayana, R. (2020). Statistika penelitian pendidikan. Alfabeta.
53. Suyadi. (2021). Psikologi belajar PAUD dan SD. PT Remaja Rosdakarya.
54. Uno, H. B. (2021). Teori motivasi dan pengukurannya. Bumi Aksara.
55. Vinayastri, A., Masykuroh, K., Fitriani, E., & Anugerahwati, R. (2019). Analisis pengaruh pendekatan saintifik dan pemberian reward terhadap perkembangan anak usia dini. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 6(1), 11–20.
56. Widiasmara, S. (2023). Pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(2), 145–153.
57. Widoyoko, E. P. (2021). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Pustaka Pelajar.
58. Winkel, W. S. (2020). Psikologi pengajaran. Media Abadi.
59. Yusuf, A. M. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan. Kencana.