

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan termasuk hal yang paling penting dalam setiap manusia di kehidupan sehari-seharinya untuk mengembangkan dirinya dalam bidangnya. Hal ini dapat terjadi baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Sehingga pendidikan dapat digunakan sebagai wahana dalam membangun watak bangsa.<sup>1</sup> Sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang di dalamnya menyatakan, Pendidikan yaitu sebuah usaha yang direncanakan secara demi terciptanya proses dan suasana pembelajaran, supaya siswa dapat mengembangkan potensinya secara aktif dalam membentuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.<sup>2</sup> Dengan demikian, lembaga pendidikan juga ikut berperan penting dalam proses meningkatkan SDM.

Selain itu, pendidikan mempunyai peran penting dalam membentuk karakter siswa. Salah satunya yaitu bentuk pengembangan nilai-nilai karakter pada siswa yang dapat membentuk perilaku positif adalah dengan penanaman nilai karakter kedisiplinan pada pendidikan. Tentunya dalam menanamkan nilai-nilai karakter tersebut dapat diterapkan ketika guru melaksanakan proses pembelajaran atau KBM (kegiatan belajar mengajar berlangsung).

---

<sup>1</sup>Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 99.

<sup>2</sup>Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005), 4.

Pembelajaran sama halnya dengan pengajaran, dalam redaksi peraturan pemerintah republik indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, pasal 20 (tentang standar proses) dinyatakan:”perencanaan proses pembelajaran mencakup silabus dan RPP, materi ajar, metode pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi pembelajaran.”<sup>3</sup>

Selain kelengkapan tersebut, agar mutu disekolah tersebut lebih baik, perlu adanya strategi dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas sekolah. Dalam hal ini, hal terpentingnya adalah memiliki wawasan tentang ciri-ciri sekolah yang, mempunyai potensi, dan memberi fasilitas siswa, dan profesional. Tentunya hal ini juga didukung oleh kepala sekolah yang mempunyai jiwa visioner, lingkungan yang membudaya agar guru mampu bersaing secara kompetitif dan meningkatkan keprofesionalannya.

Untuk memupuk mentalitas dalam berkompetisi, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yang ditekankan oleh menteri pendidikan nasional, yaitu *pertama*, membangun dan budayakan semangat kerja keras dari guru maupun siswa, *Kedua*, bangun dan budayakan semangat berkompetisi dipadukan dengan semangat kooperasi. *Ketiga*, bangun dan budayakan kebiasaan, berpikiran positif atau *positive mind set*, karena berpikiran positif masalah pun bisa mendatangkan peluang kebaikan. *keempat*, bangun dan budayakan sikap sportifitas.<sup>4</sup> Dengan demikian, maka tujuan sekolah akan tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Berbicara tujuan tercapai,

---

<sup>3</sup> Suyono & Hariyanto, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung; PT Remaja rosdakarya 2014), 4.

<sup>4</sup> Najamudin Pettasolong, ”Implementasi Budaya Kompetisi Melalui Pemberian *Reward And Punishment* Dalam Pembelajaran”, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, No. 5 (2017): 39.

persepsi masyarakat melihat keberhasilan peserta didik dilihat dari hasil belajarnya yang identik dengan nilai atau predikat.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentunya peran guru sangatlah dibutuhkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun cara guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa, misalnya: ada kerja sama yang baik antara guru dan siswa ketika melakukan interaksi pembelajaran, pemberian *reward* dan *punishment* dengan harapan hasil memuaskan. Lebih-lebih pada masa pandemi ini dimana negara Indonesia dilanda dengan virus corona 19, membawa dampak pada pendidikan di negeri ini. Sehingga peran guru sangatlah penting yaitu memaparkan materi ajar, mengatur dan mengelola kelas dengan baik. Selain peran tersebut, peran guru adalah membimbing, mendidik siswa, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tentunya motivasi tersebut membawa dampak pada hasil belajarnya.

Hal yang terjadi pada saat di lapangan adalah keinginan belajar siswa semakin menurun pada masa pandemi ini. Ini merupakan sebuah masalah bagi guru. Penyebabnya yaitu; siswa malas, sebab siswa cenderung senang bermain *game online*, siswa sulit memahami materi yang disampaikan guru melalui *online* maupun *offline* yang menyebabkan waktu belajar yang semakin rendah (jarang), tidak berkomitmen dalam menyelesaikan tugas, hasil belajar siswa menurun, dan daya baca siswa cenderung menurun bahkan ada beberapa siswa tidak lancar dalam membaca. Hal ini terbukti pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Melihat fenomena tersebut, seorang guru dalam mengajar agar dapat memilih metode dan pendekatan yang sesuai dengan proses belajar mengajar.

Selain itu juga diperlukan memilih suatu pendekatan yang dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, agar daya nalar siswa mengalami peningkatan. Untuk proses ini, siswa harus berperan aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam meningkatkan perhatian dan membuat siswa bisa lebih aktif salah satunya dengan mengadakan *reward* dan *punishment*<sup>5</sup>.

Hal ini terbukti berdasarkan hasil penelitian Pudyastowo Dwi Atmojo, pada skripsinya yang berjudul pengaruh pemberian *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2015/2016. Dari hasil penelitiannya,  $F_{hitung} (127,827) > F_{tabel} (3,029)$  dan tingkat signifikansi 0,000 atau kurang dari 0,05 dengan pengaruh simultan sebesar 48,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari pemberian *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2015/2016.<sup>6</sup>

*Reward* dan *punishment* merupakan sebuah strategi atau suatu metode dalam pembelajaran. *Reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan, atau imbalan. Tujuannya agar seseorang menjadi lebih giat usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang telah dicapai. Sedangkan *punishment*, adalah menghadirkan sebuah situasi yang tidak menyenangkan

---

<sup>5</sup> Ibid., 40.

<sup>6</sup> Pudyastowo Dwi Atmojo, "Pengaruh Pemberian *Reward Dan Reinforcement* Negatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2015/2016" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016), vii. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id> pada tanggal 1 Desember 2020 pukul 21.00 WIB.

atau situasi yang ingin dihindari untuk menurunkan tingkah laku yang berpengaruh dalam mengubah perilaku seseorang. Dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan benar oleh pendidik dan yang terpenting ada perubahan sikap yang jauh lebih baik terhadap peserta didik setelah adanya *reward* dan *punishment*.<sup>7</sup>

Mengingat *reward* dan *punishment* mempunyai pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru SDN Kolpajung 2 Pamekasan mempunyai upaya dalam menerapkan metode tersebut. Di antaranya yaitu ada sebuah kontrak terlebih dahulu antara guru dengan siswa. Dimana kontrak tersebut berisi tugas-tugas siswa. Dengan kata lain sebuah perjanjian, yang berisi tentang siswa dalam mengerjakan tugas-tugas bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai petunjuk guru maka akan diberikan *reward*. Untuk *reward* tersebut ditunjukkan berupa gambar bintang atau pujian. Namun sebaliknya, apabila siswa tidak berhasil dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, maka siswa akan diberikan *punishment*/hukuman yang bersifat mendidik misalnya, menulis dan teguran. Sebelum guru memberikan hukuman, guru terlebih dahulu melakukan sebuah bimbingan terlebih dahulu.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan.

## **B. Fokus Penelitian**

---

<sup>7</sup>Moh. Rosyid Zaiful & Abdullah Rosid Aminol, *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2018), 7-12.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat mengajukan fokus penelitian yang akan diformulasikan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan?
2. Apa saja faktor pendukung dalam pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan?
3. Apa saja kendala dan solusi dalam pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan faktor pendukung dalam pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kendala dan solusi dalam pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini sebagai tambahan ilmu dalam mengasah wawasan, tentang penelitian dan bisa menjadi contoh serta referensi dalam penelitian selanjutnya, baik dalam

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi sekolah**

Memberikan gambaran sejauh mana pelaksanaan dan keberhasilan pemberian *reward* dan *punishment* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan.

#### **b. Bagi guru**

Memberikan informasi dan pertimbangan kepada guru tentang pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan.

#### **c. Bagi peserta didik**

- 1) Siswa menerima informasi dan masukan bahwa setiap orang mempunyai kelebihan dan potensi yang masing-masingnya berbeda-beda.
- 2) Dapat menambahkan kualitas hasil pembelajaran sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa.

## **E. Definisi Istilah**

Agar tidak menimbulkan berbagai penafsiran, peneliti memberikan definisi operasional dari istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu:

### **1. *Reward Dan Punishment***

*Reward* adalah penghargaan. Penghargaan yang diberikan guru pada siswa yang berperilaku baik dalam pembelajaran. Biasanya diberikan pada anak yang patut mendapat pujian. *Reward* disini tidak selalu berupa barang. Seperti, anggukan kepala, tepuk tangan, dan sebuah motivasi atau semangat.<sup>8</sup> Sejalan dengan pernyataan tersebut, pujian dan hadiah yang berfungsi untuk menguatkan penguasaan tujuan pendidikan tertentu yang telah dicapai oleh siswa. dalam hal ini, hadianya dapat berbentuk benda atau barang atau selain barang. Dengan menganggukkan kepada diikuti raut muka berseri, juga merupakan sebuah hadiah yang memiliki pengaruh yang besar. Misalnya memberikan semangat, berbuat yang menyenangkan dan meningkatkan rasa percaya diri. Pemberian penghargaan atau hadiah pada siswa, sangat tepat, apalagi dilakukan setelah siswa melakukan keberhasilan. Pemberian hadiah tersebut sebagai tujuan dari pembelajaran, bukan janji karena siswa tersebut berhasil.<sup>9</sup>

Baharuddin dan Esa Nurwahyuni menjelaskan *punishment* merupakan guru memberikan suasana yang tidak disukai atau yang ingin dihindari dalam menurunkan perilaku dan dapat mengubah perilaku seseorang tersebut. *Punishment*, kata lainnya yaitu hukuman, denda atau sanksi. Adapun beberapa bentuk *Punishment* yang diberikan merupakan

---

<sup>8</sup> Moh. Zaiful Rosyid, dan Aminol Rosid Abdullah, *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan*, (Pamekasan: CV. Literasi Nusantara, 2018), 8.

<sup>9</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, 30.



hal-hal yang dapat mengubah perilaku siswa lebih baik, sehingga siswa tidak ingin melakukan kesalahan lagi.<sup>10</sup>

## F. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait dengan pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* terdahulu sebagai berikut:

1. Skripsi: Pudyastowo Dwi Atmojo, dengan judul penelitian pengaruh pemberian *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2015/2016. Dari hasil penelitiannya, menunjukkan  $F_{hitung} (127,827) > F_{tabel} (3,029)$  dan tingkat signifikansi 0,000 atau kurang dari 0,05 dengan pengaruh simultan sebesar 48,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari pemberian *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2015/2016.<sup>11</sup>
2. Skripsi: Erni Dwi Marta dengan judul penelitian implementasi pemberian *reward* kepada siswa SD Muhammadiyah Bantul Kota. Dari hasil penelitiannya, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki pemahaman tentang pemberian *reward* yaitu bertujuan untuk memotivasi belajar siswa. Latar belakang pemberian *reward* kepada siswa sebagai bentuk penghargaan atas prestasi siswa dan mengacu pada brand Sekolah Para

---

<sup>10</sup> Moh. Zaiful Rosyid, dan Aminol Rosid Abdullah, *Reward dan Punishment...*, 9.

<sup>11</sup> Pudyastowo Dwi Atmojo, "Pengaruh Pemberian *Reward Dan Reinforcement* Negatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2015/2016" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta 2016),vii. diakses dari <http://eprints.uny.ac.id> pada tanggal 1 Desember 2020 pukul 20.00 WIB).

Juara. Pelaksanaan pemberian reward dilakukan oleh guru, yaitu verbal (pujian) dan *nonverbal* (tepuk tangan, senyuman, acungan jempol, alat tulis, bintang prestasi, dan piagam penghargaan) dengan segera agar siswa dapat termotivasi dan lebih mengenal potensi. Dukungan guru, orang tua, dan respon siswa saat dan setelah reward, menjadi pendukung dalam KBM. penghambatnya yaitu guru kurang cermat dalam mengamati, kesiapan dan kelengkapan pemberian *reward*, terlalu banyak frekuensi murid, dan belum ada pedoman pemberian *reward*.<sup>12</sup>

3. Skripsi: Uswah Ummuh Mahmudah dengan judul penelitian implementasi pembelajaran berbasis *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gandusari Blitar. hasil penelitian menunjukkan, di awal pertemuan guru membuat kesepakatan dengan siswa terkait dengan implementasi pembelajaran berbasis *reward* dan *punishment*. *Reward* yang diberikan berupa pujian, tepuk tangan, pemberian jempol, dan plus. *Punishment* yang diberikan berupa hukuman untuk bersih-bersih masjid, kamar mandi, taman dilingkungan sekolah, dan menulis surat-surat pendek. Hasil dari implementasi *reward* dan *punishment*, yaitu: a) tingkat perhatian siswa terhadap pembelajaran meningkat, b) tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuan dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran, c) tingkat kepuasan siswa dalam proses pembelajaran

---

<sup>12</sup> Erni Dwi Marta, "Implementasi Pemberian *Reward* Kepada Siswa SD Muhammadiyah Bantul Kota," (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016), vii. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id> pada tanggal 15 Nopember 2020 pukul 17.00 WIB.

siswa yang telah dilaksanakan, d) menentukan perbuatan yang dilakukan.<sup>13</sup>

Untuk memudahkan peneliti dalam membandingkan hasil penelitian terdahulu dengan penelitiannya, maka peneliti akan memaparkannya dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. 1. Penelitian Terdahulu**

No	Nama dan judul penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pudyastowo Dwi Atmojo, 2016. Skripsi: Dengan judul penelitian pengaruh pemberian <i>reward</i> dan <i>reinforcement</i> negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2015/2016	Dari hasil penelitiannya, menunjukkan $F_{hitung} (127,827) > F_{tabel} (3,029)$ dan tingkat signifikansi $0,000$ atau kurang dari $0,05$ dengan pengaruh simultan sebesar $48,8\%$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari pemberian <i>reward</i> dan	Pada penelitian ini sama-sama meneliti pembelajaran di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) subjek penelitian sama menggunakan peserta didik dan guru	Pada penelitian sebelumnya: a. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian <i>ex post facto</i> b. Lokasi penelitian se Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman c. Lebih menekankan pada motivasi belajar siswa kelas V SD d. Meneliti <i>reward</i> dan <i>reinforcement</i> negatif. Sedangkan pada penelitian peneliti menekankan:

<sup>13</sup> Uswah Ummuh Mahmudah, "Implementasi Pembelajaran Berbasis *Reward* Dan *Punishment* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gandusari Blitar" (Skripsi, UIN Malang, Malang, 2016), xvi. Diakses dari <http://etheses.uin-malang.ac.id> pada tanggal 16 Nopember 2020 pukul 20.00 WIB.

		<p><i>reinforcement</i> negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2015/2016</p>		<p>a. Pelaksanaan pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan</p> <p>b. Jenis penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif.</p>
2.	<p>Erni Dwi Marta, 2016. Skripsi dengan judul penelitian implementasi pemberian <i>reward</i> kepada siswa SD Muhammadiyah Bantul Kota</p>	<p>Dari hasil penelitiannya, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki pemahaman tentang pemberian <i>reward</i> yaitu bertujuan untuk memotivasi belajar siswa, sebagai bentuk penghargaan atas prestasi siswa dan mengacu pada brand Sekolah Para Juara. Pelaksanaan pemberian <i>reward</i> dilakukan oleh guru, yaitu verbal (pujian) dan <i>non verbal</i> (tepuk tangan,</p>	<p>a. Pada penelitian ini sama-sama meneliti jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) dengan subjek penelitian guru dan siswa, untuk meneliti pelaksanaan <i>reward</i></p> <p>b. Jenis penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.</p>	<p>Pada penelitian sebelumnya:</p> <p>a. Menggunakan . pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif</p> <p>b. Lokasi penelitian sebelumnya adalah siswa SD Muhammadiyah Bantul Kota</p> <p>Sedangkan pada penelitian peneliti menekankan:</p> <p>a. Pelaksanaan pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan</p> <p>b. Jenis penelitian menggunakan penelitian</p>

		senyuman, acungan jempol, alat tulis, bintang prestasi, dan piagam penghargaan) dengan segera agar siswa dapat termotivasi dan lebih mengenal potensi. Faktor pendukung berasal dari dukungan guru, orang tua, dan respon siswa saat dan setelah <i>reward</i> , sedangkan kendalanya yaitu kekurangan cermatan guru dalam mengamati, penyiapan kelengkapan pemberian <i>reward</i> , jumlah siswa yang sddbanyak, dan belum adanya pedoman pemberian <i>reward</i> .		deskriptif
3.	Uswah Ummuh Mahmudah, 2006. Skripsi: dengan judul penelitian	hasil penelitian menunjukkan , di awal pertemuan	Pada penelitian ini sama-sama meneliti: pelaksanaan	Penelitian sebelumnya meneliti tentang: a. Motivasi belajar siswa pada mata

	<p>implementasi pembelajaran berbasis <i>reward</i> dan <i>punishment</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gandusari Blitar</p>	<p>guru membuat kesepakatan dengan siswa terkait dengan implementasi pembelajaran berbasis <i>reward</i> dan <i>punishment</i>. <i>Reward</i> yang diberikan berupa pujian, tepuk tangan, pemberian jempol, dan plus. <i>Punishment</i> yang diberikan berupa hukuman untuk bersih-bersih masjid, kamar mandi, taman dilingkungan sekolah, dan menulis surat-surat pendek. Hasil dari implementasi <i>reward</i> dan <i>punishment</i>, yaitu: a) tingkat perhatian siswa terhadap pembelajaran meningkat, b) tingkat keyakinan siswa</p>	<p><i>reward</i> dan <i>punishment</i> dengan jenis penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, subjek penelitian sama-sama peserta didik dan guru</p>	<p>pelajaran Fiqih</p> <p>b. Lokasi penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gandusari Blitar</p> <p>c. Subjek penelitian siswa jenjang SMP/Mts</p> <p>Sedangkan pada penelitian peneliti menekankan,</p> <p>a. Pelaksanaan pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Kolpajung II Pamekasan</p> <p>b. Lokasi penelitian di SDN Kolpajung 2 Pamekasan</p>
--	---	---	--	---

		terhadap kemampuan dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran , c) tingkat kepuasan siswa dalam proses pembelajaran siswa yang telah dilaksanakan, d) menentukan perbuatan yang dilakukan.		
--	--	--	--	--