

Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dengan Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Sugihwaras Sidoarjo

Ella Nur Aini^{1)*}, Fajar Nur Yasin¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

*Corresponding Author: ellaabzena024@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana menggabungkan penghargaan dan hukuman ke dalam model pembelajaran jigsaw memengaruhi motivasi untuk belajar sains. Menggunakan model pembelajaran jigsaw dengan penguatan dan strategi berbasis penguatan akan memotivasi siswa untuk belajar sains dalam konteks Mengenal Peta dan Rencana untuk Pendidikan Dasar Kelas IV, menurut hipotesis penelitian. Karena kurangnya kontrol yang sebanding (tes pra dan pasca), metode yang digunakan adalah desain kuasi-eksperimental. Enam puluh siswa kelas empat menjadi sampel untuk penelitian ini. Alat yang digunakan adalah kuesioner motivasi belajar 25 pertanyaan yang merinci fitur dan kemampuan alat tersebut. Uji-t digunakan untuk analisis data. Dengan tingkat signifikansi 5% dari 0,05 dan nilai tanda signifikan (2-tailed) sebesar 0,007, hasil uji-t menunjukkan bahwa ada dampak yang signifikan terhadap keinginan siswa untuk belajar sains. Jika terdapat 1.672 individu (N = 60) dalam tabel dan nilai t diprediksi sebesar 7,750.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Jigsaw; Reward dan Punishment; Motivasi Belajar

Received: 12 Jul 2025; Revised: 26 Jul 2025; Accepted: 28 Jul 2025; Available Online: 29 Jul 2025

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Seorang guru terlibat dalam pendidikan dengan tujuan mencapai tujuan tertentu. Se jauh mana kemajuan suatu negara di masa depan berkaitan langsung dengan kualitas sistem pendidikannya. Pendidikan merupakan tulang punggung program pengembangan nasional dan pribadi. Kemampuan seseorang untuk mengubah arah hidupnya menjadi lebih baik dan mencapai kemajuan meningkat seiring dengan tingkat pendidikannya. (Demonika et al., 2020)

Perjuangan untuk mencapai tujuan pendidikan memiliki beragam aspek. Hal ini disebabkan oleh sejumlah masalah yang mengganggu sistem pendidikan Indonesia, seperti kurangnya literasi, perbedaan budaya, inovasi teknis, pengembangan karakter, dan tingginya pengangguran (Safitri et al., 2022). Untuk menemukan solusi atas masalah tersebut, semua elemen dalam sistem pendidikan harus bersatu, mulai dari lembaga tertinggi hingga paling bawah, terutama guru. Guru memiliki peran penting dalam sistem pendidikan karena mereka berinteraksi secara langsung dengan peserta didik.

Guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran memiliki kekuasaan untuk mengontrol jalannya pembelajaran di kelas, dengan harapan dapat menjalankan tanggung jawabnya dengan baik dan membangun moralitas yang positif bagi peserta didik (Das & Halik, 2021). Manajemen kelas dan kurangnya keterlibatan siswa di kelas adalah dua tantangan umum yang dihadapi instruktur saat melakukan pekerjaan mereka. Guru tidak hanya sekedar menjelaskan materi dan meminta peserta didik untuk mendengarkan. Lebih dari itu, guru harus berperan sebagai kurikulum yang berjalan. Sekalipun kurikulum dan sistem pendidikan yang diterapkan sangat baik, jika tidak diimbangi dengan kemampuan guru yang kompeten, semuanya akan menjadi kurang efektif bahkan sia-sia.

Setiap individu cenderung memiliki tingkat keinginan belajar yang berbeda-beda dan rentan terhadap ketidakstabilan. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar internal siswa menurun, bahkan hilang sama sekali. Penurunan keinginan belajar ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain siswa mengantuk di kelas,

kurang fokus atau melamun saat guru mengajar, dan siswa yang asyik dengan kegiatan lain, seperti bermain kertas atau mencoret-coret buku. Permasalahan siswa ini dapat terjadi karena siswa tidak menikmati pelajaran, tidak menyukai metode pengajaran guru di kelas, kurang sehat, atau kekurangan gizi. Permasalahan ini perlu segera diatasi, dan guru perlu mengembalikan semangat belajar siswa (Mukhtar, 2015).

Siswa saat ini diharapkan belajar secara mandiri dengan menerapkan suatu prinsip atau konsep. Belajar sambil praktik merupakan hal yang wajar, dan mereka didorong untuk menemukan prinsip-prinsip tersebut sendiri (Alawiyah, 2017). Kurangnya motivasi belajar merupakan penyebab utama ketidakefektifan pembelajaran banyak siswa di sekolah (Rahman et al., 2022).

Di kelas empat, siswa mempelajari berbagai mata pelajaran, termasuk IPA (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Bangun & Sanoto (2023) Ia melanjutkan dengan mengatakan bahwa tujuan IPAS adalah untuk mendidik masyarakat tentang lingkungan dan cara hidup selaras dengannya. Pentingnya inkuiri IPAS dalam pendidikan dibandingkan dengan kurikulum sains sekolah dasar. Bagi siswa, inkuiri IPAS dapat menjadi batu loncatan untuk memahami dan mengatasi berbagai masalah yang mengganggu masyarakat modern yang saling terhubung.

Dibandingkan dengan pendekatan yang lebih tradisional, model pembelajaran jigsaw lebih unggul dan bahkan dapat menggantikannya saat memecahkan masalah. Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas dengan berbagi pemikiran dan pendapat mereka dengan teman sebaya (Alfazr et al., 2016). Menurut Pokhrel (2024) Dalam pembelajaran jigsaw, banyak orang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama: penguasaan suatu pengetahuan dan kemudian menyebarkannya kepada orang lain. Di dalam kelas, instruktur memotivasi siswa untuk belajar dengan memberi mereka kesempatan untuk merenungkan dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Agar dapat mencapai tujuan mereka, siswa termotivasi untuk belajar karena mereka memiliki keinginan untuk melakukannya. Menurut Uno (2016) ada sejumlah indikator atau komponen tambahan yang berkontribusi terhadap motivasi belajar, tetapi yang paling penting adalah tekanan internal dan eksternal pada siswa untuk mengubah perilaku mereka saat belajar. Baik faktor internal maupun eksternal dapat memengaruhi motivasi seseorang untuk belajar. Motif internal, seperti haus akan pengetahuan dan pandangan ke masa depan, sangatlah penting. Dalam ranah faktor eksternal, kita menemukan unsur-unsur seperti insentif, suasana belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang mendorong partisipasi aktif. Menurut Uno (2016), Pertama, keinginan untuk berhasil; kedua, keinginan untuk belajar; ketiga, harapan dan tujuan masa depan; keempat, adanya penghargaan selama belajar; kelima, adanya kegiatan yang menarik selama belajar; dan keenam, adanya lingkungan belajar yang ideal merupakan indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini.

Terdapat faktor internal dan eksternal yang menghambat efektivitas pembelajaran di kelas dan prestasi siswa. Siswa yang kurang bersemangat merupakan masalah yang perlu diatasi dalam sistem pendidikan ini. Siswa yang tidak antusias dengan materi atau tidak mau berusaha mempelajarinya menunjukkan penyimpangan ini. Proses pembelajaran itu sendiri menghadirkan sejumlah tantangan, seperti kurangnya pemahaman siswa selama pelajaran, keengganan mereka untuk meninjau materi yang telah dibahas sebelumnya, keterlambatan atau ketidakmampuan mereka menyelesaikan tugas yang diberikan guru, dan sebagainya. Sebaliknya, siswa yang mencintai apa yang mereka pelajari tidak akan pernah puas dengan hal yang biasa-biasa saja dan akan selalu mendorong diri mereka hingga mencapai batas akademis dan pribadi mereka.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk memberikan motivasi siswa adalah dengan memberikan *reward* dan *punishment* kepada siswanya. Menurut Skinner (2022) menjelaskan bahwa *reward* dan *punishment* memegang peranan penting dalam organisme. *Reward* berarti *reward* yang berupa hadiah, ganjaran atau bentuk lainnya, sedangkan *punishment* adalah *punishment*. *Reward* dapat diberikan kepada siswa karena telah memenuhi tanggung jawabnya, baik dalam hal tugas maupun sikap dan perilaku yang baik di sekolah. Demikian pula dalam hal *punishment*, *punishment* dapat dijatuhkan kepada siswa apabila ia melanggar undang-undang atau peraturan yang ditetapkan di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Sugihwaras, rata-rata pencapaian siswa kelas IV adalah pasif dalam mengikuti pembelajaran, siswa cenderung tidak peduli dengan proses pembelajaran. Dari total 28 siswa, 16 siswa di setiap kelas sering tidak terlibat dalam tugas. Selain itu, dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa masih terdapat kekurangan, yaitu terdapat 16 siswa yang masih kurang bersemangat dalam pelajaran IPA,

serta kurangnya motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar IPA. Agar motivasi belajar di kelas tidak dianggap sebagai satu kelompok kelas saja, berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran jigsaw dengan penambahan reward dan punishmen terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN Sugihwaras.

METODE

Data numerik dan metode statistik digunakan untuk menarik kesimpulan dari temuan penelitian, penelitian ini dikategorikan sebagai kuantitatif. Pendekatan kuasi-eksperimental paling tepat menggambarkan jenis desain penelitian ini. Menurut Wahyuningtias et al., (2021) penelitian eksperimental adalah cara yang menyeluruh, sistematis, dan logis untuk melakukan penelitian. Dengan demikian, dalam penelitian eksperimental, hubungan sebab dan akibat saling terkait secara langsung. Peneliti dalam studi eksperimental memberikan semacam perlakuan kepada beberapa siswa dan kemudian membandingkan hasilnya dengan hasil kelompok kontrol.

Penelitian ini menggunakan metode yang dikenal sebagai desain kuasi-eksperimental. Metodologi ini tidak sepenuhnya membahas pengaruh faktor perancu potensial, meskipun menggunakan kelompok kontrol. Desain non-ekuivalen yang menggabungkan kelompok kontrol digunakan dalam penelitian ini. Desain ini mirip dengan uji pra-pasca non-acak; namun, penempatan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol tidak acak (Sugiyono, 2019). Gambaran penelitian dengan menggunakan Pretest dan Post-Test adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas Eksperimen	O1	X1	O3
Kelas Kontrol	O2	-	O4

Dimana O1 dan O3 = pretest untuk kelas eksperimen dan kontrol; O2 dan O4 = posttest untuk kelas eksperimen dan kontrol; X = Bentuk perlakuan terhadap kelas eksperimen; - = tidak diberikan perlakuan.

Seluruh siswa kelas empat dari empat seksi (IVA, IVB, IVC, dan IVD) di Sekolah Dasar Sugihwaras, Sidoarjo, menjadi populasi penelitian. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel acak dasar untuk memilih peserta secara acak dari populasi, dengan mengabaikan stratifikasi dalam prosesnya. Terdapat 30 siswa di Kelas IVB yang berpartisipasi dalam eksperimen, dan tidak ada siswa di Kelas IVC yang menjadi kontrol. Di Provinsi Jawa Timur, khususnya di Sekolah Dasar Sugihwaras (Jl. H. No. 56, Rejo, Sugihwaras), Kabupaten Candi, melakukan penelitian.

Penelitian ini menggunakan kuesioner yang mendorong pembelajaran faktual dan observasional. Ada total 25 pertanyaan dan 6 indikator yang membentuk kuesioner motivasi belajar. Untuk mengumpulkan informasi dari kuesioner, yang mencakup lembar motivasi belajar, kerangka instrumen berikut digunakan.

Untuk menganalisis data, digunakan uji-t berpasangan, dengan nilai p 5%. Sebelum menguji hipotesis, kami memastikan semuanya homogen dan normal. Uji normalitas penelitian ini mengikuti rumus Shaviro-Wilk. Jika tingkat signifikansi (Sig) lebih dari 0,05, kami katakan bahwa data terdistribusi normal; jika tidak, kami katakan tidak. Dalam penelitian ini, homogenitas data dievaluasi menggunakan rumus Levene. Jika Sig lebih besar dari 0,05, data dikatakan homogen. Jika kurang dari 0,05, data dikatakan non-homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang berlangsung dari tanggal 24 April hingga 3 Mei 2025, di SDN Sugihwaras Candi, Sidoarjo, model pembelajaran jigsaw dengan reward and punishmen dikaji untuk mengetahui dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Para peneliti melakukan beberapa langkah sebelum mengumpulkan data penelitian. Analisis data, pelaksanaan penelitian, dan validasi instrumen merupakan tahapan yang membentuk proses ini.

Perangkat penelitian seperti modul pembelajaran, lembar kerja siswa (LKPD), soal pre-test dan post-test, serta kuesioner motivasi belajar, semuanya diuji coba selama tahap validasi. Peneliti melakukan validasi kuesioner motivasi belajar sebanyak dua kali: pertama dengan ahli materi pelajaran dan kedua dengan siswa dari kelas yang berbeda.

Dari total 25 pertanyaan, analisis validitas kuesioner motivasi belajar menunjukkan bahwa 25 pernyataan valid. Untuk $N = 30$, nilai r adalah 0,36 dengan margin kesalahan 5%. Dengan demikian, ke-25 item tersebut valid karena nilai r tabel lebih besar daripada nilai r tabel.

Reliabilitas dan konsistensi pernyataan dalam kuesioner dievaluasi menggunakan uji robust. Instrumen ilmiah yang tepercaya menjalani pengujian reliabilitas, yang pada gilirannya menghasilkan hasil yang tepercaya. Karena Cronbach's Alpha merupakan rumus untuk menghitung stabilitas instrumen berbasis kuesioner, peneliti menggunakannya selama studi reliabilitas kuesioner motivasi belajar. Peneliti juga menggunakan Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 25 untuk Windows untuk melakukan perhitungan.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Data	Nilai Signifikasi	Cronbach's Alpha	Keterangan
Angket Motivasi Belajar	0,814	0,6	Reliabel

Peneliti menguji reliabilitas survei motivasi belajar menggunakan SPSS 25 for Windows. Ketika Cronbach's Alpha lebih tinggi dari 0,6, kami mengatakan bahwa alat tersebut reliabel. Alat apa pun dengan Cronbach's Alpha di bawah 0,6 dianggap reliabilitasnya meragukan. Uji reliabilitas yang dilakukan pada kuesioner motivasi belajar menggunakan SPSS versi 25 for Windows menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,814, melampaui ambang batas reliabilitas 0,6, seperti yang ditunjukkan pada tabel data.

Langkah selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian yang sebenarnya. Para peneliti tetap berpegang pada rencana perawatan yang telah dibuat sebelumnya. Metodologi kelompok kontrol yang belum divalidasi digunakan dalam penelitian ini. Sebagai kelompok pembanding, kelas eksperimen disebut kelompok kontrol, dan kelas eksperimen disebut kelompok perawatan. Hasil penelitian yang dilakukan untuk kedua kelompok dirinci di bawah ini. Para peneliti mengamati siswa di IVB dan IVC pada tanggal 25 dan 26 April 2025.

Pengumpulan data dilanjutkan dengan evaluasi luaran. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari survei yang menanyakan minat belajar siswa. Tujuan survei ini adalah untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa berubah setelah satu kelas dan satu kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran jigsaw dengan penguatan dan hukuman. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t merupakan beberapa metode yang digunakan. Berikut adalah hasil penelitian tentang motivasi belajar, yang dirinci berdasarkan kelompok: kontrol dan eksperimen.

Para peneliti menggunakan SPSS 25 for Windows untuk melakukan uji normalitas setelah menentukan skor motivasi kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Nilai Signifikasi	Taraf	Keterangan
Pretest Kelas Kontrol	0,200	0,05	Normal
Pretest Kelas Eksperimen	0,103	0,05	Normal
Posttest Kelas Kontrol	0,149	0,05	Normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,200	0,05	Normal

Untuk skor pretes kelas kontrol, peneliti menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov, yang memiliki nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Hasil pretes kelas kontrol mengikuti distribusi normal. Data pretes kelas eksperimen juga memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yaitu 0,103. Hasil pretes kelas eksperimen mengikuti pola yang sama.

Hasil posttes diperoleh setelah menghitung uji normalitas untuk kelas eksperimen dan kontrol. Model pembelajaran jigsaw, yang memiliki kelebihan dan kekurangan, digunakan oleh kelas eksperimen, sementara kelompok kontrol tidak menerima intervensi. Kedua set data menjalani uji normalitas kedua untuk mengekstrak data tipikal. Microsoft Windows dan SPSS 25 digunakan untuk melakukan analisis data.

Hasil posttes pada kelompok kontrol dan eksperimen mengikuti distribusi normal, sesuai dengan tabel normalitas. Dengan mempertimbangkan tingkat signifikansi dalam kaitannya dengan tingkat signifikansi 5% (0,05), hal ini jelas merupakan kasusnya. Nilai signifikansi $0,149 > 0,05$ ditemukan untuk posttest kelas kontrol, seperti yang ditunjukkan pada grafik di atas. Hasil awal untuk kelompok kontrol mengikuti distribusi normal.

Tingkat signifikansi $0,200 > 0,05$ juga ditemukan pada hasil posttest kelompok eksperimen. Akibatnya, hasil posttest eksperimen juga relatif normal.

Tujuan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah varians data populasi sama. Analisis ini memperhitungkan skor pra dan pasca tes kelompok kontrol dan eksperimen. Dalam hal ini, peneliti menggunakan SPSS 25 for Windows untuk melakukan uji homogenitas pada kedua kelompok. Saat melakukan penentuan, tingkat signifikansi $0,05$ digunakan untuk memastikan bahwa varians data dianggap sama.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Signifikasi	Taraf	Keterangan
Posttest	0,498	0,05	Homogen
Posttest	0,268	0,05	Homogen

Terdapat tingkat signifikansi $0,05$ ($0,498 > 0,05$) seperti yang ditunjukkan pada tabel. Hasilnya, tidak terdapat perbedaan tingkat variabilitas antara data pra-tes kelompok eksperimen dan kontrol. Setelah memperhitungkan homogenitas pra-tes, peneliti menentukan apakah hasil pasca-tes kelompok kontrol dan eksperimen serupa dengan menghitung konsistensinya. SPSS versi Windows 25 digunakan untuk melakukan perhitungan.

Uji Homogenitas Varians digunakan untuk mengamati hasil analisis homogenitas. Tabel menunjukkan bahwa nilai-p signifikan pada tingkat $0,05$ ($0,268 > 0,05$). Jadi, dapat dikatakan bahwa data pasca-tes kelompok kontrol dan eksperimen cukup berbeda. Jika semua kondisi yang diperlukan terpenuhi, yang berarti data penelitian mengikuti distribusi normal dengan rata-rata yang konsisten, maka hipotesis penelitian dapat diuji. Kami menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui seberapa signifikan hubungan yang dihipotesiskan. Penelitian ini didasarkan pada perbedaan hasil belajar, terutama hasil tes pra dan pasca kelas eksperimen. Untuk menguji hipotesis mereka, para peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS 25 untuk Windows bersama dengan metode uji-t, terutama Uji-T Sampel Independen.

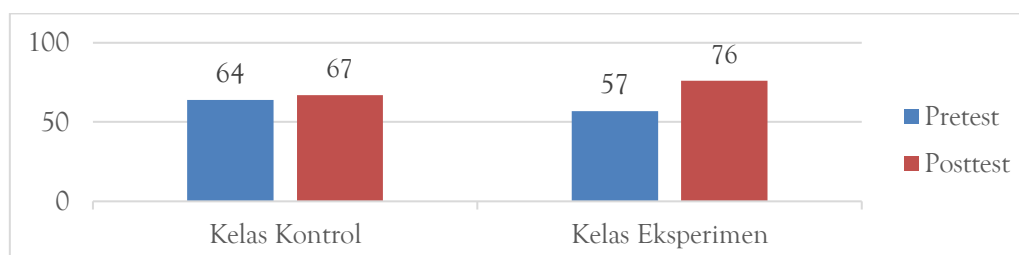
Tabel 6. Hasil Uji T (*T-test*)

Data	Thitung	Df	sig (2-tailed)	Keterangan
Angket Motivasi Belajar	7,750	58	0,007	Ha diterima

Pentingnya suatu pengaruh dapat dipastikan dengan dua cara. Pertama, Anda dapat memeriksa apakah nilai-t yang Anda peroleh sama dengan yang ada di tabel. Hipotesis alternatif (H_a) diterima sebagai benar, menandakan pengaruh yang signifikan, jika nilai-t yang diestimasi melebihi nilai-t tabel. Berdasarkan data, diperoleh nilai-t tabel sebesar 1,672 dengan 58 derajat kebebasan (df) ($n-2$). Nilai-t yang diestimasi sebesar 7,750. Diterimanya H_a menunjukkan pengaruh yang signifikan, karena $7,750 > 1,672$.

Dengan memperhatikan tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed), kita juga dapat memastikan pengaruhnya. Hubungan yang signifikan antara variabel uji diindikasikan jika nilai ini kurang dari $0,05$. Hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam mean. Hasilnya adalah $0,000$, yang jauh lebih rendah daripada tingkat signifikansi $0,05$. Hal ini membuktikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil kedua kelompok.

Hasil perbandingan uji-t hitung dan uji-t tabel, serta analisis nilai signifikansi, mendukung kesimpulan bahwa model pembelajaran jigsaw secara signifikan memengaruhi motivasi belajar siswa. Kesenjangan yang semakin lebar antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa intervensi meningkatkan variabel yang berkaitan dengan motivasi belajar intrinsik.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.

“Uji-t mengonfirmasi bahwa H_a diterima karena nilai-t hitung ($7,750 > 1,672$) lebih tinggi daripada nilai-t tabel. H_a juga diterima karena nilai-p kurang dari 0,05 ($0,007 < 0,05$). Dengan demikian, antusiasme siswa kelas empat terhadap pendidikan sains secara substansial dipengaruhi oleh model pembelajaran jigsaw.

Sebelum perlakuan, terdapat sejumlah tantangan besar dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut survei pertama terhadap guru kelas empat di Sekolah Dasar Sugihwaras, metode pengajaran saat ini sangat tradisional, dengan guru menjadi pusat perhatian kelas dan siswa hanya mencatat. Siswa tidak tertarik belajar dan tidak berkontribusi dalam diskusi kelas karena guru menggunakan metode ceramah dan memberi mereka tugas yang tidak mendorong partisipasi aktif. Motivasi siswa terpengaruh oleh hal ini. Siswa menghindari tugas, tampak tidak tertarik pada pelajaran, dan ragu untuk bertanya. Menurut Wulandari & Sakti (2019) pembelajaran yang bersifat satu arah dan minim partisipasi aktif dapat menurunkan motivasi belajar siswa karena mereka tidak merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Saat diterapkan model pembelajaran jigsaw yang dikombinasikan dengan pemberian *reward* dan *punishment*, beberapa kendala juga sempat muncul. Kendala pertama adalah dalam pembentukan kelompok heterogen. Tidak semua kelompok langsung seimbang dari segi kemampuan, sehingga diperlukan observasi awal dan penyesuaian untuk menciptakan dinamika kelompok yang efektif. Kedua, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan sistem jigsaw, terutama dalam memahami peran sebagai anggota kelompok ahli dan kelompok asal. Hal ini menyebabkan beberapa siswa kurang percaya diri saat menyampaikan materi kepada teman kelompoknya. Ketiga, dalam penerapan sistem *reward* dan *punishment*, terdapat beberapa siswa yang pada awalnya merasa tertekan saat diberi *punishment* meskipun dalam bentuk ringan seperti pengurangan bintang. Namun, seiring berjalannya waktu dan konsistensi guru dalam memberikan arahan, siswa mulai memahami sistem tersebut dan meresponsnya secara positif. Nur & Kunci, (2024) menyatakan bahwa keberhasilan penerapan strategi *reward* dan *punishment* sangat bergantung pada pendekatan yang konsisten dan komunikasi yang jelas antara guru dan siswa.

Motivasi belajar siswa dipengaruhi secara positif oleh penerapan model pembelajaran jigsaw yang dipadukan dengan penguatan dan hukuman, menurut penelitian tersebut. Setelah perlakuan, skor rata-rata siswa pada pengukuran motivasi belajar meningkat, membuktikan hal ini. Terdapat peningkatan partisipasi, antusiasme, dan tanggung jawab siswa di semua aspek proses pembelajaran, termasuk bertanya, kerja kelompok, dan keterlibatan secara keseluruhan. Selain itu, siswa lebih termotivasi untuk bertindak positif ketika mereka menerima hadiah sederhana atau poin bonus untuk perilaku baik, dan mereka kurang disiplin dan lebih bertanggung jawab ketika mereka menerima hukuman berupa pengurangan poin atau tugas tambahan untuk perilaku buruk. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Wulandari & Sakti, (2019) bahwa motivasi belajar siswa meningkat pesat ketika strategi penguatan digunakan bersamaan dengan model jigsaw. Dengan menggabungkan model jigsaw dengan sistem hadiah dan hukuman, siswa termotivasi untuk berperilaku terarah sekaligus menciptakan lingkungan yang menghargai kontribusi mereka terhadap proses pembelajaran.

Hasil ini didukung oleh fakta bahwa kelompok eksperimen dan kontrol berbeda satu sama lain. Minat belajar siswa tidak meningkat secara signifikan di kelas yang menggunakan metode tradisional. Tidak semua siswa berpartisipasi aktif di kelas. Di sisi lain, lingkungan kelas pada kelompok eksperimen menjadi jauh lebih interaktif dan kolaboratif. Terdapat peningkatan antusiasme dan komitmen dari siswa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian, Usman dkk., (2022) bahwa pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan kepercayaan diri, tanggung jawab, dan motivasi intrinsik siswa, yang mendukung hasil penelitian.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru dapat mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti jigsaw, serta didukung oleh strategi *reward* dan *punishment* yang terarah dan mendidik. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga membangun karakter siswa melalui kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin.

SIMPULAN

Penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa model pembelajaran jigsaw, jika dikombinasikan dengan hadiah dan hukuman, memiliki dampak yang signifikan terhadap materi pembelajaran sains siswa sekolah dasar kelas empat dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan peningkatan skor rata-rata

kelompok kontrol. Hal ini didukung oleh hasil uji-t yang menunjukkan dampak substansial terhadap penerapan model pembelajaran jigsaw dalam pendidikan sains; khususnya, penerapan penguatan dan hukuman dalam model tersebut meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran jigsaw dengan pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar IPAS dalam materi Mengenal Peta dan Denah Kelas IV SDN Sugihwaras Sidoarjo

Daftar Pustaka

- Akbar, A. (2022). *Implementasi Reward dan Punishment Pada Jenjang Sekolah Dasar Perspektif Al-Qur'an*. 9, 356–363. <https://jurnalmadani.or.id/index.php/madaniinstitute/article/view/272>
- Alfazr, A. S., Gusrayani, D., & Sunarya, D. T. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menemukan Kalimat Utama Pada Tiap Paragraf. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 111–120.
- Bangun, Y. D. S., & Sanoto, H. (2023). Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Serta Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 976–982. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4891>
- Das, W. H., & Halik, A. (2021). *Kompetensi Manajerial Kepala Madrasah & Relasinya Terhadap Profesionalisme Guru*.
- Demonika, S. D., Mustadi, A., & Rezkillah, I. I. (2020). Implementasi Tematik Integratif Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 817. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13630>
- Mukhtar, R. (2015). Radinal mukhtar. *Skripsi*.
- Nur, N., & Kunci, K. (2024). *Penerapan Reward and Punishment dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di MI DDI Ar Rahim*. 1(1), 574–579.
- Nurfuady, E., Hendriana, H., & Wulansuci, G. (2019). Jurnal ceria. *Jurnal Ceria*, 2(3), 65–73.
- Pokhrel, S. (2024). Eksplorasi Model Pembelajaran Jigsaw Berdasarkan Pengalaman Guru Mengajar di MAPK Sunan Ampel Nganjuk. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Rahman, F. R., Windayana, H., & Agustina, I. O. (2022). Pengaruh Kelompok Belajar dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 299–305. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.233>
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Sitorus, W. I., & Sojanah, J. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Keterampilan Mengajar Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 93. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11769>
- Studi, P., Ilmu, P., & Sosial, P. (2017). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN (Studi Quasi Eksperimen : Siswa Kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta) Skripsi Ini Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh*.
- Usman, M., I, I. N., Utaya, S., & Kuswandi, D. (2022). The Influence of JIGSAW Learning Model and Discovery Learning on Learning Discipline and Learning Outcomes. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 12(2), 166–178. <https://doi.org/10.47750/pegegog.12.02.17>
- Wahyuningtias, S., Yatim, R., & Rr Nanik, S. (2021). Pengaruh Model Blended Learning dengan Aplikasi Telegram terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(September), 1267–1277.
- Wati, K. A., & Jannah, M. (2021). Hubungan Antara Kejenuhan dengan Motivasi Berprestasi Pada Atlet Sepak Bola. *Jurnal Psikologi*, 08(03), 126–136. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/41205>

Wulandari, & Sakti, H. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Questioning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 70-77. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/2262>