

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. *Punishment dan Reward*

1. *Punishment*

Punishment (hukuman) adalah penderitaan yang diberikan atau di timbulkan dengan sengaja oleh seseorang (orang tua, guru, dan sebagainya) sesudah terjadi suatu pelanggaran, kejahatan atau kesalahan *Punishment* (hukuman) adalah suatu perbuatan, di mana kita secara sadar dan sengaja menjatuhkan nestapa kepada orang lain, yang baik dari segi kejasmanian maupun dari segi kerohanian orang lain itu mempunyai kelemahan bila dibandingkan dengan diri kita, dan oleh karena itu maka kita mempunyai tanggung jawab untuk membimbingnya dan melindunginya.

Secara umum *punishment* (hukuman) dibagi menjadi 2 (dua) macam, yaitu:

- a) *Punishment preventif*, yaitu *punishment* (hukuman) yang dilakukan dengan maksud agar tidak atau jangan terjadi pelanggaran. *Punishment* (hukuman) ini bermaksud untuk mencegah jangan sampai terjadi pelanggaran sehingga hal itu dilakukannya sebelum pelanggaran dilakukan.
- b) *Punishment refresif*, yaitu *punishment* (hukuman) yang dilakukan oleh karena adanya pelanggaran, oleh adanya dosa yang telah diperbuat. Jadi, *punishment* (hukuman) ini dilakukan setelah terjadi pelanggaran atau kesalahan. Pendapat lain tentang macam-macam *punishment* adalah pendapat Wiliam Stern membedakan tiga macam yang disesuaikan dengan tingkat yang menerima *punishment*.

Punishment terdiri dari 3 macam, yaitu: *punishment asosiatif*; *punishment logis*; dan *punishment normatif*.¹⁸

1) Macam-macam *Punishment*

- a) *Punishment Assosiatif* Umumnya, orang mengasosiatifkan antara *punishment* dan kejahatan atau pelanggaran, antara penderitaan yang diakibatkan oleh *punishment* dengan perbuatan pelanggaran yang dilakukan. Untuk menyingkirkan perasaan tidak enak itu, biasanya orang atau anak menjauhi perbuatan yang tidak baik atau dilarang
- b) *Punishment Logis* di peruntukan kepada anak-anak yang telah beranjak besar. Dengan *punishment* ini, anak mengerti bahwa *punishment* itu adalah akibat yang logis dari pekerjaan atau perbuatannya yang tidak baik. anak mengerti bahwa ia mendapat *punishment* itu dari kesalahan yang diperbuatnya
- c) *Punishment Normatif* adalah *Punishment* yang bermaksud memperbaiki moral anak-anak. hukuman ini dilakukan terhadap pelanggran-pelanggaran mengenai norma-norma etika, seperti berdusta, menipu dan mencuri. Berbagai macam pembagian *punishment* yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak tersebut, dapat memeberikan gambaran yang jelas bahwa *punishment* yang ada di sekolahan adalah *punishment asosiatif* yaitu yang di *assosiatifkan* antara *punishment* dan kejahatan, logis yaitu mengerti

¹⁸Muhammad Arifin Ritonga and Muhammad Anggung Manumanoso Prasetyo, "Peningkatan Kinerja Guru Pesantren Melalui Sistem Reward Dan Punishment," *Idarah (Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan)* 3, no. 1 (June 10, 2019): 37–51, <https://doi.org/10.47766/idadah.v3i1.611>.

bahwa *punishment* yang diperoleh akibat dari kesalahan sendiri serta bermaksud untuk memperbaiki moral siswa.¹⁹

2. *Reward*

Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu media untuk meningkatkan motivasi para siswa. Metode ini dapat mengena pada perbuatan dan perilaku siswa dengan perasaan bahagia dan senang, yang biasanya membuat mereka melakukan perbuatan tersebut berulang kali. Selain motivasi, *reward* juga dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan giat dalam menjalankan aktivitasnya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dicapai.

Menurut Desi Anwar, *reward* adalah pemberian sebagai penghargaan karena memenangkan suatu perlombaan, pemberian kenang-kenangan, penghargaan, penghormatan, atau tanda kenang-kenangan terkait perpisahan dan cenderamata. Sementara itu, Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa *reward* adalah sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena telah bertingkah laku sesuai dengan yang diharapkan, yaitu mengikuti peraturan sekolah dan tata tertib yang telah ditentukan.²⁰

Adapun *reward* itu sendiri terbagi menjadi *reward* verbal dan juga *reward* non verbal:

a. *Reward verbal*

Reward verbal adalah *reward* yang disampaikan dengan secara tertulis atau lisan. Pemberian *reward* secara verbal menempati posisi besar, karena kata-kata atau kalimat lebih mudah disampaikan secara verbal dari pada

¹⁹Halimatus Sa'Diyah, "Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Santri" 9, no. 1 (2023).

²⁰Halimatus Sa'Diyah, "REWARD DAN PUNISHMENT DALAM MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SANTRI" 9, no. 1 (2023).

non verbal. Penghargaan verbal mengacu pada tindakan spontan berupa pujian atas pencapaian peserta didik. Bentuk *reward* secara verbal yaitu:

1) Pujian

Pujian adalah menyatakan sesuatu yang positif tentang seseorang. Pujian adalah sesuatu ucapan yang membuat orang yang mendengarnya merasa tersanjung sehingga dapat memberikan motivasi kepada orang yang dipujinya.

Pemberian pujian sebagai salah satu bentuk penguatan (*reinforcement*) dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat diperlukan sehingga dengan penguatan tersebut diharapkan siswa akan terus berbuat yang lebih baik.

Pujian adalah salah satu bentuk *reward* yang paling mudah dilaksanakan. Pujian yang diberikan pendidik kepada peserta didik akan mempengaruhi proses belajarnya. Peserta didik senantiasa akan meningkatkan prestasi belajar mereka. Pujian dapat berupa kata-kata seperti: baik, bagus, bagus sekali, tepat, ya, mengagumkan. Setuju, cerdas dan sebagainya.

2) Sugesti

Pemberian sugesti positif dalam proses belajar mengajar adalah merupakan seni untuk membangkitkan gairah belajar, penuh harap, menimbulkan minat, perhatian dan lain sebagainya.

Reward juga dapat berupa kata-kata yang bersifat sugesti. Misalnya, “Nah, lain kali akan lebih baik lagi”, “Kiranya kau sekarang telah lebih rajin belajar” dan sebagainya. Disamping kata-kata, pujian

dapat pula berupa isyarat-isyarat atau pertanda-pertanda. Misalnya dengan menunjukkan ibu jari (jempol), dengan menepuk bahu anak, dengan tepuk tangan dan lain sebagainya.

3) Kalimat

Dalam *reinforcemen* kalimat adalah satuan bahasa berupa kata atau rangkaian kata yang dapat berdiri sendiri dan menyatakan makna yang lengkap. Hadiah atau penghargaan yang diberikan pendidik harus berupa barang atau benda tetapi dapat juga berupa kalimat yang bermakna sehingga menimbulkan motivasi terhadap peserta didik.

Rewad dalam bentuk kalimat adalah *reward* yang diberikan pendidik kepada peserta didik yang berupa kalimat. Misalnya, “Wah pekerjaanmu baik sekali”, “Saya puas dengan jawabanmu”, “Nilaimu semakin lama semakin baik”, dan “contoh yang kamu berikan tepat sekali”.

b. *Reward NonVerbal*

Reward nonverbal yaitu penguatan yang diungkapkan melalui bahasa isyarat. Ada beberapa bentuk penguatan yaitu, pertama, penguatan berupa gerak tubuh atau mimik yang memberikan kesan baik kepada peserta didik yaitu melalui anggukan kepala tanda setuju, gelengan kepala tanda tidak setuju, mengernyitkan dahi, mengangkat pundak, dan lain sebagainya. Kedua, penguatan dengan cara mendekati, yaitu peserta didik yang didekati pendidik akan menimbulkan kesan perhatian. Misalnya, pendidik dapat mendekati peserta didik yang sedang mengerjakan tugas, cara ini dapat menimbulkan kesan dukungan terhadap aktivitas yang sedang dikerjakan oleh peserta didik. Ketiga, penguatan dengan sentuhan yaitu

dapat dilakukan dengan cara berjabat tangan, menepuk bahu. Jenis-jenis penguatan *nonverbal* yang lain yaitu sebagai berikut;

1) Penghormatan

Reward yang berbentuk penghormatan ada dua macam. Pertama, *reward* berbentuk penobatan, yaitu anak mendapat penghormatan ketika diumumkan di depan temanteman sekelas, teman-teman sekolah atau mungkin juga dihadapan orang tua siswa. Misalnya, pada acara perpisahan atau pembagian raport kemudian ditampilkan dan diumumkan murid-murid yang telah berhasil menjadi bintang-bintang kelas.

Kedua, *reward* yang berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu. Misalnya, siswa yang berhasil menyelesaikan soal yang sulit dan pendidik menyuruh mengerjakan di papan tulis untuk dicontoh teman-temannya.

2) Hadiah

Hadiah ialah suatu penghargaan yang berbentuk barang. Penghargaan yang berbentuk barang disebut penghargaan material. Hadiah yang berbentuk barang dapat berupa keperluan sekolah peserta didik, seperti pensil, penggaris, buku pelajaran, dan sebagainya. Misalnya, peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan yang benar pendidik akan memberikan hadiah yang berupa pensil.

3) Tanda Penghargaan

Tanda penghargaan adalah sesuatu penghargaan yang tidak dapat dinilai dari segi harga dan kegunaan barang tersebut. Tanda penghargaan dilihat dan dinilai dari segi kesan dan nilai kenangannya.

B. Teori Behavioristik

Teori behavioristik adalah sebuah kerangka konseptual yang menekankan peran stimulus dan respons dalam proses belajar individu. Lingkungan dianggap sebagai faktor utama yang mempengaruhi perilaku seseorang, di mana stimulus eksternal memicu respons yang sesuai dari individu. Metode penguatan dan hukuman digunakan untuk mengarahkan perilaku, dengan penguatan positif meningkatkan frekuensi perilaku yang diinginkan dan hukuman mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran adalah hasil dari interaksi antara stimulus dan respons, di mana perubahan perilaku menunjukkan adanya pembelajaran.²¹

Pembelajaran di fokuskan pada perilaku yang dapat diamati. Artinya, penekanan bukan terletak pada apa yang dipikirkan atau dirasakan peserta didik, melainkan pada apa yang mereka lakukan secara terbuka. Behavioristik menekankan pentingnya pengamatan dan observasi dalam memahami serta mengaplikasikan konsep belajar.

Dalam konteks pembelajaran, behavioristik memiliki berbagai aplikasi yang signifikan. Misalnya, dalam pendidikan, guru dapat menggunakan prinsip-

²¹Alya Wahyu Kartika, "Implementasi Teori Behavioristik Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Kelas Rendah di Sekolah Dasar," June 7, 2024, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.11521769>.

prinsip behavioristik untuk merancang pengalaman pembelajaran yang efektif. Mereka dapat memberikan penguatan positif, seperti pujian atau *reward*, untuk memperkuat perilaku yang diinginkan, seperti partisipasi aktif dalam kelas. Di sisi lain, penggunaan *punishment* yang konsisten dapat membantu mengurangi perilaku yang tidak diinginkan, seperti gangguan dalam kelas. Selain itu, dalam konteks pelatihan terhadap guru, prinsip-prinsip behavioristik dapat diterapkan untuk mengajarkan keterampilan baru atau mengubah perilaku yang tidak produktif.²²

Teori behavioristik memandang belajar sebagai proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Dalam proses ini, stimulus eksternal memainkan peran penting dalam memicu respons individu. Dengan memahami bagaimana stimulus ini memengaruhi respons, pengelola atau pelatih dapat merancang program pelatihan yang efektif dan memaksimalkan potensi pembelajaran individu.²³

Menurut kaum behaviorisme, perilaku adalah segala sesuatu yang bisa dilakukan dan bisa dilihat secara langsung seperti: seorang anak mengerjakan tugas, guru tersenyum pada murid, murid mengganggu murid lain dan lain sebagainya.

Proses mental di definisikan oleh psikolog sebagai pikiran, perasaan, dan motif yang kita alami namun tidak bisa dilihat oleh orang lain, proses mental antara lain berupa pemikiran anak tentang cara membuat poster, perasaan senang

²²Alya Wahyu Kartika.

²³Alya Wahyu Kartika.

seorang guru terhadap muridnya, dan motifasi anak untuk mengontrol prilakunya.²⁴

Behaviorisme itu sendiri merupakan satu aliran dalam psikologi yang fokus pada pengkajian perilaku individu yang dapat diamati secara langsung, bukan pada aspek-aspek hipotetis atau mental yang ada dalam diri individu. Penganut behaviorisme menolak pentingnya kesadaran atau mentalitas, sebuah pandangan yang sebenarnya sudah ada sejak zaman Yunani Kuno ketika psikologi masih dianggap sebagai bagian dari filsafat. Namun, sebagai aliran psikologi yang formal, behaviorisme mulai dikenal pada tahun 1913 oleh J.B. Watson, yang melihat psikologi sebagai ilmu alam yang bersifat eksperimental dan objektif. Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam psikologi harus empiris, seperti observasi, conditioning, pengujian, dan laporan verbal.²⁵

John A. Laska, seperti yang disebutkan dalam Knight (1982), mendefinisikan pendidikan sebagai usaha terencana yang dilakukan oleh siswa atau orang lain untuk mengontrol atau mengarahkan situasi belajar demi mencapai tujuan tertentu. Pendidikan tidak hanya terbatas pada sekolah, kurikulum, atau metode tradisional, tetapi dilihat sebagai proses belajar seumur hidup yang direncanakan dan diarahkan. Corey (1982) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses di mana lingkungan seseorang dikelola sedemikian rupa untuk memungkinkan partisipasinya dalam perilaku tertentu atau untuk menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.²⁶

²⁴Santrock, *Psikologi Pendidikan*.

²⁵ A.M.Irfan TAUFAN Asfar, Andi Muhamad Iqbal Akbar Asfar, and Mercy F Halamury, "TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism)," 2019, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>.

²⁶ A.M.Irfan TAUFAN Asfar, Asfar, and Mercy F Halamury.

Dalam pendekatan behavioristik, belajar dipandang sebagai proses perubahan perilaku yang dapat diamati dan berlangsung lama sebagai hasil dari pengalaman dengan lingkungan. Teori ini dikembangkan melalui berbagai eksperimen pada manusia dan hewan. Terdapat empat prinsip utama dalam pengembangan teori ini: pertama, manusia dianggap sebagai makhluk yang berkembang seperti binatang lainnya dan belajar dengan cara yang sama; kedua, pendidikan adalah proses perubahan perilaku; ketiga, peran guru adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif; dan keempat, efisiensi, ekonomi, ketepatan, dan objektivitas merupakan fokus utama dalam pendidikan.²⁷

Belajar melibatkan perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Stimulus yang diberikan oleh guru kepada siswa dan respon yang diberikan siswa adalah elemen penting dalam proses belajar menurut teori ini. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon dianggap tidak penting karena tidak dapat diamati atau diukur. Oleh karena itu, aspek yang dapat diamati dan diukur, seperti stimulus dan respon, menjadi fokus utama. Teori behavioristik menekankan pentingnya pengukuran untuk menentukan apakah perubahan perilaku telah terjadi.

Behaviorisme melihat individu sebagai makhluk yang reaktif terhadap lingkungan. Pengalaman dan pemeliharaan membentuk perilaku mereka. Belajar dianggap sebagai perubahan perilaku atau pengetahuan yang relatif lama dan diperoleh melalui praktik atau pengalaman. Misalnya, belajar mengemudi mobil hanya dapat dikuasai melalui praktik, atau seorang sekretaris belajar

²⁷ A.M.Irfan TAUFAN Asfar, Asfar, and Mercy F Halamury.

menggunakan perangkat lunak baru melalui pengalaman. Dengan demikian, terdapat hubungan erat antara perilaku dan stimulusnya, dan guru yang menganut pandangan ini percaya bahwa perilaku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dan hasil dari proses belajar.²⁸

C. Learning Outcomes/Hasil Belajar

1. Hasil Belajar berdasarkan Taksonomi Bloom

a) Kognitif

1) *Remember* (mengingat)

Aspek ini merupakan pengambilan pengetahuan yang relevan dari LTM (*Long Term Memory*).²⁹Dimana berpotensi bisa diambil kembali melalui *Recall* (mengingat) dan *Recognition* (mengetahui kembali).³⁰

2) *Understanding* (pemahaman)

Suatu kemampuan membangun makna dari pesan intruksional lisan atau tertulis dan grafis.³¹Kemampuan menangkap makna dan arti materi belajar yang bisa dinyatakan dalam penguraian, pengubahan data dalam bentuk lain, memperkirakan.³²

3) *Application* (penerapan)

Suatu kemampuan mengaplikasikan kaidah/metode pada problem kongkret dan baru. Hal ini bisa terlihat ketika menghadapi

²⁸ A.M.Irfan TAUFAN Asfar, Asfar, and Mercy F Halamury.

²⁹Lorin W. Anderson et al., eds., *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives.*, Abridged (New York: Addison Wesley Longman, Inc, 2001), h. 31.

³⁰W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2012), h. 274.

³¹Anderson dkk., *A Taxonomy for Learning*, h. 31.

³²Winkel, *Psikologi Pengajaran*, h. 274.

keadaan yang tidak ditemui sebelumnya atau metode kerja dalam mengatasi problem baru.³³

4) *Analyze* (analisis)

Kemampuan memecahkan materi menjadi bagian-bagian pokok dan menentukan bagaimana bagian tersebut berhubungan satu sama lain dengan kesatuan struktur dan tujuan.³⁴Indikatornya komponen dasar bisa dianalisa oleh individu bersamaan memahami relasi tiap bagiannya.³⁵

5) *Evaluate* (evaluasi)

Kemampuan membuat penilaian berdasar kriteria dan standart tertentu.³⁶Indikatornya menilai menyatakan pendapat.³⁷

6) *Create* (menciptakan)

Suatu kemampuan menyatukan elemen-elemen untuk membentuk keseluruhan yang koheren/fungsional dan mengatur ulang elemen menjadi pola/struktur baru.³⁸

b) Afektif

1) *Receiving* (penerimaan)

Kepekaan terhadap stimulus dan kesediaan memperhatikanya (sebagai indikator aspek ini).³⁹

³³Winkel, h. 275.

³⁴Anderson dkk., *A Taxonomy for Learning*, h. 31.

³⁵Winkel, *Psikologi Pengajaran*, h. 275.

³⁶Anderson dkk., *A Taxonomy for Learning*, h. 31.

³⁷Winkel, *Psikologi Pengajaran*, h. 276.

³⁸Anderson dkk., *A Taxonomy for Learning*, h. 31.

³⁹Winkel, *Psikologi Pengajaran*, h. 276.

2) *Responding* (partisipasi)

Kerelaan untuk aktif memperhatikan serta ikut andil dalam kegiatan. Indikatornya memberikan respon atas stimulus yang dihadapi.⁴⁰

3) *Valuing* (penilaian/menentukan sikap)

Kemampuan memberi nilai dan mendorong diri terhadap nilai tersebut. Indikatornya nilai terepresentasikan dalam sikap/tingkah laku secara konsisten sesuai dengan sikap bathinya. Seperti menerima, menolak atau mengabaikan.⁴¹

4) *Organization* (organisasi)

Kemampuan membentuk sistem nilai sebagai pedoman hidup. Indikatornya perangkat nilai yang dipegang dikembangkan dengan memprioritaskan mana yang pokok dan diperjuangkan serta mereduksi nilai yang tidak terlalu penting.⁴²

5) *Characterization by a value or value complex* (pembentukan pola hidup)

Suatu kemampuan menghayati nilai hidup secara kompleks sehingga terinternalkan dalam diri yang senantiasa dipegang untuk pedoman hidupnya. Indikatornya pengaturan hidup yang menjadi kebiasaan ini terbentuk setelah kurun waktu yang cukup lama diberbagai bidang.⁴³

⁴⁰Winkel, h. 276.

⁴¹Winkel, h. 277.

⁴²Winkel, h. 277.

⁴³Winkel, h. 277-278.

c) Psikomotorik

1) *Perception* (persepsi)

Kemampuan mengadakan tepatnya diskriminasi atas dua stimulus atau lebih berdasarkan ciri-ciri fisik yang khas pada setiap stimulant tersebut. Indikatornya adanya reaksi yang menunjukkan kesadaran individu terhadap hadirnya dan perbedaan stimulus yang dihadapi.⁴⁴

2) *Set* (kesiapan)

Kemampuan menempatkan diri dalam keadaan untuk memulai suatu gerakan. Indikatornya meliputi kesiapan jasmani dan mental.⁴⁵

3) *Guided response* (gerakan terbimbing)

Keampuan melakukan gerakan sesuai dengan contoh yang diberikan. Indikatornya bisa menggerakkan anggota tubuh meburut contoh yang diiperhatikan atau didengar.⁴⁶

4) *Mecanical response* (gerakan terbiasa)

Kemampuan melakukan gerakan dengan lancar sebab cukup terlatih tanpa harus memperhatikan contoh yang diberikan. Indikatornya menggerakkan anggota tubuh sesuai prosedur.⁴⁷

5) *Complex response* (gerakan kompleks)

Kemampuan melakukan ketrampilan yang terdiri atas berbagai komponen dengan lancar, tepat dan efisien. Indikatornya

⁴⁴Winkel, h. 278.

⁴⁵Winkel, h. 278.

⁴⁶Winkel, h. 278.

⁴⁷Winkel, h. 278.

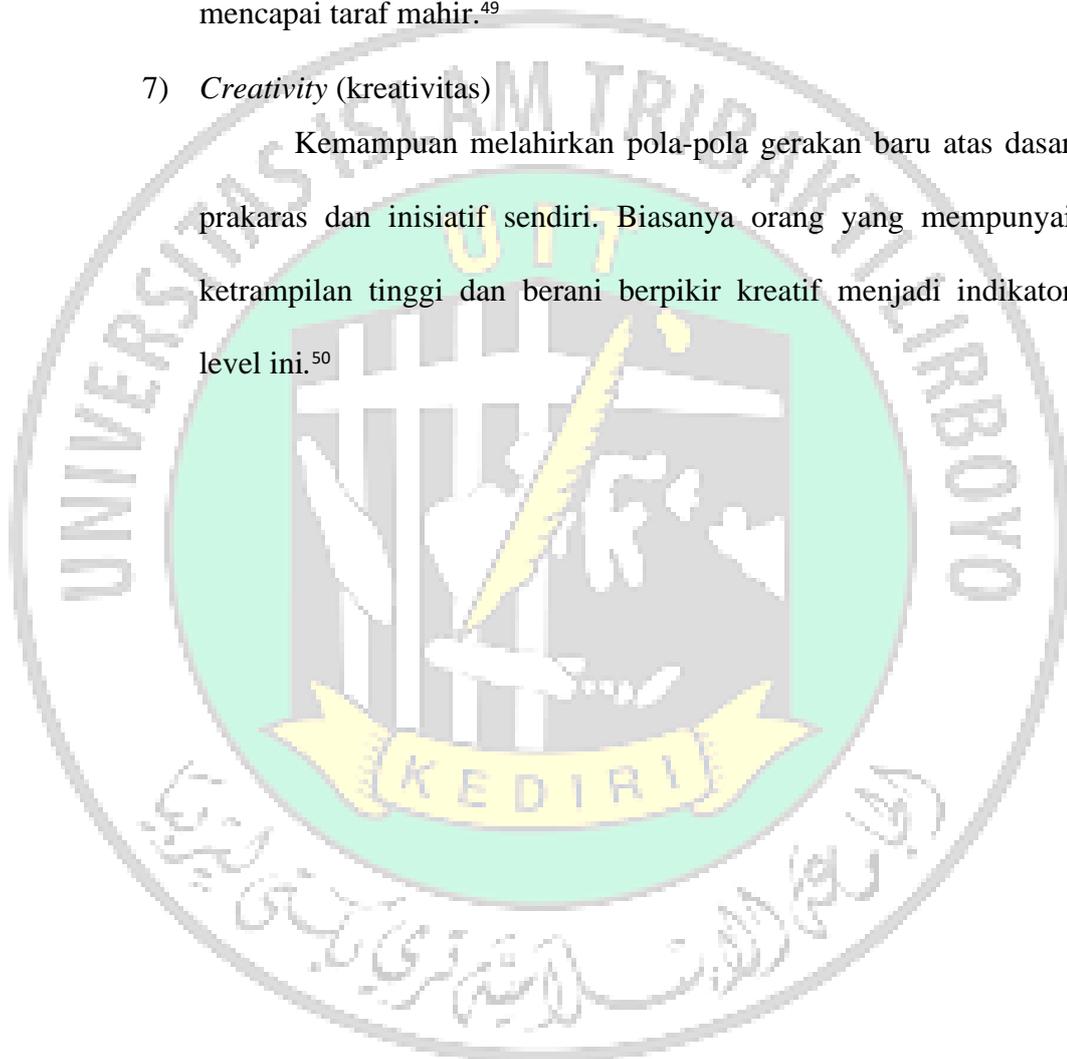
merangkai perbuatan yang urut dan menggabungkan beberapa subnya menjadi kesatuan gerakan yang teratur.⁴⁸

6) *Adjustment* (penyesuaian pola gerakan)

Kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian gerakan sesuai kondisinya. Indikatornya taraf ketrampilanya sudah mencapai taraf mahir.⁴⁹

7) *Creativity* (kreativitas)

Kemampuan melahirkan pola-pola gerakan baru atas dasar prakaras dan inisiatif sendiri. Biasanya orang yang mempunyai ketrampilan tinggi dan berani berpikir kreatif menjadi indikator level ini.⁵⁰



⁴⁸Winkel, h. 279.

⁴⁹Winkel, h. 279.

⁵⁰Lorin W. Anderson dkk.,ed., *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Abridged Addison Wesley Longman, Inc, 2001).