



Pelatihan Implementasi Strategi *Reward and Punishment* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah

Muhammad Fuad^{*1}

¹Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung
E-mail: abuzazah59@yahoo.co.id^{*1}

Farida Ariyani²

²Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung
Email: farida.ariyani@fkip.unila.ac.id²

Ulul Azmi Muhammad³

³Pendidikan Sejarah, Universitas Lampung
Email: uam95@fkip.unila.ac.id³

Ardhi Yudhistira⁴

⁴ Pendidikan Sejarah, Universitas Lampung
Email: ardhiyudisthira@fkip.unila.ac.id⁴

Article History

Received: 31-08-2025

Accepted: 21-09-2025

Published: 30-09-2025

Abstract

This community service activity aimed to train teachers in implementing the reward and punishment strategy to enhance student learning motivation in a school environment. The strategy is rooted in behaviorist theory, which asserts that positive reinforcement (reward) and corrective measures (punishment) can effectively shape student behavior. A qualitative participatory approach was used, involving stakeholders actively in planning, execution, and evaluation. The training was conducted at SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, targeting 57 teachers with diverse subject backgrounds. The program focused on both the theoretical foundations and practical applications of reward and punishment in classrooms, emphasizing positive and non-violent disciplinary methods. Evaluation through pre- and post-training questionnaires showed a 14% increase in teachers' understanding of the strategy, accompanied by more positive attitudes toward its classroom use. The results indicate that training enhanced teachers' competencies in motivational classroom management, which could contribute to improving the quality of learning. This

Keywords:

1. Reward and Punishment
2. Student's Motivation
3. Implementation



service underscores the importance of ongoing teacher development for fostering effective learning environments.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Di Indonesia, berbagai upaya reformasi pendidikan telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik melalui kebijakan kurikulum, penguatan kompetensi guru, hingga penyediaan sarana-prasarana Pendidikan (Shaturaev, 2021). Namun demikian, permasalahan terkait efektivitas pembelajaran di tingkat satuan pendidikan, khususnya pada jenjang menengah (SMP dan SMA) terutama terkait rendahnya motivasi belajar siswa. Hal-hal tersebut masih menjadi tantangan yang nyata dalam dunia pendidikan (Madhakomala et al., 2022).

Salah satu tantangan utama yang sering dihadapi guru di sekolah menengah adalah rendahnya motivasi belajar siswa (Department of Basic Education of South, 2012). Motivasi belajar memainkan peran yang sangat penting dalam mendorong

keberhasilan siswa dalam proses pendidikan (Brewer & Burgess, 2005). Slavin (1997) mendefinisikan motivasi sebagai hal yang membuat seseorang memulai, mempertahankan, dan mengarahkan perilaku menuju tujuan. Dapat dikatakan jika siswa yang termotivasi akan memiliki dorongan internal untuk belajar, bersikap aktif, serta menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik (Wlodkowski & Ginsberg, 2017).

Salah satu strategi yang cukup efektif digunakan di berbagai konteks pendidikan adalah pendekatan *reward and punishment* (Margolang et al., 2019). *Reward* (penghargaan) merupakan bentuk penguatan positif yang diberikan untuk memperkuat perilaku yang diinginkan, sedangkan *punishment* (hukuman) diberikan untuk mengurangi atau menghindari perilaku yang tidak sesuai (Fuad et al., 2021). Dalam teori behavioristik yang dikembangkan oleh Skinner, stimulus berupa *reward* dan *punishment* dapat memodifikasi perilaku

seseorang melalui prinsip penguatan (*reinforcement*) (Hackenberg, 2018).

Sejumlah penelitian internasional telah menegaskan relevansi strategi ini dalam konteks pendidikan. Meta-analisis Kim et al. (2022) menunjukkan bahwa *system reward* berupa *token economy* (pemberian stiker dan poin) secara konsisten meningkatkan keterlibatan akademik siswa di sekolah dasar. Ivy et al. (2017) meninjau prosedur *token economy* dan menemukan bahwa konsistensi prosedural sangat menentukan keberhasilan intervensi. Terdapat juga telaah Smith et al. (2021) terhadap uji coba terkontrol acak *Good Behavior Game* membuktikan adanya dampak jangka panjang pada perilaku prososial siswa. Hal ini memperlihatkan bahwa *reward dan punishment* dapat menghasilkan efek berkelanjutan.

Walaupun demikian, tantangan implementasi *reward dan punishment* akan tetap ada. Floress et al. (2022) menemukan bahwa guru sering kali melebihkan penggunaan teguran dibanding pujian, padahal rasio *praise-to-reprimand* yang seimbang terbukti meningkatkan keterlibatan akademik siswa (Caldarella et al., 2020). Demikian pula Heiniger et al. (2022) menekankan bahwa *token economy*

dapat berhasil bila dipadukan dengan strategi untuk menumbuhkan kemandirian siswa, bukan sekadar kepatuhan. Sementara itu melalui survei praktisi menemukan variasi besar dalam penerapan *reward and punishment* yang mengindikasikan perlunya pelatihan guru agar dapat mengaplikasikan strategi ini dengan baik sesuai dengan keadaan dan kebutuhan peserta didik (Fernandez et al., 2023).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Pengabdian yang sebelumnya telah pengabdian lakukan dengan judul "*Can 'Reward and Punishment' Improve Student Motivation?*" menunjukkan bahwa pemberian *reward dan punishment* secara proporsional dan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Hasil eksperimen dari Pengabdian tersebut yang telah kami laksanakan di salah satu sekolah menengah di Lampung menunjukkan bahwa strategi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, siswa menjadi lebih terlibat, dan menunjukkan peningkatan dalam indikator motivasi belajar, seperti keinginan untuk sukses, partisipasi, dan aspirasi masa depan (Fuad et al., 2021).

Di Indonesia terdapat banyak guru masih memahami *reward* sebatas

penghargaan material dan *punishment* sebagai hukuman fisik atau teguran keras. Padahal, penelitian terkini menekankan bentuk *reward* simbolis seperti pujian atau penghargaan sosial, serta *punishment* non-kekerasan yang bersifat edukatif (Eckert et al., 2023). Sistem *reward* yang dirancang dengan tepat mampu mengubah motivasi ekstrinsik menjadi intrinsik, sehingga memberikan dampak lebih mendalam bagi pembelajaran (Bardach, 2025). Senada dengan itu, Jansen (2024) menyoroti bahwa *constructive feedback* dapat berfungsi layaknya *reward*, jika disampaikan secara positif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pengusul berupaya memberikan pelatihan kepada para guru di sekolah mitra tentang implementasi strategi *reward* and *punishment* dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah, dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Diharapkan, guru dapat membangun relasi yang positif dengan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta mendorong terbentuknya karakter dan kemandirian belajar siswa.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah kualitatif dengan pendekatan partisipatif, di mana seluruh pemangku kepentingan dilibatkan secara aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendekatan ini dipilih karena penelitian terdahulu menunjukkan bahwa partisipasi aktif guru dalam pelatihan mendorong internalisasi praktik baru dan meningkatkan peluang keberhasilan implementasi di kelas (Mittiga et al., 2024; Royer & Ennis, 2024)

Instrumen kuantitatif berupa angket pre- dan post-pelatihan juga digunakan untuk mengukur perubahan pemahaman guru. Strategi triangulasi metode ini sejalan dengan rekomendasi Maggin et al. (2011) dan Ivy et al. (2017) yang menekankan pentingnya kombinasi data untuk mengevaluasi efektivitas intervensi berbasis *reward* dan *punishment* dalam konteks pendidikan.

Langkah-langkah pengabdian pelaksanaan dari metode di atas meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan monitoring dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, kegiatan diawali dengan komunikasi intensif bersama kepala sekolah dan guru perwakilan, disertai analisis kebutuhan melalui angket awal.

Analisis kebutuhan ini dipandang krusial karena berfungsi untuk menyesuaikan materi pelatihan dengan kondisi riil di sekolah, sebagaimana ditegaskan oleh Tan et al. (2022) dalam tinjauan mengenai *token economy* untuk pendidikan berkelanjutan. Dengan demikian, tahap perencanaan menjadi fondasi penting agar program pelatihan relevan dan tepat sasaran.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, serta studi kasus nyata di kelas. Model pelatihan berbasis praktik ini konsisten dengan temuan Heiniger et al. (2022) yang menunjukkan bahwa keberhasilan *reinforcement system* sangat bergantung pada latihan langsung guru dalam mendesain dan menerapkan *reward* serta *punishment* secara konsisten. Keterlibatan aktif guru dalam praktik nyata memungkinkan mereka untuk memperoleh pengalaman langsung yang aplikatif dalam manajemen kelas.

Proses monitoring dan evaluasi dilaksanakan melalui angket pre- dan post-test, observasi aktivitas peserta, serta wawancara terbuka. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif baik secara kuantitatif maupun kualitatif untuk mengukur peningkatan pemahaman guru.

Model evaluasi ini sejalan dengan praktik dalam uji coba *Good Behavior Game* (Smith et al., 2021; Troncoso & Humphrey, 2021) yang menggunakan indikator jangka pendek berupa pemahaman guru dan keterlibatan siswa, serta indikator jangka panjang berupa perubahan perilaku. Target utama kegiatan ini adalah guru SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dengan jumlah peserta sebanyak 57 orang dari berbagai bidang studi. Pemilihan target tersebut didasarkan pada urgensi kebutuhan sekolah menengah dalam memperbaiki manajemen kelas berbasis motivasi.

3. HASIL DAN DISKUSI

A. Persiapan Program Pengabdian

Persiapan program pengabdian dilakukan melalui komunikasi intensif dengan pihak SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Tim pengabdian menjalin koordinasi dengan kepala sekolah serta beberapa guru perwakilan untuk membicarakan tujuan, manfaat, dan teknis pelaksanaan kegiatan. Proses komunikasi ini bertujuan agar pihak sekolah memahami urgensi penerapan strategi *reward and punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya komunikasi awal ini, pihak sekolah merasa lebih siap

untuk menerima kegiatan, serta dapat menyiapkan guru-guru agar berpartisipasi aktif dalam pelatihan.

Selain komunikasi awal, tahap persiapan juga mencakup penyebaran angket pemahaman mengenai reward and punishment kepada guru-guru. Angket ini menggunakan skala Likert lima poin untuk mengukur tingkat pemahaman dasar guru sebelum pelatihan dimulai. Pertanyaan dalam angket meliputi definisi *reward and punishment*, tujuan penggunaannya, serta contoh penerapan dalam konteks kelas. Dengan metode ini, diperoleh gambaran mengenai kondisi awal pemahaman guru. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menjadi dasar penyusunan materi pelatihan.

Tabel 1. Hasil angket pretest pemahaman guru

No	Nama Guru	Rata-rata Pre
1	Ramli Efendi, S.Kom.	2.86
2	Oktaviani Delasani, S.Pd.	2.86
3	Neneng Hartati, S.S.	2.88
4	Zuniyawati, M.Pd.	2.86
5	Triyuni Handayani, S.Si.	2.86
6	Hj. Siti Komariah, S.Pd.	1.98
7	Farah Diana, S.Sos.	2.88
8	Sonny Gunawan Saputra, ST.	3.84
9	Lili Maryati, S.Pd.	2.86
10	Nirmalina, S.Pd.I.	2.04
11	Ernawati, A.Md.	2.88

12	Khairani, S.Psi., M.Pd.	3.92
13	Rehmalem Sembiring, S.Pd.	2.84
14	Yeni Abdullah, S.Pd.	2.88
15	Yuliani Dewi Nawang W, S.Pd., Gr.	2.86
16	Alqoshosh 'Alastihya' Hamid, S.Pd., Gr.	2.88
17	Febrenna Aragusta, S.lkom.	3.90
18	Hanita Putri, S.Pd.I.	2.90
19	Siska Pertiwi, A.Md.	2.84
20	Erwinsih, S.Pd.	1.96
21	Deny Efendi, M.Pd.	3.90
22	Agus Setiawan, Gr., M.Pd.	2.88
23	Ferede Ningsih, M.Pd.	2.88
24	Fikri Oktavia, S.Pd., Gr.	3.90
25	Shabrina Niwanda, S.Pd.	2.86
26	Heppy Mulando, S.Sn.	2.88
27	Styadi Saputra	2.84
28	Iwan Setiawan, S.Pd.I.	2.88
29	Noor Anisa Dewi, S.E., Gr.	2.88
30	Siti Mardiyati, S.Pd.	2.84
31	Radita Handani	2.88
32	Moch. Ramdhan Al-Bantani, S.Pd.	2.86
33	Citra Wijaya, S.Pd.	2.90
34	Siti Khaniyatul Qolbiy, S.Pd.	1.94
35	Muhammad Irvan Ayatullah, S.Pd.	2.88
36	Dewi Meikasari, M.Pd.	2.84
37	Gustom Aditama, S.Pd.	3.86
38	Novita Maharani, S.Pd.	2.88
39	Rismiaty, S.Pd.	2.86

40	Dianing Ratri Saraswati, M.Psi.	2.90
41	Hikmah Indah, S.Kep.	2.82
42	Agam Kusuma Yuda, S.Pd.	2.86
43	Wenty Okzarima, S.Mat., M.Mat.	2.90
44	Febriana Andita Pradana, Gr., M.Pd.	2.86
45	Amelia Octafiyana, S.Pd.	2.84
46	Revi Handini, S.Pd., M.Pd.	1.98
47	Siti Robiah, S.Pd.	2.84
48	Monika Sari, S.Sos.	2.88
49	Rahman Handika Haddad, S.Pd.	2.86
50	Rafly Candra Perkasa, S.Kom.	2.90
51	Rocky Irfan, S.Pd., Gr.	2.84
52	Mohamad Thobi, S.Pd., Gr., M.Pd.	3.90
53	Neni Handayani, S.Kom.	1.98
54	Indika, S.Pd.	2.88
55	Pira, S.Pd.	2.84
56	Nurma Sari, S.Sos., M.Sos.	1.96
57	Akbar Rahman, S.Pd.	2.90
Rata-Rata		2,9

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pemahaman guru adalah **2,9**, yang berarti kategori “cukup”. Nilai ini mengindikasikan bahwa guru memiliki pengetahuan dasar mengenai *reward and punishment*, namun masih memerlukan pemahaman lebih mendalam tentang konsep, tujuan, dan penerapannya. Beberapa guru memahami *reward* hanya

sebatas penghargaan material, sementara *punishment* sering diartikan sempit sebagai hukuman fisik atau teguran keras. Kondisi ini selaras dengan temuan Floress et al. (2022) yang mengungkapkan bahwa guru sering menggunakan *reprimand* secara berlebihan dibandingkan pujian. Padahal, Caldarella et al. (2020) membuktikan bahwa rasio *praise-to-reprimand* yang lebih tinggi berbanding lurus dengan peningkatan keterlibatan siswa. Program pengabdian ini dirancang untuk memberikan pemahaman konseptual sekaligus praktik langsung dan hasil angket awal ini menjadi pijakan penting dalam menentukan pendekatan pelatihan.

B. Pelaksanaan Program Pengabdian

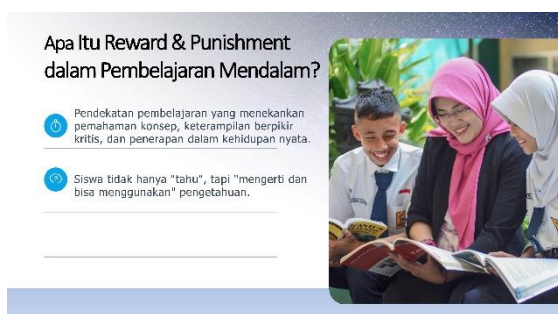
Pelaksanaan program dilakukan pada tanggal 9 Juli 2025 di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Kegiatan dihadiri oleh 57 guru dari berbagai bidang studi, yang menunjukkan antusiasme tinggi dari pihak sekolah. Acara dibuka dengan sambutan kepala sekolah, kemudian dilanjutkan penyampaian materi.

Pemateri pertama, Prof. Muhammad Fuad, M.Hum. membahas landasan teoretis *reward and punishment* sebagai bagian dari teori behavioristik. Sementara pemateri kedua, Ulul Azmi Muhammad,

S.Pd., M.Pd., menekankan aspek aplikatif dalam kelas.



Gambar 1. Penyampaian materi pertama mengenai landasan teoritis *Reward and Punishment* dalam Pembelajaran oleh Prof. Muhammad Fuad., M.Hum.



Gambar 2. Materi Pengabdian oleh Prof. Muhammad Fuad., M.Hum.



Gambar 3. Partisipan Pengabdian

Materi yang disampaikan mencakup pemahaman *reward* sebagai apresiasi positif serta *punishment* sebagai koreksi terhadap perilaku yang kurang sesuai. Pemateri menekankan bahwa *reward and punishment* termasuk dalam motivasi ekstrinsik, namun juga mampu memengaruhi motivasi intrinsik siswa ketika digunakan dengan tepat (Brewer & Burgess, 2005; Kubanek et al., 2015). Guru diajak untuk memahami konteks penggunaan strategi ini sesuai karakter siswa. Diskusi ini memperluas wawasan guru tentang fleksibilitas *reward and punishment* dalam berbagai situasi belajar.



Gambar 4. Materi Pengabdian oleh Ulul Azmi Muhammad, S.Pd., M.Pd.

Selain paparan teoretis, pemateri juga menekankan pentingnya kreativitas guru dalam memberi *reward* dan *punishment*. *Reward* tidak hanya berupa materi, tetapi bisa berupa pujian, pengakuan, atau kesempatan spesial (Evertson & Emmer, 2013). *Punishment* pun bukan berbentuk kekerasan, tetapi berupa teguran, nasihat, atau konsekuensi logis (Lubis et al., 2021).

Selain itu, pelatihan juga mengajarkan bagaimana mengkombinasikan *reward* dan *punishment* agar saling melengkapi. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan

kombinasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengurangi perilaku agresif (Eckert et al., 2023; Yassine & Tipton-Fisler, 2021). Bahkan dalam konteks *motor learning*, kombinasi *reward* dan *punishment* terbukti lebih efektif dibanding penggunaan tunggal (Yin et al., 2023), yang memberi landasan teoritis bahwa strategi serupa juga bermanfaat di kelas.

Materi ini diperkaya dengan contoh nyata penerapan *reward* sederhana seperti *token economy* berupa “stiker prestasi” dan *punishment* berupa “tugas tambahan” yang efektif mendorong siswa lebih disiplin tanpa menimbulkan trauma. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian pendidikan yang menekankan pentingnya pemahaman mendalam tentang fungsi token simbolik dan *reinforcement* (Gadaire et al., 2021; Hackenberg, 2018).

Kegiatan pelatihan diakhiri dengan sesi tanya jawab interaktif, di mana guru menyampaikan pengalaman mereka dalam mengelola kelas. Guru diberi kesempatan memberikan persepsi terhadap kegiatan pelatihan. Angket pasca kegiatan kemudian disebar untuk mengukur perubahan pemahaman setelah pelatihan. Respons guru menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan

kebutuhan mereka sehari-hari. Guru merasa lebih percaya diri untuk menerapkan strategi *reward and punishment* secara terarah dalam kegiatan pembelajaran.

C. Hasil Program Pengabdian

Program pengabdian berjalan dengan lancar sesuai rencana. Seluruh rangkaian kegiatan terlaksana dengan baik, mulai dari penyampaian materi hingga sesi diskusi. Guru menunjukkan partisipasi aktif dengan memberikan pertanyaan dan berbagi pengalaman.

Persepsi guru terhadap kegiatan pun cenderung positif. Mereka menilai bahwa pelatihan ini memberi wawasan baru sekaligus memperbaiki pemahaman lama yang kurang tepat mengenai *reward and punishment*. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan kegiatan pengabdian tercapai secara efektif.

Tabel 1. Hasil angket posttest pemahaman guru

No	Nama Guru	Rata-rata Pre
1	Ramli Efendi, S.Kom.	3.26
2	Oktaviani Delasani, S.Pd.	3.28
3	Neneng Hartati, S.S.	3.28
4	Zuniyawati, M.Pd.	3.24
5	Triyuni Handayani, S.Si.	3.24
6	Hj. Siti Komariah, S.Pd.	2.34

7	Farah Diana, S.Sos.	3.30
8	Sonny Gunawan Saputra, ST.	3.90
9	Lili Maryati, S.Pd.	3.26
10	Nirmalina, S.Pd.I.	2.36
11	Ernawati, A.Md.	3.30
12	Khairani, S.Psi., M.Pd.	3.94
13	Rehmalem Sembiring, S.Pd.	3.22
14	Yeni Abdullah, S.Pd.	3.24
15	Yuliani Dewi Nawang W, S.Pd., Gr.	3.26
16	Alqoshosh 'Alastihya' Hamid, S.Pd., Gr.	3.30
17	Febrenna Aragusta, S.lkom.	3.90
18	Hanita Putri, S.Pd.I.	3.32
19	Siska Pertiwi, A.Md.	3.22
20	Erwinsih, S.Pd.	2.30
21	Deny Efendi, M.Pd.	3.94
22	Agus Setiawan, Gr., M.Pd.	3.26
23	Ferede Ningsih, M.Pd.	3.32
24	Fikri Oktavia, S.Pd., Gr.	3.88
25	Shabrina Niwanda, S.Pd.	3.24
26	Heppy Mulando, S.Sn.	3.28
27	Styadi Saputra	3.22
28	Iwan Setiawan, S.Pd.I.	3.28
29	Noor Anisa Dewi, S.E., Gr.	3.32
30	Siti Mardiyati, S.Pd.	3.24
31	Radita Handani	3.28
32	Moch. Ramdhan Al-Bantani, S.Pd.	3.24
33	Citra Wijaya, S.Pd.	3.28
34	Siti Khaniyatul Qolbiy, S.Pd.	2.36
35	Muhammad Irvan Ayatullah, S.Pd.	3.26
36	Dewi Meikasari, M.Pd.	3.22

37	Gustom Aditama, S.Pd.	3.88
38	Novita Maharani, S.Pd.	3.32
39	Rismiatty, S.Pd.	3.26
40	Dianing Ratri Saraswati, M.Psi.	3.30
41	Hikmah Indah, S.Kep.	3.20
42	Agam Kusuma Yuda, S.Pd.	3.24
43	Wenty Okzarima, S.Mat., M.Mat.	3.34
44	Febriana Andita Pradana, Gr., M.Pd.	3.26
45	Amelia Octafiyana, S.Pd.	3.20
46	Revi Handini, S.Pd., M.Pd.	2.36
47	Siti Robiah, S.Pd.	3.26
48	Monika Sari, S.Sos.	3.32
49	Rahman Handika Haddad, S.Pd.	3.26
50	Rafly Candra Perkasa, S.Kom.	3.30
51	Rocky Irfan, S.Pd., Gr.	3.22
52	Mohamad Thobi, S.Pd., Gr., M.Pd.	3.88
53	Neni Handayani, S.Kom.	2.36
54	Indika, S.Pd.	3.32
55	Pira, S.Pd.	3.20
56	Nurma Sari, S.Sos., M.Sos.	2.34
57	Akbar Rahman, S.Pd.	3.28
Rata-Rata		3,3

Tabel 3. Hasil Angket Pra dan Pasca Pengabdian berdasarkan Aspek yang Dinilai

Aspek yang Dinilai	Pra	Pasca	Peningkatan (%)
Pemahaman konsep reward	2,8	3,2	14%

Pemahaman konsep punishment	2,7	3,1	15%
Pembedaan reward intrinsik & ekstrinsik	2,9	3,3	14%
Pemahaman punishment non-kekerasan	3,0	3,4	13%
Pemahaman penerapan reward & punishment di kelas	2,9	3,3	14%
Rata-rata Keseluruhan	2,9	3,3	14%

Berdasarkan hasil angket pasca kegiatan, rata-rata pemahaman guru meningkat menjadi **3,3** dari sebelumnya **2,9**. Kenaikan ini setara dengan **14%** peningkatan pemahaman. Artinya, materi pelatihan berhasil memperbaiki pengetahuan dan sikap guru terkait strategi penguatan positif dalam pembelajaran. Peningkatan ini juga mengindikasikan bahwa guru mulai mampu membedakan *reward* intrinsik dan ekstrinsik, serta memahami *punishment* dalam bentuk non-kekerasan yang lebih mendidik.

Perubahan positif ini diperkuat dengan pernyataan guru dalam evaluasi terbuka. Banyak guru mengaku lebih termotivasi untuk mencoba strategi *reward* yang lebih kreatif, seperti

memberikan penghargaan simbolik atau kesempatan istimewa kepada siswa.



Gambar 5. Dokumentasi setelah dilaksanakannya kegiatan pengabdian

Kegiatan ini berpotensi memberi kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengelola kelas berbasis motivasi. Hal ini sejalan dengan Maggin et al. (2011) yang menegaskan bahwa edukasi mengenai *reward and punishment* secara konsisten meningkatkan perilaku akademik positif bila guru memperoleh pelatihan yang memadai. Dengan pemahaman yang lebih baik yang sudah didapatkan, guru memiliki peluang besar untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa. Efektivitas program terlihat dari perbaikan skor pemahaman dan perubahan persepsi positif guru. Hal ini menegaskan bahwa pelatihan *reward and punishment* relevan untuk diterapkan di sekolah sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Pelatihan implementasi strategi *reward and punishment* di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman guru mengenai pengelolaan kelas berbasis motivasi. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pemahaman sebesar 14%, dari 2,9 pada pra-pengabdian menjadi 3,3 pada pasca-pengabdian. Hal ini menegaskan bahwa guru memperoleh pemahaman lebih mendalam mengenai peran *reward* sebagai apresiasi positif dan *punishment* sebagai instrumen korektif non-kekerasan. Persepsi guru yang cenderung positif juga mengindikasikan bahwa strategi ini relevan dan aplikatif dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah.

Untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal, kegiatan pengabdian serupa sebaiknya diperluas dalam skala yang lebih luas, melibatkan lebih banyak sekolah dan

jenjang pendidikan. Selain itu, materi pelatihan perlu dilengkapi dengan praktik langsung berupa *microteaching* agar guru lebih terampil dalam mengaplikasikan *reward* dan *punishment* di kelas. Pendampingan pasca-pelatihan juga direkomendasikan untuk memantau efektivitas penerapan strategi ini serta memberikan umpan balik yang berkesinambungan. Dengan langkah ini, diharapkan implementasi *reward and punishment* dapat semakin optimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

REFERENCES

- Bardach, L. (2025). The role of rewards in motivation—Beyond dichotomies. *Learning and Instruction*. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101731>
- Brewer, E. W., & Burgess, D. N. (2005). Professor's Role in Motivating Students to Attend Class. *Journal of Industrial Teacher Education*, 42(23), 23–47. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ753151&site=ehost-live%5Cnhttp://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JITE/v42n3/pdf/>
- Caldarella, P., Larsen, R. A., & David, P. (2020). Effects of teachers' praise-to-reprimand ratios on elementary students' on-task behaviour. *Educational Psychology*. <https://doi.org/10.1080/01443410.2020.1711872>
- Department of Basic Education of South. (2012). Positive Discipline and Classroom Management. *School Safety Framework*.
- Eckert, M., Scherenberg, V., & Klinke, C. (2023). How a token-based game may elicit the reward prediction error and increase engagement of students in elementary school: A pilot study. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1077406>
- Evertson, C. M., & Emmer, E. T. (2013). *Classroom management for elementary teachers*. Pearson Education.
- Fernandez, N., Argueta, T., & DeLeon, I. G. (2023). Common practices used to establish and implement token economies in clinical and instructional settings: A survey of BACB certificants. *Behavior Analysis in Practice*, 16(4), 1151–1162. <https://doi.org/10.1007/s40617-023-00800-5>
- Floress, M. T., Beaudoin, M. M., & Bernas, R. S. (2022). Exploring secondary teachers' actual and perceived praise and reprimand use. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 24(1). <https://doi.org/10.1177/10983007211000381>
- Fuad, M., Suyanto, E., & Muhammad, U. A. (2021). Can "Reward and Punishment" Improve Student Motivation? *European Online Journal of Natural and Social Sciences*, 10(1), 165–171. <http://www.european-science.com>
- Gadaire, D. M., Senn, L., & others. (2021). Differential effects of token production and exchange on responding of children with

- developmental disabilities. *Learning and Motivation*, 73, 101694.
<https://doi.org/10.1016/j.lmot.2020.101694>
- Hackenberg, T. D. (2018). Token reinforcement: Translational research and application. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 51(2), 393–435.
<https://doi.org/10.1002/jaba.439>
- Heiniger, S. N., Tucker, K. A., Hott, B. L., & Randolph, K. M. (2022). Classroom reinforcement systems: Using token economies to foster independence. *Beyond Behavior*, 31(3), 151–162.
<https://doi.org/10.1177/10742956221108359>
- Ivy, J. W., Meindl, J. M., Overley, E., & Robson, K. M. (2017). Token Economy: A Systematic Review of Procedural Descriptions. *Behavior Modification*, 41(5), 708–737.
<https://doi.org/10.1177/0145445517699559>
- Jansen, A. (2024). Constructive feedback can function as a reward: classroom implications for formative feedback and motivation. *Learning and Instruction*.
<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101715>
- Kim, J. Y., Fienup, D. M., Oh, A. E., & Wang, Y. (2022). Systematic Review and Meta-Analysis of Token Economy Practices in K–5 Educational Settings, 2000 to 2019. *Behavior Modification*, 46(6), 1460–1487.
<https://doi.org/10.1177/01454455211058077>
- Kubanek, J., Snyder, L. H., & Abrams, R. A. (2015). Reward and punishment act as distinct factors in guiding behavior. *Cognition*, 139, 154–167.
<https://doi.org/10.1016/j.cognition.2015.03.005>
- Madhakomala, R., Hakim, M. A., & Syifauzzuhrah, N. (2022). Problems of education in Indonesia and alternative solutions. *International Journal of Business, Law, and Education*, 3(2), 135–144.
- Maggin, D. M., Chafouleas, S. M., Goddard, K. M., & Johnson, A. H. (2011). A systematic evaluation of token economies as a classroom management tool for students with challenging behavior. *Journal of School Psychology*, 49(6), 529–554.
<https://doi.org/10.1016/j.jsp.2011.05.001>
- Margolang, N., Hermita, N., & Antosa, Z. (2019). The Correlations between Reward and Elementary School Students' Learning Motivation. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (Jtlee)*, 2(1), 64.
<https://doi.org/10.33578/jtlee.v2i1.6693>
- Mittiga, S. R., Freeman, N. C., Leif, E. S., Furlonger, B. E., & Pattison, E. (2024). Behavior change potential of classroom management apps: systematic review and implications for reinforcement-based interventions. *Education and Information Technologies*.
<https://doi.org/10.1007/s43494-024-00122-3>
- Muthia Lubis, W., Dewi Isda, I., Zulida, E., & Asra, S. (2021). ELLITE Journal of Education, Linguistics, Literature and Language Teaching REWARD AND PUNISHMENT IN ENGLISH FOREIGN LANGUAGE CLASSROOM. *Journal of Education, Linguistics, Literature and Language Teaching*, 41–54.
- Royer, D. J., & Ennis, R. P. (2024). Student-

- delivered behavior-specific praise: a systematic review and implementation considerations for school settings. *Frontiers in Education*.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1444394>
- Shaturaev, J. (2021). 2045: Path to nation's golden age (Indonesia Policies and Management of Education). *Science and Education*, 2(12), 866–875.
- Smith, S., Barajas, K., Ellis, B., Moore, C., McCauley, S., & Reichow, B. (2021). A meta-analytic review of randomized controlled trials of the Good Behavior Game. *Behavior Modification*, 45(4), 641–666.
<https://doi.org/10.1177/0145445519878670>
- Tan, K. H., Kasiveloo, M., & Abdullah, I. H. (2022). Token Economy for Sustainable Education in the Future: A Scoping Review. *Sustainability*, 14(2), 716.
<https://doi.org/10.3390/su14020716>
- Troncoso, P., & Humphrey, N. (2021). Playing the long game: A multivariate multilevel non-linear growth curve model of long-term effects in a randomized trial of the Good Behaviour Game. *Journal of School Psychology*, 88, 68–84.
<https://doi.org/10.1016/j.jsp.2021.08.002>
- Wlodkowski, R. J., & Ginsberg, M. B. (2017). *Enhancing Adult Motivation to Learn: A Comprehensive Guide for Teaching All Adults*. Wiley.
https://books.google.co.id/books?id=j_YtDwAAQBAJ
- Yassine, J., & Tipton-Fisler, L. A. (2021). Independent contingency and token economy at recess to reduce aggression. *Contemporary School Psychology*, 26(4), 481–491.
<https://doi.org/10.1007/s40688-021-00364-7>
- Yin, C., Gao, T., & Li, B. (2023). The effect of combining punishment and reward can transfer to opposite motor learning. *PLoS One*, 18(4), e0282028.