

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan temuan dan analisis secara mendalam yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa secara umum metode *reward* dan *punishment* di SMP Negeri 17 Bandung merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh sekolah dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar terutama dalam pembelajaran IPS yang dinilai sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami karena banyaknya teori dan hafalan. Sekolah sudah sejak dari dahulu menerapkan metode *reward* dan *punishment* dan masih diterapkan sampai saat ini pada kondisi tertentu. Hal yang melatarbelakangi sekolah menerapkan metode *reward* dan *punishment* ialah untuk memberikan semangat dan dorongan siswa agar lebih berprestasi, menghargai siswa yang aktif atau berprestasi secara akademik dan non akademik, dan membuat siswa lebih disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam penerapan metode *reward* dan *punishment*, sekolah memiliki aturan yang mengacu pada tata tertib yang kemudian diterapkan oleh guru agar terpenuhinya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pihak sekolah memberikan batasan bagi guru untuk tidak memberikan *reward* yang berlebihan dan *punishment* yang bersifat fisik kepada siswa. Perencanaan *reward* dan *punishment* lebih sering dilakukan dengan perencanaan tertulis dengan cara menjanjikan akan memberi *reward* kepada siswa. Dalam perencanaannya, guru merancang bentuk *reward* dan *punishment* yang bervariasi untuk mencegah kebosanan dan juga menghindari hilangnya makna. Guru merupakan pihak yang berperan dalam memberikan *reward* dan *punishment* di kelas. Perilaku siswa dalam pembelajaran menentukan jenis *reward* dan *punishment* yang akan diberikan. Dalam penerapan *punishment*, guru menghindari hukuman yang bersifat fisik/kekerasan karena takut akan memberikan efek trauma pada siswa. Untuk mengetahui dampak, permasalahan serta keberhasilan penerapan metode *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-J SMP

Negeri 17 Bandung wakasek kurikulum dan guru berkolaborasi untuk melakukan evaluasi secara rutin.

Konsistensi pada saat pelaksanaan dan kesulitan dalam menentukan *reward* dan *punishment* yang tepat untuk diberikan kepada siswa juga menjadi salah satu hambatan yang dirasakan sekolah. Terdapat kekhawatiran jika memberikan *reward* secara berlebihan dan hukuman yang tidak tepat akan menimbulkan efek negatif. Implikasi dari penerapan metode *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa ditunjukkan dengan perubahan perilaku siswa, partisipasi aktif siswa yang meningkat, siswa memiliki rasa tanggung jawab, meningkatnya motivasi belajar siswa, serta meningkatkan sikap disiplin siswa. Metode *reward* dan *punishment* di rasa efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS, karena membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan tertib, siswa menjadi semangat belajar, dan siswa termotivasi untuk meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran IPS agar mendapatkan hasil yang terbaik.

5.1.2 Simpulan Khusus

1. Strategi metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung dilaksanakan secara bertahap dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan dalam memberikan *reward* dan *punishment* kepada siswa yaitu merencanakan dalam RPP namun guru lebih sering melakukan perencanaan tidak tertulis dengan langsung menjanjikan akan diberi *reward* dan merancang bentuk *reward* dan *punishment* yang bervariasi. Guru akan memberikan *reward* berupa kata-kata pujian, apresiasi berupa tepuk tangan, atau penambahan nilai apabila terdapat siswa yang berpartisipasi aktif, bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, kelompok kerja yang dapat bekerjasama dengan baik, dan berhasil mengerjakan tugas dengan baik. Untuk mendapat *reward* berupa snack/alat tulis, siswa harus berusaha mengumpulkan poin dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Namun jika terdapat siswa yang tidak tertib, datang terlambat, atau tidak mengerjakan

tugas maka akan diberikan hukuman berupa teguran, peringatan, memberikan tugas tambahan atau hukuman yang mendidik lainnya. Penerapan metode *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran IPS sudah dilaksanakan dengan baik. Pemberian *reward* dan *punishment* dilakukan setelah respon dari siswa muncul. Guru selalu menggunakan kata-kata yang positif untuk meningkatkan motivasi siswa dan selalu menghargai usaha yang telah dilakukan siswa. Dalam pemberian *punishment* guru tidak memberikan hukuman secara fisik dan tidak mengeluarkan kata-kata kasar atau bersifat memarahi melainkan memberi hukuman yang mendidik agar siswa mendapatkan pembelajaran serta efek jera dari tindakan yang dilakukannya dan tidak mengulangi lagi perbuatan tersebut. Evaluasi yang dilakukan yaitu menganalisis dampak, hasil, dan permasalahan yang ditemukan dalam penerapan metode *reward* dan *punishment* pada pembelajaran IPS. Hal ini dilakukan dengan cara menentukan tujuan evaluasi, melakukan observasi kelas, mencatat perilaku atau prestasi siswa. Kemudian dianalisis untuk melihat keberhasilan dari penerapan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa, perubahan perilaku, dan peningkatan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran IPS. Guru diharapkan dapat terus melaksanakan pemberian *reward* dan *punishment* kepada siswa agar siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, prestasi akademik, dan selalu disiplin terhadap aturan.

2. Hambatan penerapan metode *reward* dan *punishment* pada pembelajaran IPS di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung adalah guru yang belum konsisten dalam menerapkan metode *reward* dan *punishment* setiap saat dikarenakan terkadang ada kesibukan dalam melaksanakan tugas-tugas lain dan kesulitan dalam menentukan bentuk *reward* dan *punishment* yang tepat untuk diberikan kepada siswa. Upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan pada pihak guru yang belum konsisten yaitu membuat jadwal rutin di mana guru memiliki waktu untuk merencanakan dan melaksanakan metode *reward* dan *punishment* secara efektif. Dengan adanya jadwal ini, membantu guru mengatur waktu dengan bijak sehingga tidak terbebani oleh

kesibukan lain. Upaya untuk mengatasi kesulitan dalam menentukan bentuk *reward* dan *punishment* yang tepat adalah melakukan diskusi dengan wakasek kurikulum dan guru-guru yang menerapkan metode tersebut dengan berbagi ide dan pengalaman untuk mendapat masukan terkait bentuk *reward* dan *punishment* yang tepat. Selain itu melakukan pendekatan yang lebih hati-hati dan pemahaman yang mendalam terhadap siswa. Pentingnya melihat konteks dan alasan dibalik tindakan siswa sebelum mengambil tindakan yang tepat. Hukuman yang diberikan tidak boleh terlalu keras dan tidak memberikan hadiah terlalu sering atau terlalu besar.

3. Terdapat beberapa implikasi setelah diterapkannya metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung yaitu adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan seperti siswa menjadi lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terlihat pada hasil belajar siswa yang sebelumnya rendah setelah penerapan *reward* siswa lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Kemudian tingkat partisipasi siswa meningkat, terlihat siswa sangat antusias untuk berpartisipasi aktif dalam kelas. Penerapan *reward* dan *punishment* membuat siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, pemberian *reward* kepada siswa yang dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik membuat siswa merasa usahanya dihargai dan termotivasi untuk melanjutkan perilaku tersebut. Pemberian *punishment* juga mengembangkan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugas mereka sendiri serta lingkungan belajar. Penerapan *reward* dan *punishment* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat dari semangat siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran, partisipasi siswa yang meningkat dalam pembelajaran, antusias siswa yang meningkat untuk mendapatkan hasil yang terbaik serta membuat siswa menjadi lebih disiplin. Penerapan *reward* dan *punishment* juga meningkatkan kedisiplinan siswa, terlihat bahwa sebelumnya terdapat siswa yang melanggar aturan namun setelah diberikan *punishment* siswa tidak mengulangi perbuatan tersebut.

Namun terdapat juga dampak negatif dari pemberian *reward* dan *punishment* yaitu membuat siswa menjadi ketergantungan pada *reward* dan menyebabkan trauma jika diberikan hukuman terlalu sering. Penerapan metode *reward* dan *punishment* dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS karena dengan adanya *reward* siswa merasa dihargai atas usaha mereka dan siswa akan berusaha untuk mencapai hasil yang lebih baik. Hal tersebut membuat siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif, semangat belajar, dan memiliki minat yang besar terhadap pembelajaran. Kemudian dengan adanya *punishment*, siswa akan menjadi lebih waspada terhadap perilaku yang tidak diinginkan. Adanya *reward* dan *punishment* menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif.

5.2 Implikasi

Penerapan metode *reward* dan *punishment* merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis penelitian, maka penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Penerapan metode *reward* dan *punishment* yang tepat dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta meningkatkan sikap disiplin dalam mematuhi aturan yang berlaku.
2. Diharapkan bahwa upaya yang telah dilakukan oleh wakasek kurikulum dan guru untuk mengatasi kendala yang ditemukan akan berdampak pada perbaikan dan peningkatan penerapan metode *reward* dan *punishment* di SMP Negeri 17 Bandung.
3. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode *reward* dan *punishment* efektif meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS. Karena dengan adanya *reward*, siswa merasa bahwa usaha mereka dihargai, mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif, dan antusias dalam mengeksplorasi pembelajaran untuk mencapai hasil yang baik. Adapun

penerapan *punishment* dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan tertib.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis data dan informasi mengenai peranan metode *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung, maka terdapat beberapa saran atau rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan, sebagai berikut:

5.3.1 Bagi Sekolah

- 1.) Memberikan dukungan dan sarana bagi guru untuk mengembangkan suatu metode pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif agar tercipta kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Metode pembelajaran yang menarik dan inovatif akan memotivasi siswa untuk belajar, menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif, dan meningkatkan pemahaman siswa. Kerjasama antara guru dan staff sekolah juga penting untuk menciptakan suasana kolaboratif.
- 2.) Sekolah hendaknya terlibat dalam pengembangan siswa dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran dengan mengamati aktivitas belajar siswa di kelas. Hal ini untuk mengetahui siswa mana yang perlu mempertahankan dan meningkatkan prestasinya dan siswa mana yang perlu memperbaiki dan meningkatkan prestasinya.
- 3.) Evaluasi berkala terhadap penerapan metode *reward* dan *punishment* di sekolah sangat penting untuk memastikan efektivitasnya dalam mengelola perilaku siswa. Tinjauan rutin membantu mengidentifikasi kelemahan dan peluang perbaikan, sehingga dapat meningkatkan hasil dari metode ini.

5.3.2 Bagi Pendidik

- 1.) Pendidik harus merencanakan dengan hati-hati dan memahami bagaimana teknik penghargaan dan hukuman digunakan dalam pengajaran. Agar peserta didik merasa nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran dan memenuhi tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan sebelumnya, maka pendidik harus konsisten dalam penggunaan *reward* dan *punishment*.

- 2.) Pendidik perlu memahami kebutuhan dan karakteristik unik setiap siswa agar dapat memberikan *reward* atau hukuman yang efektif dan sesuai. Setiap individu memiliki gaya belajar dan strategi belajar yang berbeda. Dengan mengenali perbedaan tersebut, Pendidik dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih personal dan terfokus, sehingga siswa lebih termotivasi dan terlibat lebih aktif dalam pembelajaran.

5.3.3 Bagi Siswa

- 1.) Diharapkan minat dan motivasi belajar siswa yang sudah ada tetap dipertahankan atau ditingkatkan, seperti selalu berpartisipasi aktif dalam kelas, memiliki semangat dalam belajar, selalu mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik dan diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil prestasi akademiknya.
- 2.) Dengan adanya *reward* dan *punishment* dapat menjadi acuan siswa dalam meningkatkan kedisiplinan. Siswa diharapkan dapat memahami dampak dari setiap tindakan yang dilakukan, belajar dari kesalahan, dan berusaha untuk menjadi lebih bertanggung jawab serta menghargai nilai-nilai kedisiplinan dalam kehidupan mereka.

5.3.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menawarkan solusi terhadap sejumlah isu terkait, khususnya di bidang pendidikan.

5.3.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diperlukan adanya penelitian lebih lanjut mengenai peranan metode *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS agar terciptanya perbaikan dan perubahan positif yang berdampak langsung pada peningkatan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar serta kemajuan dalam dunia pendidikan.