

Implementasi *Reward* dan *Punishment* dalam Menciptakan Lingkungan Kondusif Belajar pada Mata Pelajaran Siroh di SDIT Al-Hikmah Depok

Rahmat Ramdhani, Siskha Putri Sayekti, Dul Rohman, M. Badran Fahma
STAI Al-Hamidiyah Jakarta

rahmatramdhani@gmail.com, siskhaputri@staialhamidiyahjkt.ac.id,
dullrohmaan@gmail.com, badrannfahma@gmail.com

ABSTRACT.

The purpose of this study was to determine the conducive learning environment for the Siroh subject in grades IV, V and VI at SDIT Al Hikmah Depok through the application of Reward and Punishment. This research is a qualitative research "case study". The research subjects were students in grades IV, V and VI of SDIT Al Hikmah Depok, totaling 78 students. Sources of data come from teachers, data and documents. Data collection techniques are by observation, interviews and documentation. The data validation technique uses triangulation of data sources. Data analysis used descriptive analysis techniques and qualitative analysis techniques. The results of this study indicate that through the application of the Reward and Punishment learning method it can create a conducive learning environment, especially in the Siroh subject. The conclusion of this study is that the application of the Reward and Punishment learning method can create a conducive environment for learning the Siroh subject for grades IV, V and VI SDIT Al Hikmah Depok. The results of the research are: 1) The effectiveness and efficiency of reward and punishment, 2) The teacher can manage the class well through reward and punishment, 3) A conducive environment supports students' comfort. The conclusion of the results of research conducted at SDIT AL-HIKMAH using a case study approach and applying the Reward and Punishment method yielded quite good results. student.

Keywords: reward and punishment, conducive learning environment

ABSTRAK.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas dan efisiensi pemberian reward dan punishment, dan juga guru dapat melakukan pengelolaan kelas dengan baik menggunakan Reward dan punishment, sehingga menciptakan lingkungan yang kondusif mendukung kenyamanan siswa dalam mata pelajaran Siroh pada siswa kelas IV,V dan VI di SDIT Al Hikmah Depok melalui penerapan Reward dan Punishment. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif "studi kasus". Subjek penelitian adalah siswa kelas IV,V dan VI SDIT Al Hikmah Depok yang berjumlah 78 siswa. Sumber data berasal dari guru, data dan dokumen. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber data. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis secara kualitatif. Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran Reward dan Punishment dapat menciptakan lingkungan kondusif belajar mata pelajaran Siroh kelas IV,V dan VI SDIT Al Hikmah Depok. Hasil penelitian yaitu: 1) Efektifitas dan efisiensi

pemberian reward dan punishment, 2) Guru dapat melakukan pengelolaan kelas dengan baik melalui reward dan punishment, 3) Lingkungan yang kondusif mendukung kenyamanan siswa. Kesimpulan hasil penelitian yang dilakukan di SDIT AL-HIKMAH dengan menggunakan pendekatan studi kasus dan menerapkan metode Reward dan Punishment mendapatkan hasil yang cukup baik metode ini sangat cocok dipakai untuk meningkatkan kondisi yang kondusif dalam belajar khususnya pada mata pelajaran Siroh dan sangat cocok juga untuk meningkatkan kedisiplinan siswa.

Kata kunci: Reward dan Punishment, lingkungan kondusif belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan dan kehidupan manusia adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Pendidikan memiliki peran penting dalam menumbuhkan potensi dan kualitas kehidupan manusia. Untuk meningkatkan kualitas tersebut perlu orang lain yang lebih dulu mengembangkan potensinya untuk berbagi pengetahuan, kepribadian, dan berbagai pengalaman hidup (Helmawati & Ismail, 2018)

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan siswa, masyarakat, bangsa dan negara (Dikbud & Tokyo, n.d.)

Pembelajaran merupakan suatu proses penyaluran informasi atau pesan dari pendidik ke peserta didik yang direncanakan, didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis yang dilakukan di sekolah maupun diluar sekolah dimana akan menjadi interaksi antara keduanya. Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut. Pertama, pembelajaran dipandang sebagai suatu system, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran (therapeutic dan pengayaan) kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan pendidik dalam rangka membuat peserta didik belajar. Pengelolaan kelas sangat penting untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Pengelolaan kelas dalam bentuk lingkungan belajar yang kondusif tidak hanya dibutuhkan untuk efektifitas dan efisien proses pembelajaran saja, namun lebih dari itu, hal ini merupakan respon terhadap semakin meningkatnya tuntutan peningkatan kualitas pendidikan yang dimulai dari ruang kelas pentingnya pengelolaan kelas ini selain bersifat ilmu pengetahuan, juga merupakan seni dan keahlian master dalam mengelola dan memecahkan berbagai persoalan yang muncul dan dihadapi di kelas. Pengelolaan kelas pada umumnya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Master yang terampil adalah master yang mampu

mengimplementasikan fungsi-pungsi manajemen atau pengelolaan kelas dalam berbagai program dan kegiatan yang ada di kelas, di dalam kelas, master melakukan sebuah proses atau tahapan kegiatan yang dimulai dari merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi, sehingga apa yang dilakukannya merupakan satu kesatuan utuh dan saling terkait. Lingkungan yang kondusif sangat mendukung kenyamanan proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Hal ini akan berdampak pada motivasi belajar dan minat serta pola pikir yang positif bagi siswa, sehingga akan tumbuh kesadaran untuk belajar yang lebih baik. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif juga akan berdampak kepada guru. Guru akan lebih termotivasi untuk mengajar secara optimal, karena merasa nyaman dengan lingkungan belajar.

Secara bahasa, dalam bahasa Arab Sejarah berasal dari kata *syajarah* yang berarti pohon atau sebatang pohon. Dengan demikian sejarah atau syajarah berartisegala sesuatu yang berkaitan dengan suatu pohon mulai sejak penih pohon itu sampai segala hal yang dihasilkan pohon tersebut. Sejarah merupakan suatu kejadian yang terjadi pada masa lalu atau masa lampau yang terjadi di dalam kehidupan manusia, akan tetapi hal yang perlu diingat bahwa tidak semua kejadian pada masa lalu bisa dikatakan sejarah jika tidak memiliki nilai manfaat untuk masa yang akan datang. Bisa dikatakan sejarah jika tidak memiliki nilai manfaat untuk masa yang akan datang.

Kebudayaan berasal dari kata budaya yang berasal dari Bahasa Sanskrit jamak dari *budhi*, artinya akal. Menurut Shidi Ghazal, kebudayaan merupakan cara berpikir dan cara merasa yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan dari golongan manusia yang membentuk kesatuan sosial, dalam suatu ruang dan suatu waktu.

Islam berasal dari bahasa Arab yaitu "*Aslama-Yuslimu-Islaman*" yang artinya selamat, menurut istilah, Islam adalah agama samawi yang dirunkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad s.a.w sebagai petunjuk bagi manusia agar kehidupannya membawa rahmat bagi seluruh alam (Suhari, 2018)

Dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan Islam adalah sebuah catatan yang lengkap tentang segala sesuatu yang terjadi pada masa lalu untuk kebaikan hidup manusia di masa yang akan datang, karena dengan mempelajari sejarah kebudayaan Islam kita dapat mengetahui kelalihan masa lalu untuk dijadikan sebuah pengetahuan dan menjadi sumber motivasi di dalam kehidupan ini.

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dalam hal ini guru harus menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu metode yang tepat adalah metode *Reward* dan *Punishment*.

Reward adalah suatu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar

sehingga seseorang itu bisa semangat kembali dalam mengerjakan tugas tertentu dan lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu hal yang lainnya (Sabartiningsih et al., 2018).

Punishment dapat diartikan sebagai hukuman atau sanksi dan dilakukan Ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai. Atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma- norma yang ada di sekolah (Amirudin et al., 2020)

Fenomena konkrit tentang kurang terciptanya lingkungan kondusif belajar tergambar pada siswa kelas IV,V, dan VI SDIT Al Hikmah Depok. Menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam observasi mata pelajaran Siroh di SDIT Al Hikmah Depok, terlihat bahwa siswa tidak kondusif ketika mengikuti pembelajaran Siroh seperti mengobrol dengan teman, mengantuk. Hal ini perlu adanya tindakan lebih lanjut demi terciptanya lingkungan kondusif belajar. Oleh karena itu peneliti mempraktikkan pemberian *Reward* dan *Punishment* untuk menciptakan lingkungan kondusif belajar pada mata pelajaran Siroh kelas IV,V, dan VI SDIT Al Hikmah Depok.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang dipakai adalah studi kasus. Menurut Creswell, penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran atau mengeksplorasi dan memahami sesuatu gejala sentral. Dan studi kasus atau case study adalah suatu eksplorasi dari sistem-sistem yang terkait (*bounded system*) atau kasus (Raco, 2018) Dalam studi kasus ini peneliti mengumpulkan data dari subyek dan lingkungan sekitarnya menggunakan teknik pengumpulan data yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Lokasi penelitian ini di SDIT Al Hikmah Depok, Jawa Barat. Subjek dan objek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV, V, dan VI untuk mengetahui implementasi *reward* dan *punishment* dalam menciptakan lingkungan kondusif belajar pada mata pelajaran Siroh di SDIT Al Hikmah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas dan efisiensi pemberian *reward* dan *punishment*

Reward dan *Punishment* merupakan hal yang harus dilakukan secara bijaksana dalam usaha pengoptimalisasi proses belajar mengajar. lebih dari sekedar memberikan pujian dan hukuman instan, para master sepakat bahwa remunerate dan discipline yang diberikan sebaiknya terlebih dahulu dirumuskan dan didiskusikan dengan para siswa sehingga kegiatan sebelum belajar mengajar dimulai dilakukan awal tahun prngajaran, siswa telah mengetahui dan paham terkait Selain itu para guru berpendapat bahwa penghargaan perlu dimaknai dengan lebih luas. Menjadi penting untuk mempertimbangkan *reward* dan *punishment* secara matang sebelum diberikan pada siswa akan memberikan pengaruh jangka panjang pada pembentukan karakter

siswa. *Reward* (hadiah) *punishment* (hukuman) sebagai media atau alat bantu dalam pendidikan demi kelancaran kegiatan belajar mengajar. Merupakan perangsang yang dapat memperkuat respond yang telah dilakukan seseorang. Jadi, respond yang demikian itu mengikuti sesuatu tingkah laku tertentu yang telah dilakukan, misalnya seseorang anak yang belajar melakukan perbuatannya lalu mendapat hadiah, maka ia menjadi lebih giat belajar (responsnya menjadi lebih Penghargaan, hadiah ini dapat berupa *reward* (hadiah) *punishment* (hukuman) sebagai media atau alat bantu dalam pendidikan demi kelancaran kegiatan belajar mengajar. Merupakan perangsang yang dapat memperkuat respon yang telah dilakukan seseorang. Jadi, respon yang demikian itu mengikutis suatu tingkah laku tertentu yang telah dilakukan. Misalnya, seorang anak yang belajar melakukan perbuatan lalu mendapat hadiah, maka ia menjadi lebih giat belajar (responsnya menjadi lebih intensif/kuat. Penghargaan, hadiah ini dapat berupa berbagai hal yang mempunyai arti adanya “perhatian” kepada peserta didik.

Muhammad Fajar Ngou, mendukung pendapat tersebut dan menambahkan bahwa guru sering memberikan hadiah dalam pembelajaran dan hukuman yang sifatnya mendidik, sehingga tugas yang diberikan oleh guru dan diselesaikan dengan hasil yang baik. Selanjutnya (Kusyairy dan Culo, 2018), *Reward* adalah ganjaran atau hadiah, penghargaan atau imbalan. Dengan menggunakan *reward*, kondisi kelas dapat teratasi dan kegiatan anak-anak dapat terlaksana dan berjalan dengan lancar. *Reward* memberi semangat bagi anak untuk melakukan kegiatan dan anak yang berperilaku tidak baik sehingga menjadi baik. Ngalim Purwanto mendefinisikan bahwa *reward* (ganjaran) ialah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.

Sedangkan menurut Roestiyah N.K. *reward* (penghargaan) merupakan perbuatan yang bernilai positif dengan memberi dorongan pada anak (peserta didik), sehingga anak bersedia untuk berbuat sesuatu

Guru dapat melakukan pengelolaan kelas dengan baik menggunakan Reward dan punishment

Dalam dunia pendidikan, guru dituntut untuk pintar mengelola kelas agar tercipta suasana kelas yang nyaman dan kondusif. Maka dari itu, untuk menunjang terciptanya suasana tersebut diperlukan strategi-strategi yang harus dikuasai oleh guru, salah satunya adalah penerapan *reward*. *Reward* ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga saat pelaksanaan KBM di kelas dapat terlaksana dengan baik dan kondusif. Pada saat peneliti melaksanakan tugas kunjungan ke sekolah peneliti mengamati bahwa di sekolah ini menerapkan *reward* berupa skor point beserta *reward-reward* yang unik lainnya. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti ingin mengetahui lebih lanjut bagaimana penerapan *reward* berupa skor point di sekolah tersebut. Selain itu peneliti ingin menganalisis bagaimana efektifitas pemberian *reward* dalam menciptakan iklim kelas yang kondusif pada mata pelajaran Siroh. Metode

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yang bersifat deskriptif analisis, dengan menguraikan keadaan atau fakta yang sebenarnya sesuai yang terjadi di lapangan. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, dengan tahapan penelitian yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan *reward* di sekolah tersebut sangat efektif dan berdampak positif pada mata pelajaran siroh, dan mampu membuat peserta didik tertarik, nyaman, senang, dan dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik. *Reward* yang digunakan oleh sekolah ini antara lain:

Pujian sebagaimana sudah dijelaskan pada kajian teoritis sebelumnya bahwa di antara bentuk atau macam *reward* adalah memberikan pujian. Dalam proses pendidikan, memberikan pujian merupakan suatu hal yang sangat sering dilakukan oleh guru bahkan boleh dikatakan dalam setiap pertemuan selalu adanya yang namanya "pujian" terhadap siswa yang menjawab, memberikan pertanyaan, memberikan ide, dan lain sebagainya. Pada saat peneliti melakukan observasi langsung dalam proses pembelajaran di kelas dalam pembelajaran Siroh dengan menggunakan metode tanya jawab, penulis mendapatkan bahwa penerapan metode tersebut selalu dibarengi dengan "pemberian pujian" terhadap siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru, pertanyaan siswa yang lain, atau bahkan menanggapi penjelasan materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Terhadap siswa yang mampu menjawab atau menanggapi, guru selalu memberikan "pujian" dalam bentuk kata-kata terhadap siswa tersebut. Guru selalu memberikan penghargaan dalam setiap kemampuan siswa walaupun hanya sekedar menanggapi pertanyaan, walau sekalipun jawaban siswa tersebut belum sepenuhnya betul. Namun guru tetap memberikan pujian atas keberanian dan kemampuannya menanggapi suatu pertanyaan atau permasalahan yang dipertanyakan khususnya terkait dengan materi pelajaran (Pendidikan Agama Islam) yang diberikan oleh guru yang bersangkutan.

Hadiah atau *reward* menurut guru berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa: memberikan hadiah tidak dilakukan setiap kali pertemuan, atau bahkan tidak pernah diberikan dalam setiap proses pembelajaran. Walaupun terkadang ada juga sebagian guru yang memberikannya. Hadiah biasanya diberikan di akhir semester atau pada saat pembagian raport, hadiah diberikan kepada sejumlah siswa yang mendapatkan prestasi atau peringkat tertinggi dalam pencapaian nilai setelah siswa mengikuti proses pembelajaran selama satu semester. Guru memberikan hadiah berupa bingkisan kecil atau bahkan sedikit uang sebagai bentuk motivasi semata agar siswa semakin termotivasi dalam belajarnya. Model demikian merupakan bentuk pemberian *reward* sebagai penyemangat bagi siswa dalam proses belajar.

Apresiasi yang diberikan oleh guru terhadap siswa merupakan suatu bentuk *reward* yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa yang pada akhirnya siswa menjadi semakin termotivasi dan dalam meningkatkan prestasi belajarnya.

Sering menyebut nama siswa yang berprestasi juga mampu membangkitkan semangat belajar bagi siswa itu sendiri, artinya ketika namanya disebutkan di sela-sela proses pembelajaran siswa akan merasakan bahwa ia menjadi objek perhatian guru. Dengan begitu siswa yang bersangkutan semakin meningkatkan konsentrasinya dalam menyimak materi-materi yang diberikan oleh guru.

Lingkungan yang kondusif mendukung kenyamanan siswa

Pemberian *reward* diberikan untuk dapat merangsang anak aktif belajar dan disiplin didalam pembelajaran sehingga terjadinya kenyamanan di dalam pembelajaran, Hal ini sangat positif sekali karena bisa merangsang anak akan berhasil dengan baik Hasil wawancara yang dilakukan bahwa pemberian remunere dalam perilaku peserta didik tergantung pada berbagai paktor diantaranya kompensate diberikan Ketika peserta didik telah mampu menjawab pertanyaan gurunya ataupun siswa sudah disiplin selama pembelajaran jadi siswa yang sudah disiplin selama pembelajaran maka dia akan mendapatkan *reward* berupa pujian ataupun hadiah lainnya sehingga siswa-siswi yang lain terangsang untuk melakukan kedisiplinan disetiap pembelajaran sehingga terjadinya kenyamanan di dalam pembelajaran jadi penerapan reward dan punishment ini dapat menciptakan lingkungan kondusif dan kenyamanan bagi semua siswa. selain pemberian *reward* ada yang namanya punishment atau hukuman yang dimaksudkan disini tidak seperti hukuman yang bersifat mendidik, hukuman mendidik inilah diperlukan dalam Pendidikan. Hukuman sesungguhnya tidaklah mutlak diperlukan. Ada orang-orang yang baginya teladan dan nasehat saja sudah cukup, tidak perlu lagi hukuman tetapi manusia itu tidak sama seluruhnya diantara mereka ada yang perlu dikerasi sesekali hukuman bukan pula Tindakan yang pertama kali terbayang oleh seseorang pendidik, dan tidak pula cara yang diutamakan. kesalahan peserta didik yang melanggar disiplin dapat diperlukan hukuman berupa sanksi untuk mengerjakan soal di depan serta mempersentasikan hasil pekerjaan kepada teman-teman kelasnya atau siapa saja yang bersifat mendidik agar supaya tidak melakukan kesalahan yang sama kesalahan peserta didik yang melanggar disiplin dapat diperlukan hukuman berupa sanksi untuk mengerjakan soal di depan kelas serta mempresentasikan hasil pekerjaannya kepada teman-teman kelasnya atau siapa saja yang bersifat mendidik. Berhubungan dengan kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan oleh peserta didik, dalam wawancaranya guru kelas V memberikan jawaban dan hasilnya sebagai berikut yaitu peserta didik yang sering terlambat, dan ketika guru memberikan pekerjaan rumah peserta didik lebih sering mengerjakannya di sekolah”.

Guru dapat memberikan hukuman pada peserta didik yang tidak patuh terhadap peraturan yang berlaku ketika berproses belajar mengajar di kelas tersebut sedang berlangsung, dengan cara menyuruh peserta didik disiplin tersebut untuk menjelaskan kembali bahan pelajaran yang baru saja dijelaskan oleh guru, atau peserta didik yang tidak disiplin tersebut untuk menjelaskan kembali bahan pelajaran yang baru saja dijelaskan oleh guru, atau peserta didik yang tidak mengerjakan tugas atau PR yang dipapan tulis kemudian mempresentasikan kepada peserta didik yang lainnya.

Pandangan diatas menunjukkan bahwa pemberian *punishment* bisa membuat anak lebih disiplin dan juga begitu peserta didik yang merasa mendapat hukuman tersebut sadar atas kesalahan yang ia lakukan dan tentu saja dia tidak akan mengulangi kembali perbuatannya yaitu, karena khawatir akan mendapat hukuman untuk kedua kalinya dan tentu akan mendapat malu, karena tidak dapat menjelaskan kembali apa yang sudah diajarkan oleh guru. Dengan upaya tersebut peserta didik akan berusaha untuk bersikap disiplin dengan mengfokuskan perhatiannya pada bahan pelajaran yang dijelaskan kembali oleh guru. Metode ini sangat cocok di terapkan di dalam pembelajaran agar terciptanya kenyamanan siswa-siswi didalam KBM karena diterapkannya metode ini mengurangi ketidak disiplin an anak didalam kelas atau didalam pembelajaran sehingga terjadinya kenyamanan di dalam kelas.

Menurut (Vhalery, 2021), *Punishment* adalah hukuman ganjaran, peringatan untuk seseorang yang telah melakukan suatu kesalahan. Bagaimana *punishment* itu diterapkan sesuai dengan kondisi suatu tempat atau organisasi yang didalamnya menggunakan sistem punishment untuk para anggotanya. Penerapan *punishment* Di SDIT Al Hikmah Depok pada kelompok yang diobservasi dan diteliti oleh peneliti pada kelompok yaitu dalam kelas guru menerapkan *punishment* dengan sistem memisahkan anak dengan kegiatan bermain dengan teman yang lainnya serta memberi kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan keinginannya, sehingga anak dapat berfikir kalau melakukan kesalahan atau melakukan sesuatu yang dapat merugikan orang lain/teman maka tidak akan dapat memperoleh apa yang dia inginkan.

Menurut M. Ngalim Purwanto, *punishment* (hukuman) adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh seseorang (orang tua, master, dan segalanya) sesudah terjadi sesuatu pelanggaran, kejahatan atau kesalahan Adapun menurut Roestiyah, *punishment* (hukuman) adalah suatu perbuatan yang tidak menyenangkan dari orang yang lebih tinggi kedudukannya untuk pelanggaran dan kejahatan, yang bermaksud untuk memperbaiki kesalahan anak dan bukan untuk mendendam.

Menurut Malik Fadjar, *punishment* (hukuman) adalah suatu perbuatan yang tidak menyenangkan dari orang yang lebih tinggi kedudukannya untuk pelanggaran dan kejahatan, yang bermaksud untuk memperbaiki kesalahan anak dan bukan untuk mendendam. Menurut Malik Fadjar, *punishment* atau hukuman adalah usaha edukatif

untuk memperbaiki dan mengarahkan siswa kearah yang benar, bukan praktik hukum dan siksaan yang memasung kreatifitas.

Dengan adanya *punishment* (hukuman) itu diharapkan supaya siswa dapat menyadari kesalahan yang diperbuatnya, sehingga siswa jadi berhati-hati dalam mengambil tindakan. Jadi berdasarkan pembahasan diatas bahwa peran guru dalam menciptakan kenyamanan di dalam kelas itu sangat penting, salah satu cara untuk menciptakan lingkungan yang nyaman di dalam kelas itu salah satunya menggunakan metode *reward* dan *punishment* sebagaimana yang sudah di jelaskan diatas.

Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan secara bersamaan pada waktu proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan observasi penelitian dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran. Sedangkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa yaitu dengan mencatat nilai dari hasil belajar yang diperoleh. Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran pada tindakan satu yang dilakukan dalam satu kali pertemuan yang diamati oleh observer. Aktivitas guru dan siswa pada penerapan pembelajaran menggunakan metode *reward* dan *punishment* adalah sebagai berikut: hasil analisis terhadap aktivitas guru merupakan gambaran kegiatan guru ketika proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Reward* dan *Punishment* sudah cukup baik dikarenakan guru sudah menerapkan metode *Reward* dan *Punishment* dengan baik sebagaimana yang sudah dilampirkan diatas. Sedangkan terkait observasi terhadap aktivitas siswa dapat dilihat dari proses penerapan kuis atau tanya jawab. Penerapan kuis atau tanya jawab ini bertujuan untuk melihat seberapa faham siswa terkait materi yang disampaikan.

Setelah melakukan penelitian, diperoleh hasil bahwa aktivitas guru yakni termasuk dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan upaya guru dalam menciptakan lingkungan kondusif belajar dengan metode *Reward* dan *Punishment* di SDIT Al-Hikmah Depok. Sedangkan hasil aktivitas siswa dikategorikan cukup baik dikarenakan anak-anak telah memahami materi yang disampaikan oleh gurunya, sehingga dapat dikatakan metode *Reward* and *Punishment* yang diterapkan oleh guru cukup mampu menciptakan lingkungan kondusif belajar.

KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa *Reward* dan *Punishment* merupakan hal yang harus dilakukan secara bijaksana dalam usaha pengoptimalisasi proses belajar mengajar. Lebih dari sekedar memberikan pujian dan hukuman instan, dalam dunia pendidikan, guru juga dituntut untuk pintar mengelola kelas agar tercipta suasana kelas yang nyaman dan kondusif. Maka dari itu, untuk menunjang terciptanya suasana tersebut diperlukan strategi-strategi yang harus dikuasai oleh guru, salah satunya adalah penerapan *reward*. *Reward* ini dapat meningkatkan motivasi peserta

didik dalam belajar, sehingga saat pelaksanaan KBM di kelas dapat terlaksana dengan baik dan kondusif dan salah satu cara untuk menciptakan lingkungan belajar dengan nyaman yaitu menggunakan metode *reward* untuk pemberian *reward* diberikan untuk dapat merangsang anak aktif belajar dan disiplin didalam pembelajaran sehingga terjadinya kenyamanan di dalam pembelajaran, Hal ini sangat positif sekali Hasil wawancara yang dilakukan bahwa pemberian remunerasi dalam perilaku peserta didik tergantung pada berbagai faktor diantaranya kompensasi diberikan ketika peserta didik telah mampu menjawab pertanyaan gurunya ataupun siswa sudah disiplin selama pembelajaran jadi siswa yang sudah disiplin selama pembelajaran maka dia akan mendapatkan *reward* berupa pujian ataupun hadiah lainnya sehingga siswa-siswi yang lain terangsang untuk melakukan kedisiplinan disetiap pembelajaran sehingga terjadinya kenyamanan di dalam pembelajaran dan hasil penelitian yang dilakukan di SDIT AL-HIKMAH dengan menggunakan pendekatan studi kasus dan menerapkan metode *Reward* dan *Punishment* mendapatkan hasil yang cukup baik metode ini sangat cocok dipakai untuk meningkatkan kondisi yang kondusif dalam belajar khususnya pada mata pelajaran Siroh dan sangat cocok juga untuk meningkatkan kedisiplinan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Amirudin, A., Nurlaeli, A., & Muzaki, I. A. (2020). *Pengaruh Metode Reward Dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang)*. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 7(2), 140–149. <https://doi.org/10.17509/T.V7I2.26102>

Dikbud, B., & Tokyo, K. (n.d.). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Helmawati, M. P. I., & Ismail, R. (2018). *Pendidikan Meningkatkan Kualitas Manusia*. *Academia*. *Edu*.
https://www.academia.edu/download/58658346/Pendidikan_Meningkatkan_Kualitas_Manusia_12_Oktober.pdf

Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies
Volume 3 Nomor 1 (2023) 105-116 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250
DOI: 47467/tarbiatuna.v3i1.2812

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. <https://doi.org/10.24235/awladay.v4i1.2468>

Suhari, A. (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. In R. P. Tim (Ed.), (Cetakan Pe, Vol. 4, Nomor 1). Februari 2018. [http://idr.uin-antasari.ac.id/14082/1/Buku Sejarah Kebudayaan Islam %28Aslan%29.pdf](http://idr.uin-antasari.ac.id/14082/1/Buku%20Sejarah%20Kebudayaan%20Islam%20Aslan%29.pdf)

Anggraini, S., Siswanto, J., & Sukamto. (2019). *Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang*. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 221-229.

Chintia, N., Studi, P., Anak, P., & Dini, U. (2019). *Penerapan Reward Dan Punishment*. <Http://Jurnal.Upmk.Ac.Id/Index.Php/Pelitapaud> ©, 112-120.

Firdaus, F. (2020). *Esensi Reward dan Punishment dalam Diskursus Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 19-29. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4882](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4882)

Mannan, A. (2020). *Penerapan Reward dan Punishment Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa di SDI-Terpadu Al-Azhar Kelurahan Kowel Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan*. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 2(1), 36-50. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v2i1.3532>

Novitasari, A. (2019). *Pemberian Reward and Punishment dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak pada Sekolah Madrasah Ibtidaiyah*. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 27-33. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2113>

Prasetyo, A. H., Prasetyo, S. A., & Agustini, F. (2019). *Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 402. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19332>

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 3 Nomor 1 (2023) 105-116 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250
DOI: 47467/tarbiatuna.v3i1.2812

Rizkita, K., & Saputra, B. R. (2020). *Bentuk Penguatan Pendidikan Karakter pada Peserta Didik dengan Penerapan Reward dan Punishment*. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2), 69–73. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v20i2.663>

Rosyid, A., & Wahyuni, S. (2021). *Metode Reward and Punishment sebagai Basis Peningkatan Kedisiplinan Siswa Madrasah Diniyyah*. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(2), 137–157. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i2.1728>

Wahabiyyah, A., Ulum, B., & Jombang, T. (2020). *Educatio and Management Studies*. 3(4).