

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan yang baik tentu berkaitan dengan peraturan yang diterapkan oleh guru atau sekolah. Sebab peraturan dibuat agar proses belajar-mengajar berjalan dengan lancar dan tanpa halangan, sehingga sangat perlu di terapkan sebuah konsep stimulus dan respon dengan menggunakan *punishmen* dan *reward* sebagai media atau alat.

Punishment dan *Reward* dianggap sebagai alat pendidikan yang strategis dan tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pandangan ini berasal dari pemahaman bahwa peserta didik bukan hanya objek tetapi juga subyek dalam pendidikan. Oleh karena itu, kualitas pendidikan yang ingin dicapai sangat tergantung pada kondisi fisik, tingkah laku, dan bakat minat peserta didik. Pemberian stimulus oleh pendidik, baik berupa apresiasi maupun hukuman, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola pikir dan perilaku peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan karakter yang telah ditetapkan.

Punishment dapat diartikan sebagai hukuman atau sanksi yang umumnya diberlakukan ketika target tertentu tidak tercapai atau terdapat perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang dianut oleh sekolah tersebut. Sebagai bentuk *reinforcement* yang negatif, *punishment* digunakan saat reward sebagai bentuk *reinforcement* yang positif tidak mencapai hasil yang diinginkan. Namun, jika pemberian *punishment* dilakukan secara tepat dan bijak, bisa menjadi alat motivasi bagi siswa.

Jika *reward* dianggap sebagai bentuk *reinforcement* positif, maka *punishment* dianggap sebagai bentuk *reinforcement* negatif. Penting untuk mencatat bahwa penerapan keduanya harus saling melengkapi agar efektif, terutama dalam konteks tindakan terhadap siswa. Misalnya, jika seorang guru sering memberikan reward kepada siswa, namun tidak memberikan hukuman atau sanksi ketika siswa melakukan kesalahan, guru dapat kehilangan otoritasnya. Kurangnya pemberian *punishment* dapat membuat siswa kehilangan rasa takut dan rasa hormat terhadap guru, sehingga penggunaan kedua bentuk *reinforcement* ini harus seimbang agar menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif.²

Reward secara etimologi adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan, sedangkan secara terminologi reward adalah suatu alat pendidikan yang diberikan ketika anak melakukan usaha yang baik atau telah mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu sehingga anak termotivasi untuk berbuat yang lebih baik. *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi peserta didik. Untuk itu *reward* dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan keberadaannya demi meningkatkan motivasi belajar. Maksud dari pendidik memberireward kepada peserta didik adalah supaya peserta didik menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki prilaku atau mempertinggi prestasi yang akan dicapainya, dengan

²Happy Oktaviani and Eka Sari Setianingsih, "Analisis Reward Dan Punishment Terhadap Perilaku Disiplin Siswa Kelas IV SDN Bintoro 2 Demak," *Indonesian Journal Of Elementary School* 3, no. 1 (Mei 2023), <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes>.

kata lain peserta didik menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik.³

Buah hasil dari pemberian *reward* (penghargaan) dan *punishment* (hukuman) memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penerapan pemberian penghargaan dan hukuman yang dapat memicu peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta dapat menciptakan kelas yang aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.⁴

Pemberian *reward* dan *punishment* memiliki peran penting dalam memberikan dampak positif pada semangat dan prestasi belajar peserta didik. Banyak siswa yang termotivasi untuk belajar dengan giat dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Bahkan, jika ada tugas yang belum dinilai, mereka secara aktif mengingatkan guru untuk mengoreksinya. Beberapa siswa sangat ambisius, menciptakan persaingan sehat yang merangsang semangat belajar teman-temannya. Pemberian penghargaan dan hukuman diterapkan sebagai salah satu strategi guru dalam mengajar untuk membuat pembelajaran lebih bermakna, efektif, dan efisien.

Dari stimulus-stimulus yang di berikan oleh lembaga/sekolah berupa *punishment* dan *reward* akan menimbulkan respon berupa hasil belajar yang mencakup tiga ranah yaitu, kognitif berhubungan dengan intelektual yang mencakup beberapa aspek yaitu, pengetahuan, pemahaman, aplikasi,

³Siti Nur Fadilah and Nasirudin F, "Implementasi Reward dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 2, no. 1 (June 23, 2021): 87–100, <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.51>.

⁴Rizka Alfis Salamah, Syifa Fauziah, and Wulan Sutriyani, "PERANAN PEMBERIAN REWARD DAN PUNISMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SD" 5, no. 1 (n.d.).

analisis, sistesis dan evaluasi. Afektif yang berhubungan dengan sikap atau perilaku yang mencakup lima aspek yaitu: menerima, menjawab, menilai, organisasi dan internalisasi. Psikomotorik yang berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan dalam beraktivitas atau bertindak yang mencakup enam aspek, yaitu tindakan refleks, gerakan dasar, gerakan konseptual, kelincahan, terampil secara kompleks dan kemampuan interpretatif dan ekspresif.

Sebagai konsekuensi, lembaga pendidikan diharapkan mampu berinovasi dalam merancang format atau desain alat pendidikan yang diberikan kepada peserta didiknya, dalam lembaga formal. Selain itu, karena tidak semua anak didik dapat diarahkan melalui penerapan peraturan tertulis, keberadaan *reward* dan *punishment* menjadi sangat penting dalam pencapaian hasil atau tujuan pendidikan.⁵

Guru menggunakan pemberian *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman) sebagai bentuk penguatan dan stimulus dalam mendidik siswa. Guru memberikan *reward* kepada siswa sebagai bentuk penghargaan atas perilaku positif yang telah dilakukan oleh siswa. Pemberian *reward* bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih giat dalam usaha mereka dan terus berupaya untuk melakukan hal-hal yang lebih baik.

Sementara itu, hukuman diberikan oleh guru kepada siswa sebagai respons terhadap pelanggaran atau kesalahan yang dilakukan oleh siswa. Pemberian hukuman bertujuan untuk membuat siswa merasa menyesal atas perbuatan yang salah tersebut. Dalam teori pembelajaran, konsep ini dikenal sebagai

⁵Fadilah and F, "Implementasi Reward dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember," June 23, 2021.

hukum efek, yang menyatakan bahwa hubungan antara stimulus dan respons cenderung diperkuat jika akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan. Selain itu, efek yang tidak menyenangkan dianggap sebagai hukuman, sementara efek yang menyenangkan dianggap sebagai penghargaan.⁶

Strategi yang diterapkan dalam menegakkan peraturan sekolah adalah dengan memberikan hukuman atau sanksi kepada siswa yang melakukan pelanggaran. Pemberian hukuman bertujuan untuk menciptakan efek jera dan memberikan sanksi kepada siswa yang melanggar aturan. Hukuman yang diberikan harus sesuai dengan usia dan jenis pelanggaran yang dilakukan oleh siswa. Sebagai contoh, jika siswa tidak menyelesaikan tugas, hukumannya dapat berupa membersihkan kelas dan halaman sekolah atau diberikan tugas tambahan untuk meningkatkan kedisiplinan dalam mengerjakan tugas dan tanggung jawab terhadap pekerjaannya.

Sebagai respons terhadap tujuan pendidikan tersebut, pendidik, yang dalam konteks ini adalah guru, bertanggung jawab untuk membimbing, mengajar, dan melatih peserta didik agar dapat mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara optimal.

Di MA Darun Najah Morowali sebagai lokasi penelitian telah merepresentasikan *Punishment* dan *reward* secara behavioristik, para guru ketika melihat siswa yang terlambat/terlat masuk, seragam tidak sesuai, baju tidak dimasukan dan tugas tidak di kerjakan, memberikan stimulus berupa *punishment* hal ini di respon dengan melaksanakanya, terdapat keunikan ketika

⁶Silvia Anggraini and Joko Siswanto, "Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang" 7, no. 3 (2019).

pemberian *punishment* yang dapat memberikan dampak pelenyapan tindakan tidak sesuai dan efek jera, justru pemberian *reward* seakan akan bertentangan dengan *punishment* itu sendiri, menurut Thorndike dalam teori *law of effect* bahwa segala pemberian *punishment* itu bertujuan untuk membuat siswa itu menyesal atas perbuatannya dan penghasil ketidak senang serta memberitahukan apa yang seharusnya tidak dilakukan *reward* yang di berikan guru tersebut esensinya memberikan efek kepuasan.⁷

Menurut Muh Zaini selaku kepala sekolah terkait *reward* yang diberikan setelah *punishment* merupakan aspek moderat dalam menangani un-learning peserta didik, yang kadang kala muncul saat menerima *punishment* saja.⁸ Oleh karena itu peneliti ingin mengangkat judul: "**PUNISHMENT REWARD BEHAVIORISTIK DALAM MEMBENTUK LEARNING OUTCOMES (STUDI DI MA DARUN NAJAH MOROWALI SULTENG)**".

B. Fokus Penelitian

Melihat konteks penelitian masalah yang ada, maka sebagai penelitian mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Punishment dan Reward dalam Perspektif Teori Behavioristik?
2. Bagaimana Implementasi Punishment dan Reward dalam Membentuk Learning Outcomes di MA Darun Najah?

⁷ Observasi, MA Darun Najah Morowali, April 5, 2023.

⁸ Muhammad Zaini, Wawancara, Kepala Sekolah MA Darun Najah Morowali, April 8, 2023.

C. Tujuan Penelitian

3. Untuk mengetahui bagaimana *Punishment* dan *Reward* dalam prespektif teori Behavioristik.
4. Untuk mengetahui bagaimana penerapan *Punishment* dan *Reward* dalam membentuk *Learning Outcomes* di MA Darun Najah.

D. Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian dapat dikatakan berhasil apabila dapat memberikan manfaat atau berguna bagi pendidikan yang diteliti maupun masyarakatnya.

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat kepada berbagai pihak yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang behavioristik yang digunakan dalam membentuk *learning outcomes* siswa dengan menggunakan *punishment* dan *reward*.

2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan semoga nantinya dapat membantu dan memberikan kemanfaatan terhadap masyarakat khususnya dalam kajian membentuk *learning outcomes* siswa menggunakan *punishment* dan *reward*.

a. Bagi Peneliti

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan terhadap masalah yang dihadapi secara nyata. Serta berkaitan dengan *learning outcomes* siswa.

2. Sebagai wujud pengalaman atau praktik dari materi metodologi penelitian, untuk mengadakan sebuah penelitian di bidang pendidikan.
 3. Sebagai khazanah keilmuan dan wawasan pembelajaran serta tambahan referensi tentang punishment dan reward dalam membentuk learning outcomes siswa di MA Darun Najah.
- b. Bagi guru
1. Diharapkan adanya hasil penelitian ini bisa menjadi masukan yang berharga bagi guru dan upaya sosialisasi perlunya membentuk motivasi siswa dalam rangka membentuk learning outcomes siswa.
 2. Sebagai bahan masukan dan bahan referensi dalam membentuk learning outcomes siswa MA Darun Najah.
 3. Sebagai bahan evaluasi bagi pihak sekolah dalam mengoptimalkan learning outcomes menggunakan strategi *punishment* dan *reward*.
- c. Bagi Siswa
- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemanfaatan khusus untuk membentuk learning outcomes siswa.
- d. Bagi Pembaca
- Agar pembaca dapat mengetahui setrategi *punishment* Dan *reward* teori behavioristik dalam membentuk learning outcomes Siswa.
3. Secara Akademisi
- Khazanah keilmuan mengenai learning outcomes pembelajaran semakin luas, sehingga para peneliti dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi terkait. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan, karakter sosial

kemasyarakatan, sehingga penelitian ini kedepan dapat menjadi bahan referensi bagi para akademis di bidangnya.

E. Definisi Operasional

1. Reward

Reward yang dimaksud peneliti adalah *reward* para teoritis behavioris yakni stimulus yang menghasilkan kepuasan (imbalan) yang di berikan saat prilaku itu sesuai.⁹

2. Punishment

Sebagaimana teoritis behavioris peneliti memakai terma mereka yang mengartikan *punishment* sebagai stimulus yang menghasilkan ketidak senangan (hukuman) yang di berikan ketika prilaku tidak sesuai manual¹⁰

3. Behavioristik

Adalah pandangan yang menyatakan bahwa prilaku harus di jelaskan melalui pengalaman yang *dapat* di amati.¹¹

4. Learning Outcomes

Adalah perubahan perilaku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek kognitif (kemampuan menghafal, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), aspek afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi), serta aspek psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerakan

⁹Dale H schuak, *Learning Theories An Education Perspective* (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2012).105 Terjemah Evahamudah Dan Rahmad Fajar

¹⁰Dale H schuak.103-104 Terjemah Evahamudah Dan Rahmad Fajar

¹¹John w. Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Prenada Media Group, 2008).

terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas). Hasil perubahan tersebut dituangkan dalam berbagai bentuk penilaian.¹²

F. Penelitian Terdahulu

Mengkaji penelitian yang telah dilakukan merupakan salah satu unsur dari keseluruhan langkah-langkah metode penelitian. Hal ini dilakukan untuk menghindari pengulangan penelitian. Oleh karena itu, dilakukan peninjauan beberapa skripsi yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Skripsi yang ditulis oleh Intan Alya Fijanah Dengan Judul “Peran Guru Dalam Menggunakan Strategi Reward Dan Punishment Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas 2 SDN 2 Somoroto “Tujuan dari penelitian ini adalah, 1) Untuk mendeskripsikan kondisi kedisiplinan siswa SDN 2 Somoroto Kec. Kauman Kab. Ponorogo. 2) Untuk mendeskripsikan peran guru dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas 2 melalui penerapan strategi reward dan punishment di SDN 2 Somoroto Kec. Kauman Kab. Ponorogo. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa model Miles dan Huberman, yang mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi. Langkah analisis yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data: triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Berdasarkan focus penelitian tentang proses strategi guru dalam meningkatkan sikap disiplin siswa kelas 2 SDN 2 Somoroto. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas 2 SDN 2 Somoroto, dapat disimpulkan bahwa peran guru

¹²Rais Hidayat, “Implementation of the Merdeka Curriculum to Improve Learning Outcomes in Vocational High Schools (SMK),” *Journal of Industrial Engineering* 5, no. 2 (n.d.).

dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas 2 melalui penerapan strategi reward dan punishment di SDN 2 Somoroto Kec. Kauman Kab. Ponorogo adalah: a. Peran guru sebagai sebagai suri tauladan dalam pelaksanaan disiplin. Teladan guru sangat berperan dalam menentukan kedisiplinan siswa kelas 2 karena guru dijadikan teladan dan panutan oleh para siswanya. Guru harus memberi contoh yang baik, jujur, adil, serta sesuai dengan kata dan perbuatan. b. Peran guru sebagai Motivator yaitu meningkatkan kegiatan dan pengembangan kedisiplinan dan belajar siswa. Dengan memberikan dorongan memberi respon positif untuk membangkitkan semangat dan disiplin siswa kelas 2 SDN 2 Somoroto c. Peran guru sebagai evaluator menjadi seorang penilaian yang baik dan jujur, dengan memberikan penilaian yang menyentuh kepada siswa kelas 2, untuk menilai sikap disiplin dan prestasi siswa dalam bidang akademik maupun tingkah laku sosialnya.¹³

2. Jurnal yang ditulis oleh Ananda Anugerah Sukma, Anggit Grahitto Wicaksono, dan Ema Butsi Prihastari berjudul "Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Kedisiplinan Belajar Siswa Sekolah Dasar" bertujuan untuk meneliti hubungan antara pemberian reward dan punishment dengan kedisiplinan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Kestalan No.05, Surakarta, Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan positivistik dengan jenis penelitian kuantitatif dan metode korelasional. Data mengenai reward dan punishment (variabel X) diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan

¹³Intan Alya Fijanah, "Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo," n.d.

oleh peneliti dengan memberikan skor pada setiap responden yang diamati. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 59 dan skor terendah adalah 49, dengan range 10. Total skor adalah 1.620, dengan Standar Deviasi sebesar 2,665. Pengumpulan data penelitian ini tidak dilakukan melalui tes, tetapi melalui dokumentasi, observasi, dan angket/pertanyaan. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan cara meminta responden untuk menjawab pertanyaan secara tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data mengenai kedisiplinan belajar (variabel Y) diperoleh melalui pengisian instrumen angket kedisiplinan belajar yang menggunakan skala likert, diisi oleh 30 responden dengan 14 pertanyaan. Skor maksimum yang diperoleh adalah 52, skor minimum adalah 37, dengan range 15. Total skor adalah 1.325, dengan Standar Deviasi sebesar 4,260. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 44,17, median sebesar 44,00, dan modus 40.14

3. Artikel yang disusun oleh Happy Oktaviani, Eka Sari Setianingsih, dan Asep Ardiyanto dengan judul "Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa" bertujuan untuk mengetahui implementasi pemberian reward dan punishment terhadap perilaku disiplin siswa kelas IV di SDN Bintoro 2 Demak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Subyek penelitian melibatkan guru kelas IV dan siswa kelas IV di SDN Bintoro 2 Demak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis angket disiplin

¹⁴Ananda Anugerah Sukma, Anggit Grahito Wicaksono, and Ema Butsi Prihastari, "Hubungan Pemberian Reward And Punishment Dengan Kedisiplinan Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)* 3, no. 1 (March 12, 2023): 226–37, <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.651>.

menunjukkan bahwa 67% siswa menjawab selalu, 21% siswa menjawab sering, 9% siswa menjawab kadang-kadang, dan 2% siswa menjawab tidak pernah. Sementara hasil angket mengenai reward dan punishment menunjukkan bahwa 53% siswa menjawab selalu, 20% siswa menjawab sering, 15% siswa menjawab kadang-kadang, dan 13% siswa menjawab tidak pernah. Dapat disimpulkan bahwa pemberian reward dan punishment mampu memberikan penguatan terhadap perilaku disiplin siswa kelas IV di SDN Bintoro 2 Demak. Sebagai saran, disarankan untuk memberikan reward dan punishment sesuai dengan kebutuhan siswa.¹⁵

4. Artikel yang disusun oleh Rizka Alfis Salamah, Syifa Fauziah dan Wulan Sutriyani dengan judul " PERANAN PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SD" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan pemberian reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika SD. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi pustaka. Dalam penelitian ini kami melakukan penelitian di SD Negeri 02 Tahunan pada pelajaran matematika di kelas IV. Terdapat peserta didik yang kurang menyukai pembelajaran matematika, oleh karena itu peneliti memberikan solusi berupa pemberian reward dan punishment agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif, efisien, menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran yang dilakukan dengan adanya reward dan punishment memiliki dampak perubahan yang baik karena yang awalnya kurang semangat berubah menjadi lebih semangat dalam pembelajaran.

¹⁵Oktaviani and Setianingsih, "Analisis Reward Dan Punishment Terhadap Perilaku Disiplin Siswa Kelas IV SDN Bintoro 2 Demak."

Pemberian reward dan punishment sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pemberian reward dan punishment membuat peserta didik sangat semangat (antusias) dan termotivasi dalam pembelajaran matematika serta dapat menciptakan kelas yang aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.¹⁶

5. journal yang disusun oleh Siti Nur Fadilah dengan judul "Implementasi Reward dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember " Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Pemberian stimulus dari pendidik berupa pemberian apresiasi dan hukuman akan sangat mempengaruhi cara berpikir dan tingkah laku peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan karakter yang sudah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi reward dan punishment dalam membentuk karakter disiplin peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi tehnik. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Implementasi reward dalam membentuk karakter kedisiplinan peserta didik dilakukan dengan memberikan reward dalam bentuk pujian serta memberikan apresiasi dalam bentuk hadiah. (2) Implementasi punishment dalam membentuk karakter kedisiplinan peserta didik dilakukan dengan cara memberi peringatan secara bertahap, memberi teguran spontan dan surat peringatan tertulis. (3) Evaluasi implementasi reward dan punishment

¹⁶ Rizka Alfis Salamah, Syifa Fauziah, and Wulan Sutriyani, "PERANAN PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SD" 5, no. 1 (n.d.).

dalam membentuk karakter kedisiplinan peserta didik adalah menggunakan evaluasi proses, yaitu penilaian yang dilakukan di saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengamati dari sikap peserta didik sehari-hari ketika berada di lingkungan madrasah.¹⁷

G. Sistematika Penulisan

Agar lebih memudahkan dalam penulisan, dan supaya skripsi ini dapat terarah secara sistematis, maka penulis menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang terdiri dari: a) konteks penelitian, b) fokus penelitian, c) tujuan penelitian, d) kegunaan penelitian, e) definisi operasional, f) sistematika penulisan.

BAB II: Kajian Pustaka, yang membahas tentang kajian Pustaka yang berkaitan dengan topik pembahasan antara lain: a) Pengertian *Punishment*, b) Pengertian *Reward*, c) Pengertian Behavioristik, d) Learning Outcomes)

BAB III: Metode penelitian, yang membahas tentang: a) Jenis penelitian, b) lokasi penelitian, c) subjek penelitian, d) kehadiran peneliti, e) pengumpulan data, f) analisis data, g) pengecekan keabsahan data, dan h) tahap-tahap penelitian.

BAB IV: Hasil penelitian dan pembahasan, yang membahas tentang: a) paparan data, b) temuan penelitian, dan c) pembahasan.

¹⁷ Siti Nur Fadilah and Nasirudin F, "Implementasi Reward dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 2, no. 1 (June 23, 2021): 87–100, <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.51>.

BAB V: Penutup, yang membahas tentang: a) kesimpulan, b) kritik, dan c) saran-saran.

