

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, refleksi, diskusi balikan, serta rencana tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus, mulai dari siklus I sampai siklus III pada pembelajaran PKn yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bandung mengenai “Efektivitas *reward* (penghargaan) dan *punishment* (hukuman) dalam menciptakan budaya belajar pada mata pelajaran PKn”, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Pada siklus I, siswa sering menerima *punishment* daripada *reward*. Dan belum tercipta budaya belajar.
2. Pada siklus II, siswa sering menerima *reward* daripada *punishment*. Artinya siswa senang mendapatkan *reward* dari guru daripada *punishment*. Pada siklus ini, tercipta budaya belajar.
3. Pada siklus III, siswa sangat sering menerima *reward* daripada *punishment*. Artinya siswa sangat senang mendapatkan *reward* dari guru daripada *punishment*. Pada siklus ini, semakin tercipta budaya belajar.

Selain itu, peneliti mengambil kesimpulan secara umum dan khusus. Kesimpulan umum yang peneliti dapatkan dari penelitian yang telah dilakukan adalah bahwa *reward* dan *punishment* efektif dalam menciptakan budaya belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), tiga hal yang

menyebabkan *reward* dan *punishment* efektif dalam menciptakan budaya belajar, yaitu:

1. *Reward* dan *punishment* mendorong seorang siswa untuk mempertahankan dan berusaha merubah perilakunya menjadi baik.
2. *Reward* dan *punishment* yang diterapkan menjadikan siswa lebih disiplin dalam belajar.
3. *Reward* dan *punishment* yang diterapkan menjadikan siswa lebih rajin dan tidak lagi melakukan pelanggaran karena takut mendapatkan *punishment*.

Adapun kesimpulan secara khusus, peneliti kemukakan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI IPS-1, dapat diketahui bahwa implementasi *reward* pada mata pelajaran PKn, yaitu:
 - a. *Reward* diberikan kepada seorang siswa yang rajin, disiplin, aktif dan berprestasi. Agar dapat memotivasi siswa tersebut, untuk berperilaku lebih baik lagi.
 - b. *Reward* harus langsung diberikan kepada siswa yang pada saat itu menunjukkan perilaku yang baik. Agar siswa tersebut dapat mempertahankan perilakunya yang sudah baik.
 - c. *Reward* yang diberikan kepada siswa jangan sampai diterimanya sebagai *upah* daripada jerih payah yang telah dilakukannya karena hal tersebut akan menjadi tujuan utama bukannya dapat menjadikan perilaku siswa menjadi lebih baik malah sebaliknya siswa menjadi sombong.

Sedangkan implementasi *punishment* pada mata pelajaran PKn, yaitu:

- a. *Punishment* hendaklah dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini berarti bahwa *punishment* itu tidak boleh dilakukan dengan sewenang-wenang. Dan *punishment* itu sadapat-dapatnya bersifat memperbaiki. Artinya bahwa *punishment* harus mempunyai nilai mendidik (normatif) bagi si terhukum, memperbaiki kelakuan dan moral anak-anak.
 - b. Dalam pemberian *punishment*, jangan menghukum pada waktu kita sedang marah, sebab kemungkinan besar *punishment* itu tidak adil, atau terlalu berat dan tiap hukuman harus diberikan dengan sadar dan sesudah diperhitungkan atau dipertimbangkan terlebih dahulu. Selain itu, *punishment* tersebut tidak boleh merusak hubungan baik antara guru dengan siswanya. Untuk itu *punishment* yang diberikan harus dapat dimengerti dan dipahami oleh anak.
 - c. *Punishment* tidak boleh diberikan dalam bentuk hukuman fisik, dan merendahkan siswa, bukannya perilaku yang berubah menjadi lebih baik, tetapi siswa tersebut malah akan benci kepada gurunya
2. Bentuk *reward* yang diberikan oleh guru mitra di kelas XI IPS-1, yaitu guru mengangguk-angguk tanda senang dan membenarkan suatu jawaban yang diberikan oleh seorang anak, guru memberi kata-kata yang menggembarakan (pujian), guru memberikan do'a kepada siswa yang mendapatkan hasil ulangan yang bagus, menunjukkan kebaikan siswa, guru memberikan ucapan selamat kepada siswa yang mendapatkan hasil ulangan yang bagus, guru membagikan hasil ulangan harian siswa, dan guru memberikan tambahan nilai kepada siswa yang aktif.

Sedangkan bentuk *punishment* yang diberikan kepada siswa kelas XI IPS-1, yaitu guru menggerakkan tangannya/menunjuk siswa yang tidak memperhatikan pelajaran sebagai tanda agar dia memperhatikan pelajaran, nasihat dan bimbingan, wajah masam, menghentikan perbuatan anak, mendiamkan, kata-kata teguran dan ancaman, kata-kata peringatan, menyuruh siswa menjelaskan kembali bahan pelajaran yang sedang dijelaskan kepada siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, dan memberikan tugas kepada siswa yang terlambat masuk kelas.

3. Dari bentuk-bentuk *reward* dan *punishment* di atas yang diberikan oleh guru mitra dalam pembelajaran dari tindakan I sampai tindakan III, berdampak positif terhadap budaya belajar siswa kelas XI IPS-1, seperti siswa menjadi disiplin dalam belajar, munculnya kegigihan/keuletan dalam belajar, keteraturan menyelesaikan tugas, pengendalian diri yang lebih baik, perolehan hasil/nilai yang lebih baik pada tes-tes prestasi standar, berkurangnya kenakalan di dalam kelas, berkurangnya perilaku kasar terhadap guru atau teman dikelas, berkurangnya ejekan verbal terhadap guru ataupun teman di dalam kelas, menunjukkan perilaku yang sopan di dalam kelas dan juga membuat siswa lebih harmonis dengan teman sekelas.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan baik di lapangan maupun secara teoritis, maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Dalam memberikan *reward* sebaiknya harus tahu menghargai dengan tepat, dan jangan sampai menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik, tetapi tidak mendapat *reward*.

Sedangkan *Punishment* yang diberikan sebaiknya bersifat memperbaiki. Artinya bahwa *punishment* harus mempunyai nilai mendidik (normatif) bagi si terhukum, memperbaiki kelakuan dan moral anak-anak. Dan Jangan memberikan *punishment* pada saat sedang marah, sebab kemungkinan besar *punishment* itu tidak adil, atau terlalu berat dan tiap hukuman harus diberikan dengan sadar dan sesudah diperhitungkan atau dipertimbangkan terlebih dahulu.

2. Bentuk *reward* sebaiknya diberikan kepada siswa secara tepat dan bijaksana dan mempunyai nilai yang positif. Dan hindarkan bentuk *reward* yang akan menjadi tujuan utama karena hal tersebut tidak akan menjadikan perilaku siswa menjadi lebih baik malah sebaliknya akan menjadikannya sombong.

Sedangkan bentuk *punishment* yang akan diberikan sebaiknya mempunyai sifat yang membetulkan atau memperbaiki. Dan hindarkan bentuk *punishment* yang dapat membuat siswa menjadi sakit hati dan menumbuhkan rasa benci terhadap guru.

3. Adanya *reward* dan *punishment* berdampak positif terhadap budaya belajar. Untuk itu sebaiknya kedua unsur tersebut diterapkan dalam pembelajaran, agar dapat menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik pada diri siswa sehingga dapat mencerminkan warga negara yang baik, demokratis, dan bertanggungjawab.

Adapun bahan rekomendasi di atas ditunjukkan kepada pihak-pihak yang yang ada kaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1. Pihak sekolah

Agar proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih maksimal, maka hendaknya pihak sekolah mendukung segala aktivitas guru dalam menciptakan dan mengembangkan budaya belajar. Selain itu, pihak sekolah harus mengoptimalkan *reward* dan *punishment* agar budaya belajar siswa dapat terus dilestarikan.

2. Pihak guru

Guru adalah suri tauladan bagi siswa, guru bukan hanya sebagai aktor yang memerankan peran strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran siswa, tetapi guru juga dituntut untuk dapat menciptakan budaya belajar pada siswa. Karena suatu keberhasilan siswa tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan intelektual, tetapi diperlukan juga kecerdasan emosional.

3. Pihak siswa

Meskipun siswa sudah dapat menciptakan budaya belajar dengan mendapatkan *reward* dan *punishment*, namun alangkah baiknya budaya belajar tersebut terus dipertahankan agar menjadi warganegara yang baik (*to be good citizenship*), demokratis dan bertanggungjawab.

4. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti yang ingin meneliti tentang *reward* dan *punishment*, sebaiknya mengadakan penelitian lebih mendalam mengenai pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi dan prestasi belajar PKn siswa.