

## RANCANG BANGUN SISTEM PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT PADA SISWA SMP ISLAM ALAZHAR 6

HS Sulistyowati<sup>1</sup>, Satria<sup>2</sup>, Ishak Husin<sup>3</sup>, Widiyawati<sup>4</sup>, Zaenal Mutaqin Subekti<sup>5</sup>, Aliy Hafiz<sup>6</sup>

Universitas Bani Saleh<sup>1,2,3,4,5</sup>, ITBA Dian Cipta Cendikia<sup>6</sup>

Jl. M Hasibuan No. 68 Bekasi<sup>12345</sup>, Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung Palapa Bandar  
Lampung<sup>6</sup>

E-mail : sulis@ubs.ac.id<sup>1</sup>, satria@gmail.com<sup>2</sup>, ishak@ubs.ac.id<sup>3</sup>, widiyawati@ubs.ac.id<sup>4</sup>,  
zaenalms@ubs.ac.id<sup>5</sup>, hafizdahsyat@gmail.com<sup>6</sup>

### ABSTRAK

Pendidikan memegang peran sangat penting dalam perkembangan bangsa, sebab melalui sektor pendidikan akan dihasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang lebih berkualitas dan mampu membangun bangsa dan negara sehingga akan tercapai masyarakat yang adil dan makmur. Dalam pengajaran, seorang guru diharapkan dapat menentukan pendekatan pengajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan penalaran siswa dalam proses belajar mengajar perlu juga diciptakan suatu pendekatan yang dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Permasalahannya adalah bagaimana membujuk siswa atau peserta didik untuk berusaha mengembangkan semangat belajarnya supaya mendapatkan prestasi yang optimal. Diantara yang dapat dijadikan solusi terhadap masalah demikian adalah dengan menggunakan metode reward (penghargaan) dan punishment (pelanggaran) metode pembelajaran yang digunakan untuk mempengaruhi seseorang untuk meningkatkan prestasi belajar. Metode ini sudah banyak yang mengenal. Awalnya teori ini menjadi landasan untuk dunia pekerjaan, tetapi akhir-akhir ini digunakan pula dalam dunia pendidikan. Metode *reward* dan *punishment* diharapkan siswa dapat semakin terdorong untuk meningkatkan kemauan, kesadaran belajarnya sehingga prestasi belajar dan kesadaran atas pelanggaran siswa dapat diperbaiki. Sehingga peneliti membuat system *Reward* dan *punishment* yang diberikan berupa poin-poin kecil yang nantinya dapat diakses melalui *web* sekolah yang dapat di pantau oleh orang tua siswa. Penelitian ini memberi solusi terhadap masalah demikian dengan menggunakan metode reward (penghargaan) dan punishment (pelanggaran) metode pembelajaran yang digunakan untuk mempengaruhi seseorang untuk meningkatkan prestasi belajar. Poin reward dan punishment akan dikumpulkan melalui aplikasi yang akan dibuat, jika pelanggaran siswa mencapai point tertinggi maka orang tua siswa mendapat notifikasi pemanggilan melalui sms, aplikasi yang akan dibuat dapat diakses orang tua siswa untuk melihat jumlah reward dan punishment siswa.

Kata kunci : Pendidikan, Reward, Punishment, Aplikasi

### ABSTRACTS

*Education plays a very important role in the development of the nation, because through the education sector Human Resources (HR) will be produced that are of higher quality and capable of developing the nation and state so that a just and prosperous society will be achieved. In teaching, a teacher is expected to be able to determine the appropriate teaching approach in the teaching and learning process. To improve students' reasoning in the teaching and learning process, it is also necessary to create an approach that can increase students' attention to the subject matter. The problem is how to persuade students or students to try to develop their enthusiasm for learning in order to get optimal achievement. One of the things that can be used as a solution to this problem is using reward and punishment methods, learning methods that are used to influence someone to improve learning achievement. Many people are familiar with this method. Initially this theory was the basis for the world of work, but recently it has also been used in the world of education. It is hoped that the reward and punishment method will encourage students to increase their willingness and awareness*

of learning so that their learning achievement and awareness of student violations can be improved. So the researchers created a reward and punishment system that was given in the form of small points which could later be accessed via the school website which could be monitored by the students' parents. This research provides a solution to such problems by using reward and punishment methods, learning methods used to influence someone to improve learning achievement. Reward and punishment points will be collected through an application that will be created. If a student's violation reaches the highest point, the student's parents will receive a summons notification via SMS. The application that will be created can be accessed by the student's parents to see the number of student rewards and punishments.

Keywords: Education, Reward, Punishment, Application

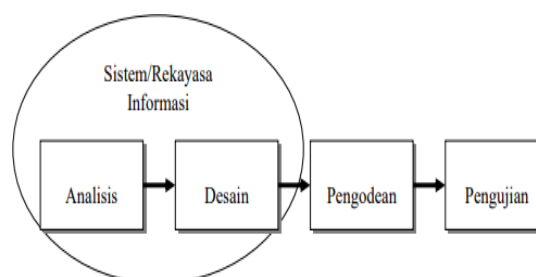
## 1. PENDAHULUAN

Budaya sekolah merupakan hal yang positif yang harus dikembangkan, salah satunya adalah masalah kedisiplinan, termasuk disiplin para guru dalam kehadiran di kelas pada proses utamanya mengajar[1]. Peran guru dewasa ini semakin besar dan tugasnya bertambah berat. Guru diharapkan mampu menanamkan dan menumbuhkan nilai-nilai positif dalam penguatan pendidikan karakter sebagai upaya mempersiapkan generasi yang cerdas, terampil dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk meningkatkan disiplin paraguru dapat diupayakan melalui bermacam-macam cara[2]. Penerapan disiplin dapat ditegakkan melalui pemberian reward and punishment. Reward dan punishment merupakan dua bentuk metode dalam memotivasi seseorang untuk melakukan kebaikan dan meningkatkan prestasinya[3]. Reward dan punishment dikenal sebagai ganjaran, merupakan dua metode yang lazim diterapkan di sebuah organisasi, instansi, atau Perusahaan. Reward yaitu segala yang diberikan sekolah berupa penghormatan yang menyenangkan siswa atas dasar hasil baik yang telah dicapai dalam proses pendidikan untuk meningkatkan prestasi. Punishment yaitu segala yang diberikan sekolah berupa pelanggaran yang telah di langar oleh siswa. Reward dan punishment yang diberikan berupa poin-poin kecil yang nantinya dapat diakses melalui web sekolah yang dapat di pantau oleh orang tua siswa. Poin tersebut berupa nilai dari kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa, misalkan seperti siswa masuk tepat waktu maka akan diberi poin 5, atau siswa yang terlambat datang kesekolah akan mendapatkan poin punishment 10, poin tersebut nantinya akan di input kedalam sebuah aplikasi. Apabila siswa melakukan pelanggaran maka sistem akan mengirim pesan kepada orang tua siwa yang bersangkutan.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan pembuatan aplikasi

berdasarkan model pengembangan perangkat lunak yaitu model air terjun (waterfall)[4], yaitu Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara 16 sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain pengodean, pengujian dan tahap pendukung (support)[5].



Sumber : Sukamto dan Shalahuddin, 2015

Gambar 1 Ilustrasi Model Waterfall

Adapun metode air terjun menurut Sukamto dan Shalahuddin (2015 : 29) yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara insentif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain-desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Sistem/Rekayasa Informasi Analisis Desain Pengodean Pengujian.
3. Pembuatan Kode Program Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat

lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian Pengujian fokus pada perangkat lunak secara ad-hoc dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pendukung (support) atau Pemeliharaan (maintenance) Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Reward merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi siswa. Untuk itu, reward dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Reward akan diberikan kepada siswa yang memiliki prestasi akademik maupun non akademik dengan tabel reward seperti berikut :

Tabel 1 Reward

NO	TINGKAT JUARA	JUARA	BENTUK REWARD	Ket.	
1	<b>Per Orangan</b>				
	Internasional	1	7,500,00	Uang Pembinaan	
		2	5,000,00	Uang Pembinaan	
		3	4,000,00	Uang Pembinaan	
	Nasional	1	3,500,00	Uang Pembinaan	
		2	2,500,00	Uang Pembinaan	
		3	2,000,00	Uang Pembinaan	
			1	1,500,00	Uang Pembinaan

	Provinsi	2	1,000,00	Uang Pembinaan	
		3	750,000	Uang Pembinaan	
2	<b>Anggota/Kelompok</b>				
	Internasional	1	15,000,00	Uang Pembinaan	
		2	10,000,00	Uang Pembinaan	
		3	8,000,00	Uang Pembinaan	
	Nasional	1	7,000,00	Uang Pembinaan	
		2	5,000,00	Uang Pembinaan	
		3	4,000,00	Uang Pembinaan	
	Provinsi	1	3,000,00	Uang Pembinaan	
		2	2,000,00	Uang Pembinaan	
		3	1,500,00	Uang Pembinaan	
	<b>NO</b>	<b>NAMA REWARD</b>	<b>PRESTASI</b>	<b>BENTUK REWARD</b>	<b>Keterangan</b>
	1	Tahfidz Qur'an	Hafal 4 Juz	Potongan SP 50%	Selama 1 Semester
2	Juara Kelas Para Rel (7, 8, 9)	Juara Umum	Bebas SPP	Selama 1 Semester	

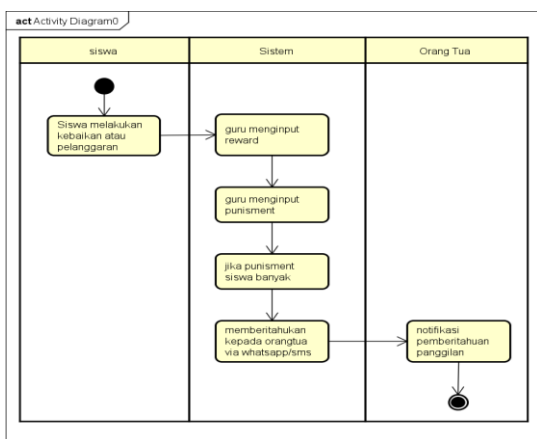
Jenis-jenis punishment dapat diuraikan seperti berikut[6]:

- a. Hukuman ringan, dengan jenis: teguran lisan kepada siswa yang bersangkutan, teguran tertulis dan pernyataan tidak puas secara tidak tertulis.
- b. Hukuman sedang, dengan jenis: diberikan surat peringatan 1 dan panggilan kepada orang tua siswa atau skors.
- c. Hukuman berat, dengan jenis: diberikan

surat 2 atau 3, pemanggilan orang tua siswa yang bersangkutan atau langsung dikeluarkan dari sekolah.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

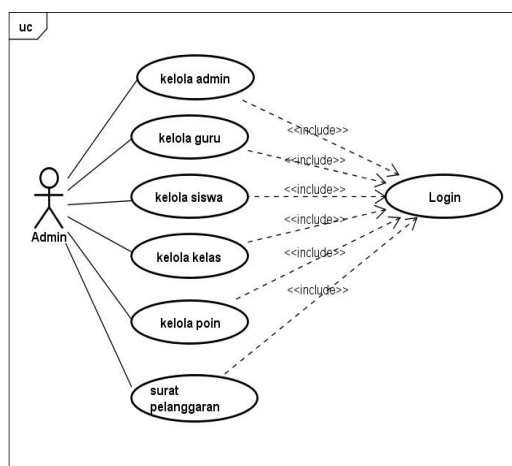
Pada tahap ini akan dilakukan perancangan sistem sesuai dengan analisa kebutuhan sistem. Berikut adalah perancangan sistem yang diusulkan :



Gambar 2 sistem di usulkan

Sistem yang diusulkan merupakan berbasis web yang diharapkan dapat memudahkan sekolah dalam memberikan reward dan punishment yang diberikan guru kepada siswanya dan orang tua dapat melihat di website jumlah reward dan punishment milik anaknya.

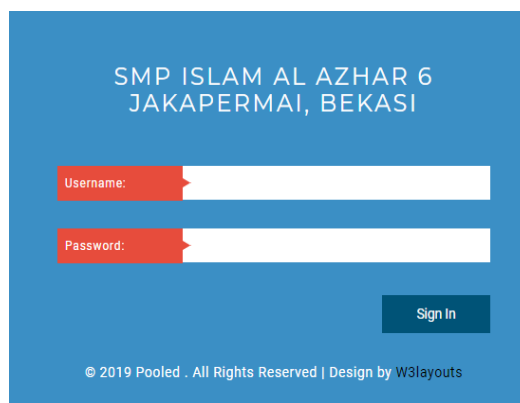
Hasil dari Use Case Diagram merupakan gambaran interaksi pengguna sistem terhadap sistem dengan menjalankan fungsi-fungsi yang dapat diterima sistem tersebut. Berikut hasilnya :



Gambar 3 usecase diagram

Hasil dari sebuah rancangan yang berfokus pada sebuah aplikasi dan sistem yang telah dibuat :

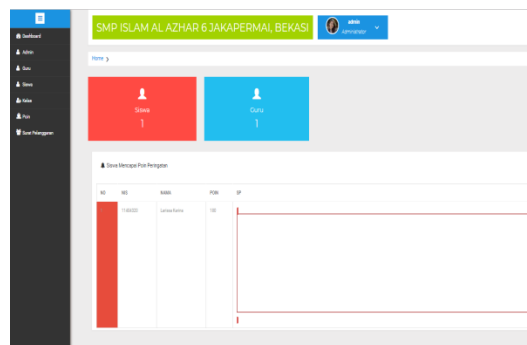
#### Halaman Login



Gambar 4 Halaman Login

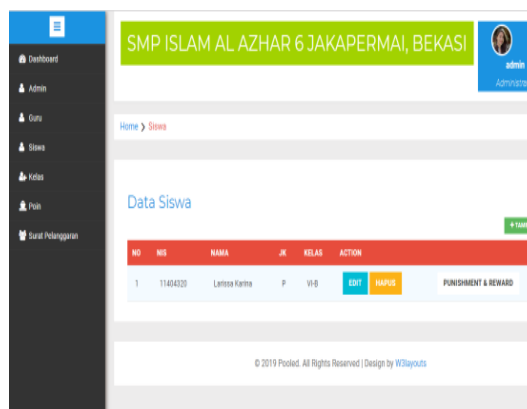
Gambar diatas merupakan menu login sebagai syarat untuk masuk ke menu dashboard reward dan punishment.

#### Halaman Dashboard



Gambar 5 Halaman Dashboard

#### Halaman Siswa

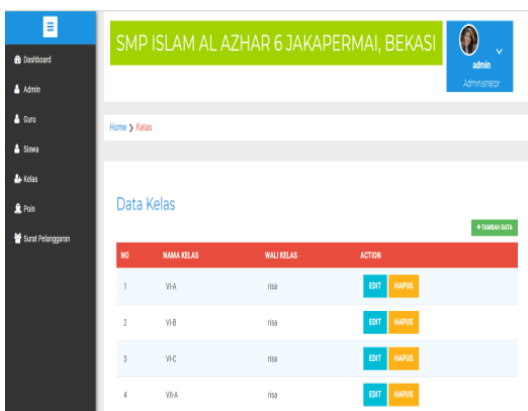


Gambar 6 Halaman Siswa

Gambar diatas merupakan data siswa semua kelas

yang Dimana jika ada pelanggaran atau penghargaan semua tercatat di system.

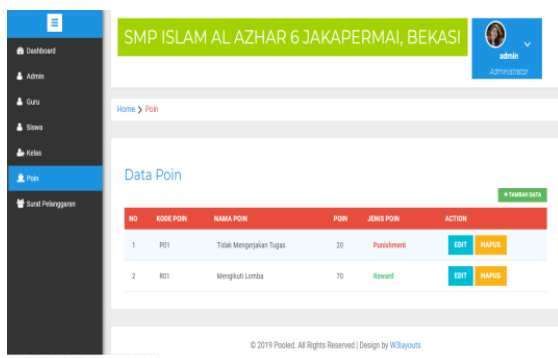
Halaman Kelas



Gambar 7 Halaman kelas

Gambar diatas merupakan data kelas siswa yang ada di SMP Al Azhar.

Halaman poin



Gambar 8 Halaman poin

Gambar diatas merupakan data poin pelanggaran tiap siswa.

Halaman Surat Pelanggaran



Gambar 8 Halaman Surat pelanggaran

Gambar diatas merupakan halaman yang Dimana siswa akan dipanggil jika banyak pelanggaran,

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembuatan Sistem Aplikasi Pemberian Reward dan Punishment pada Siswa SMP Islam Al Azhar 6 Jakapermai di Bekasi adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang berjalan pada SMP Islam Al Azhar 6 Jakapermai Bekasi masih belum menggunakan aplikasi berbasis web.
2. Dengan adanya aplikasi pemberian reward dan punishment ini diharapkan siswa lebih termotivasi lagi dalam belajar.
3. Dapat membantu orang tua dalam memantau siswa selama berada di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Efendi, Andi. "Upaya Meningkatkan Disiplin Guru Dalam Kehadiran Mengajar Di Kelas Melalui Penerapan Reward And Punishment Di SMP Negeri 6 Dumai." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 1 (2020): 304-309.
- [2] Asnawi, Muhamad. "Upaya Meningkatkan Disiplin Guru dalam Kehadiran Mengajar di Kelas melalui Penerapan Reward and Punishment." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 3 (2022): 527-546.
- [3] Sarmalis, Sarmalis. "Pemberian Reward and Punishment Untuk Meningkatkan Disiplin Guru Dalam Kehadiran Mengajar Di Kelas Pada SMP Negeri 1 Kuala Indragiri Kab. Indragiri Hilir Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 6892-6899.
- [4] Asmoro, Untung Yudo, and Rino Cahyadie. "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web (Studi Kasus Awk Futsal Center Bekasi

Timur)." Jurnal ICT: Information Communication & Technology 23, no. 1 (2023): 105-110.

- [5] Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. (2015), Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi

Objek). Bandung : Modula Bandung.

- [6] Veithzal Rivai. (2013). Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan dari Teori ke Praktek, Raja Grafindo Persada, Bandung