

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Reward*

a) Pengertian *reward*

Reward atau hadiah pada anak diartikan sebagai sarana pengendalian perilaku eksternal yang dapat merusak rasa mampu tanggung jawab, motivasi dari dalam diri anak jika digunakan secara berlebihan. Sebelum memberikan *reward* sebaiknya orang dewasa lebih mengembangkan motivasi dari dalam diri atau motivasi intrinsik (Nelsen Dkk, 2007).

Menurut Ivan Pavlov, *Reward* adalah stimulus asli atau suatu penguat yang diberikan untuk memungkinkan peluang respon yang diharapkan bisa dimunculkan oleh objek. Pemberian stimulus asli atau *reward* dilakukan secara berulang – ulang bersamaan dengan stimulasi kondisional hingga secara otomatis respon akan bisa muncul meskipun tanpa adanya *reward* atau imbalan. Hadiah juga merupakan penguatan positif dimana perilaku yang mendapat hadiah akan sering terjadi, dikarenakan hadiah adalah hal yang menyenangkan maka individu akan mengulangi perilaku yang membuatnya akan menerima *reward* . (Alwisol, 2007)

Hal ini sejalan dengan Rosyid dan Abdullah (2018), yang mengungkapkan bahwa *reward* adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku

tersebut, selain itu *reward* suatu hal yang disenangi dan digemari oleh anak-anak yang diberikan kepada siapa yang dapat memenuhi harapan yakni mencapai tujuan yang ditentukan atau bahkan melebihi harapan. Disisi lain *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.

Reward juga diartikan sebagai alat (stimuli) untuk menumbuhkan bahkan meningkatkan motivasi pada suatu objek agar mempertahankan intensitas respon terhadap stimulus yang diberikan. (Lawrence dkk, 2010) Dari pemahaman diatas, *reward* dapat diartikan sebagai suatu hadiah sebagai bentuk apresiasi yang diberikan pada seseorang karena sudah melakukan perbuatan atau tugas dengan baik.

b) Tujuan *reward*

Tujuan dari *reward* atau hadiah sebagai bentuk konsekuensi menyenangkan yang meningkatkan frekuensi perilaku baik. Namun keefektifitas pemberian atau dampak dari hadiah sendiri juga harus dipertimbangkan agar menjadi suatu bentuk penguatan yang memunculkan motivasi pada individu yang menerimanya. (Slavin, 2009)

Tujuan *reward* juga diungkapkan oleh Hurlock (1978) sebagai penghargaan yang mempunyai nilai mendidik, jika sesuatu tindakan disetujui anak merasa hal itu baik, sebagaimana hukuman mengisyaratkan bahwa perilaku mereka tidak baik, maka demikian pula tujuan hadiah mengisyaratkan bahwa perilaku yang dilakukan baik. Kedua tujuan dari diberikannya hadiah adalah untuk memotivasi agar timbul pengulangan

perilaku yang disetujui secara sosial, dan yang terakhir hadiah untuk memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial. Bila anak harus berperilaku sesuai dengan sosial, anak harus merasa bahwa perilaku tersebut menguntungkan baginya karena adanya *reward* sebagai penguatan digunakan sebagai asosiasi yang menyenangkan dengan perilaku yang diinginkan. Sejatinya pula pemberian *reward* juga merupakan bagian dari tdana kasih sayang, dan kepercayaan agar menambah rasa harga diri pada anak.

Sejalan dengan ungkapan sebelumnya, tujuan *reward* dimaksudkan untuk meningkatkan terjadinya perilaku yang diinginkan, munculnya perilaku yang tidak diinginkan merupakan perilaku yang berlebihan sedangkan perilaku yang diinginkan belum nampak terjadi merupakan perilaku yang kurang diinginkan. Cara menganalisis perilaku tersebut dengan menerapkan penguatan, pengurangan, pengendalian stimulus, dan hukuman untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan sekaligus meningkatkan perilaku yang diinginkan (Miltenberger, 2001).

Sedangkan dalam dunia pendidikan menurut Rosyid dan Abdullah (2018) penerapan *reward* bertujuan untuk anak lebih giat lagi berusaha memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dicapai. Adapun tujuan khusus pemberian *reward* sebagai berikut, 1). Menarik, *reward* harus mampu menarik orang yang berkualitas untuk menjadi bagian dari orang yang akan ikut memberikan dampak bagi orang orang sekitar, sehingga orang lain akan lebih tertarik untuk melakukan hal yang jauh lebih

bermanfaat untuk dirinya maupun untuk orang lain, baik dilingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat. 2) Mempertahankan, *reward* bertujuan untuk mempertahankan perilaku baik dengan segala macam strategi. 3) Kekuatan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mempertahankan sesuatu misalnya sikap yang baik. 4) Motivasi sistem *reward* yang baik harus mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mencapai prestasi yang jauh lebih baik lagi 5) Pembiasaan diri hal yang tidak kalah penting ialah untuk berbuat baik sehingga akan terus-menerus dilakukan. Selain itu, *reward* juga dimunculkan untuk memotivasi seseorang karena dianggap bahwa dengan memberikan hadiah atas perilaku baiknya, individu tersebut akan mempertahankan perbuatannya dan bekerja lebih maksimal. (Purnomo dan Abdi, 2012).

Tujuan *reward* sebenarnya memiliki arti siswa harus melakukan suatu perbuatan maka perbuatan itu timbul atas dasar kesadaran siswa itu sendiri tidak adanya *reward* juga dihadapkan dapat membangun suatu hubungan positif antara siswa dan guru karena *reward* adalah suatu bentuk dari sebuah kasih sayang yang ingin disampaikan kepada guru terhadap siswanya.

c) Bentuk – bentuk *reward*

Menurut Mulyadi, *reward* dibagi menjadi dua macam berupa verbal dan non verbal sifat sendiri adalah penghargaan yang diberikan pendidik kepada anak dengan menggunakan kata-kata baik motivasi, dorongan, nasihat pujian, semangat, hebat yang dapat mempengaruhi tingkah laku anak itu sendiri untuk mengembangkan dirinya. Sedangkan *reward* non verbal

merupakan Pemberian hadiah dari pendidik untuk anak usia dini dengan menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah (dalam Jannah, 2022).

Adapula bentuk *reward* atau hadiah meliputi; mengungkapkan pujian lisan, pujian spesifik yang diungkapkan secara verbal dan tulus dapat memperkuat perilaku positif yang ditunjukkan dan harus diberikan tepat setelah perilaku positif terjadi agar tidak kehilangan makna. Kemudian (*tangible reward*) hadiah berupa benda fisik yang pemberiannya harus dibatasi agar anak tidak menyalahi makna untuk memotivasi dan malah ketergantungan, *token reward* seperti halnya pemberian jumlah bintang pada lembar kreasi anak yang bertujuan membentuk perilaku secara bertahap dan harus diberikan konsisten pada pembelajaran anak usia dini, *activity* atau kegiatan pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan juga merupakan bentuk dari *reward*, isyarat positif seperti halnya senyuman adalah bentuk hadiah yang sederhana dan bisa langsung diterapkan jika anak menunjukkan perilaku baik, *social reward* atau penguatan sosial akan menjadi motivasi bagi anak karena adanya pengakuan sosial (pujian teman dan tepuk tangan) (Woolfolk, 2016).

Sedangkan menurut Slavin (2009), *reward* merupakan bentuk dari penguatan positif yang dikategorikan dan disusun dari yang paling nyata hingga tidak nyata yaitu, penguatan diri dengan guru mengajarkan siswa untuk memuji diri sendiri sebagai bentuk memunculkan motivasi, pujian verbal yang diberikan guru dengan senyuman sampai acungan jempol, nilai dan penghargaan misalnya tiana anak sudah menyelesaikan tugas dengan

diberikannya bintang atau sertifikat keberhasilan saat anak berhasil mencapai suatu perilaku yang diinginkan, *reward* sosial atau pengakuan pemberian hadiah dilingkungan sosial anak (memberi portofolio hasil kreasi anak pada orang tua, menerima pujian dari teman), pemberian hak istimewa atau kebebasan kepada anak, penguatan kegiatan atau *reward activity* memberikan hadiah pada anak berupa kegiatan edukatif dan menyenangkan, hadiah berwujud yang nampak secara fisik, seperti halnya buku komik, mainan, makanan, atau bisa juga benda yang diinginkan oleh anak. Dan menurut Khofifa (2022), bentuk *reward* diantaranya; tdana penghormatan dengan cara diumumkan atau tampil dihadapan teman – temannya, serta apresiasi semacam penobatan, pemberian hadiah berupa benda dalam setiap proses pembelajaran, dan tdana penghargaan non verbal berupa bintang, piagam, dan piala pada anak.

Dari beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan jika *reward* dibagi menjadi dua yaitu verbal dan non verbal. Bentuk verbal identik dengan kata – kata pujian yang diungkapkan untuk seseorang, sedangkan non verbal berupa benda atau suatu bentuk fisik yang nampak dilihat.

d) Prosedur pemberian *reward*

Dengan adanya penerapan metode *reward*, sudah semestinya jika harus menggunakan perencanaan yang matang agar tujuan dari metode ini dapat tersampaikan dengan baik. Seperti halnya yang diungkapkan Hidayat (2011), mengharuskan mempunyai perencanaan yang matang dan dianalis

dengan teliti sebelum menerapkan *reward* dan *punishment* pada anak agar memberi dampak yang paling efektif.

Menurut Hurlock (1999), ada beberapa aspek yang perlu digaris bawahi dalam mempersiapkan penerapan metode *reward* dan *punishment* diantaranya, tujuan yang jelas sebab *reward* akan lebih efektif bila digunakan untuk memperkuat perilaku baik bukan hanya berfungsi sebagai imbalan dan hukuman jangan terlalu sering diberikan karena menjadikan anak kurang peka pada tujuan yang sebenarnya, menyesuaikan jenis pemberian dengan usia anak, pada awal masa kanak – kanak ditandai oleh moralitas dengan paksaan dimana anak belajar mematuhi peraturan secara otomatis melalui hadiah dan hukuman. Tidak kalah penting aspek konsistensi dalam implementasi ini karena ketidak konsistenan akan memperlambat proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan harapan sosial, juga jika orang dewasa disekitarnya mempunyai bermacam – macam peraturan yang berubah maka anak akan merasa kebingungan, perilaku yang kemarin dianggap benar karena tidak mendapat hukuman dan dilakukan hari ini menjadi salah. Asosiasi yang salah ini akan mendorong anak untuk berbohong jika mereka merasa terancam hukuman. Kemudian waktu pemberian akan berpengaruh terhadap terbentuknya asosiasi langsung pada anak, semakin cepat diberikan akan semakin kuat pemahaman akan terbentuk, penyesuaian pemberian metode *reward* dan *punishment* terhadap karakter anak sebab pengalaman dan masa lalu anak mempengaruhi bagaimana anak akan menanggapi, dan memikirkan

dengan matang dampak jangka panjang setelah diberikannya metode tersebut.

Woolfolk (2016) juga mengemukakan pendapat bahwa, sebelum pemberian *reward* saran terbaik adalah menyadari potensi berbahaya dari penggunaan hadiah yang berlebihan atau penyalahgunaan pengarahannya *reward* sehingga menjadi fungsi penguatan yang negatif, maka dari itu memaparkan beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam pemberian *reward* pada anak. Pastikan guru mengenali perilaku positif siswa, contohnya ketika menyampaikan peraturan kelas dengan konsekuensi positif bagi yang mematuhi dan konsekuensi negatif bagi yang melanggar, serta kenalkan bahwa pengakuan kesalahan adalah hal baik yang akan memberi kesempatan kedua. Berikan banyak penguatan saat anak mempelajari materi baru atau mencoba hal baru, setelah perilaku baru terbentuk pemberian hadiah kejutan pada jadwal yang tidak ditentukan akan mendorong kegigihan anak. Pastikan semua anak menerima pujian, hak istimewa, atau bentuk penghargaan lain saat anak melakukan sesuatu yang baik, tetapkan berbagai bentuk *reward* sebagai penguat positif bisa dengan mendiskusikannya pada anak.

Sedangkan menurut Slavin (2009), pedoman utama penggunaan penguatan untuk meningkatkan perilaku siswa yang diinginkan di ruang kelas yaitu; (1) Tentukan perilaku apa saja yang diinginkan dari siswa dan perkuat perilaku tersebut ketika terjadi, misalnya dengan memberikan pujian saat siswa menyelesaikan pekerjaannya, (2) Sampaikan kepada siswa

perilaku apa saja yang guru diinginkan; jika mereka memperlihatkan perilaku yang diinginkan tersebut dan guru memperkuat perilaku itu dengan *reward* , beri tau anak alasannya, dengan menyebutkan kriteria atau ketentuan kelas yang digunakan guru saat pembelajaran, (3) Perkuat perilaku yang tepat sesegera mungkin setelah hal itu terjadi, sebab penguatan yang tertunda akan kurang efektif jika dibandingkan dengan pemberian penguatan langsung pada anak.

Pemberian *reward* atau hadiah juga harus dilakukan sesuai dengan ukurannya, dengan kata lain *reward* diberikan guna menambah semangat atau motivasi belajar siswa bukan mengurangi nilai dari *reward* itu sendiri sehingga tujuan *reward* akan menyimpang atau salah diartikan bila siswa lebih mementingkan mendapatkan *reward* daripada proses belajar itu sendiri. Adapun hasil belajar dari peserta didik yang dapat ditunjukkan melalui penilaian dari hasil karya atau evaluasi yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar itulah yang merupakan pencerminan proses pengajaran yang telah berlangsung (Rosyid dan Abdullah, 2018).

Sedangkan menurut Sabartiningsih, *reward* tidak boleh menyebabkan siswa lain merasa bahwa pekerjaannya sama baiknya atau bahkan lebih baik dari pekerjaannya tetapi tidak mendapatkan *reward* , saat memberikan *reward* sebaiknya jangan terlalu sering karena pemberian *reward* yang terlalu sering tidak akan menjadikan *reward* sebagai sarana edukasi, jangan memberi hadiah dulu atau janji pada anak (dalam Rizkia, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa prosedur pemberian *reward* atau hadiah tidak bisa diberikan secara terus – menerus karena akan mengubah makna atau melemahkan fungsi dari pemberian diawal. Pemberian hadiah diberikan untuk penguatan positif saat individu melakukan tugas atau memunculkan perilaku baik yang sesuai dengan norma dan etika disekelilingnya. Pahami dan kenali terlebih dahulu perilaku positif apa yang ingin dipertahankan kemudian tetapkan bentuk *reward* sesuai dengan apa yang anak lakukan, implementasikan dengan konsisten dan tegas berlaku tanpa terkecuali untuk semua anak, sampaikan ketentuan yang membuat anak akan menerima *reward* maupun *punishment* . Pemberian penguatan juga penting dilakukan untuk membantu terbentuknya asosiasi positif baik setelah diberikan *reward* atau *punishment* .

2. ***Punishment***

a) Pengertian *punishment*

Punishment atau hukuman dirancang untuk membuat anak membayar atas apa yang telah mereka lakukan (Nelsen Dkk, 2007). Hukuman adalah pemberian stimulus yang tidak menyenangkan, seperti setrum, menghilangkan stimulus yang menyenangkan, dan seperti memutuskan hubungan telepon seorang remaja. Pengutan negatif menguatkan suatu respon, sementara hukuman tidak. Walaupun hukuman tidak menguatkan suatu respon, tetapi tidak secara langsung melemahkan respon tersebut. Hukuman biasanya diberikan hanya untuk menahan seseorang untuk tidak melakukan perilaku tertentu. (Feist dan Feist, 2010)

Hukuman adalah konsekuensi perilaku yang berfungsi menurunkan kecenderungan untuk melakukan perilaku yang tidak diinginkan lagi atau stimulasi yang menghambat pengulangan terjadinya perilaku yang tidak diinginkan. Hukuman juga menekan perilaku dengan memunculkan peristiwa aversif (*aversive event*) seperti mencubit, memberi sengatan listrik pada hewan, atau dengan menarik peristiwa positif seperti halnya tidak diperbolehkan menonton televisi. (Papalia dkk, 2008)

Hukuman atau *punishment* juga dikenal sebagai stimulus aversif adalah konsekuensi yang menghalangi dan mengurangi intensitas perilaku tertentu untuk terjadi lagi di masa depan. Dalam penggunaan sehari-hari, hukuman memiliki banyak arti yang berbeda, sebagian besar di antaranya menganggap sesuatu yang tidak menyenangkan, beberapa orang mengartikan hukuman sebagai sesuatu yang diberikan kepada individu yang telah melakukan kejahatan atau perilaku tidak pantas lainnya. (Miltenberger, 2001).

Hukuman diartikan suatu prosedur yang umumnya dilakukan pada perilaku yang tidak adaptif terhadap dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Perilaku yang tidak adaptif inilah yang kemudian akan menjadi mengganggu dan akan menimbulkan perilaku negatif secara berulang – ulang. Hukuman juga dimaknai dengan banyak konotasi misalnya sebagai penderitaan fisik yang dikenakan oleh seseorang pada orang lain atau suatu kelompok. (Asri dan Suharni, 2021)

Sedangkan dalam pendidikan *punishment* atau hukuman adalah suatu metode yang sengaja dilakukan oleh pendidik setelah siswa melakukan

pelanggaran dan kesalahan. Selain itu, *punishment* adalah penderitaan yang diberikan karena siswa melakukan sesuatu yang dinilai salah atau tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Hidayat dan Abdillah, 2019).

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa, hukuman atau *punishment* diberikan untuk menjadikan seseorang tidak mengulangi atau menurunkan secara bertahap intensitas perilaku yang dianggap orang sekitar kurang baik dan kurang sesuai tersebut muncul dan terulang kembali dimasa depan.

b) Tujuan pemberian *punishment*

Menurut Hurlock (1978), tujuan dari adanya hukuman dibagi menjadi tiga yaitu, hukuman untuk menghalangi sebagai penghalang pengulangan tindakan yang tidak diinginkan oleh masyarakat, bila anak menyadari bila perbuatan tertentu akan mendapatkan hukuman, mereka biasanya enggan melakukan kesalahan karena teringat akan hukuman. Kedua, hukuman untuk mendidik ialah sebelum anak mengerti peraturan, mereka dapat belajar bahwa tindakan tertentu benar dan yang lain salah karena anak menerima hukuman dan tidak menerima hukuman bila anak melakukan hal yang diperbolehkan. Ketiga hukuman bertujuan untuk memotivasi, menghindari perilaku yang tidak diterima masyarakat, pemahaman anak tentang akibat – akibat tindakan yang salah perlu motivasi agar menghindari kesalahan. Hukuman yang baik bertujuan mengajarkan anak dan membuatnya memahami mengapa pola perilaku tertentu tidak diterima oleh masyarakat,

tidak akan menimbulkan rasa permusuhan yang akan meniadakan rasa motivasi anak untuk melaksanakan ajaran tersebut.

Hukuman bertujuan mengurangi perilaku dengan menghadapkan konsekuensi yang tidak diinginkan, efek hukuman itu hanya bersifat temporer, yaitu hukuman menimbulkan sifat menantang atau agresif. Ada juga yang tidak setuju dengan pemberian hukuman. Pada umumnya sebagian orang setuju bahwa hukuman itu digunakan apabila penguat telah dicoba dan gagal dan hukuman diberikan dalam bentuk ringan mungkin, serta hukuman hendaknya dibuat dengan perencanaan yang teliti agar tidak menimbulkan makna atau tujuan yang tidak sesuai atau menyakiti individu (Hamruni, 2015).

Disisi lain tujuan dari hukuman adalah untuk menghentikan anak dari perilaku buruk, dan dapat dilakukan oleh guru dan orang tua. Kita perlu menyadari bahwa adanya keuntungan dan kerugian saat menerapkan *punishment* sehingga tidak tersampaikan dengan makna yang ditangkap individu lain berbeda atau ada rasa amarah. Hukuman mestinya dapat meyakinkan mereka untuk terus bertindak sesuai dengan aturan yang berlaku agar tidak mendapatkan *punishment* yang ada. (Rizkia, 2023).

Berdasarkan tujuan tersebut tentu juga akan mempengaruhi suatu perubahan setelah diterapkannya metode yang dilakukan atau dampak yang akan terjadi, seperti yang diungkapkan Skinner, bahwa konsekuensi dari diterapkannya *reward* adalah meningkatkan perilaku positif setelah individu diberi penguatan, kontrol diri setelah adanya pemberian *reward* dan

punishment , dari adanya hukuman yang salah dimaknai bisa membuat nilai edukatif hukuman tersebut menghilang sehingga memicu rasa benci dan permusuhan dengan diberikannya hukuman, serta berperilaku baik ketika anak akan diberi imbalan saja (dalam Feist dan Feist, 2010).

Sedangkan menurut Hurlock (1978), munculnya motivasi baru dalam pembelajaran adalah tujuan dari adanya *reward* yang diberikan, penghargaan memiliki nilai edukatif dan agen pendorong untuk melakukan perilaku baik. Namun perlu dievaluasi dan diperhatikan kembali jika penguatan tersebut sudah mulai jarang diberikan akan perilaku baik yang ditingkatkan dan perilaku buruk yang hilang akan tetap konsisten dijalankan atau mengalami kepunahan.

Dari beberapa teori diatas disimpulkan bahwa, tujuan pemberian *punishment* atau hukuman agar individu mengurangi intensitas perilaku buruk akan muncul pada kemudian hari, sehingga tidak menjadi karakter yang buruk dalam diri individu tersebut.

c) Bentuk – bentuk *punishmet*

Hukuman dalam teori *operant conditioning* menjelaskan suatu reaksi yang lebih dikontrol oleh konsekuensi atau hasil yang terjadi setelah perilaku itu nampak dan akan mempengaruhi perilaku selanjutnya yang dikemukakan oleh Skinner, menyatakan bahwa hukuman dibagi menjadi dua macam yakni, hukuman untuk mengurangi perilaku buruk, dan memindahkan sesuatu hukuman dengan tugas sebelumnya untuk mengurangi perilaku buruk (Suralaga, 2015).

Hukuman juga mempunyai dua bentuk utama yakni, hukuman pemberlakuan (*presentation punishment*) adalah penggunaan konsekuensi yang tidak menyenangkan bagi yang dikenakan, atau rangsangan yang tidak disukai (*aversive stimuli*), misalnya saat siswa diomeli oleh guru. Ada juga hukuman pencabutan (*removal punishment*) yakni penarikan kembali konsekuensi menyenangkan yang memperkuat perilaku, dirancang untuk memperkecil kemungkinan perilaku tersebut akan terulang kembali dimasa mendatang. Guru sering menggunakan *removal punishment* ketika mereka percaya bahwa perhatian siswa lain berperan memperkuat perilaku yang dianggap tidak pantas. Penggunaan penyingkiran sebagai konsekuensi perilaku tidak pantas pada umumnya telah terbukti dapat mengurangi perilaku yang tidak pantas terjadi kembali. Misalnya seperti seorang siswa yang melakukan perbuatan kurang pantas harus berada di dalam kelas selama jam istirahat berlangsung, ketika semua temannya bermain dan berada di luar kelas (Slavin, 2009).

Adapun macam-macam *Punishment* dibagi menjadi dua macam yaitu hukuman preventif dan hukuman represif. Hukuman preventif sendiri diartikan sebagai sebuah hukuman yang bermaksud untuk mencegah jangan sampai terjadi pelanggaran baru. Sedangkan hukuman represif diartikan sebagai hukuman yang dilakukan karena adanya pelanggaran yang telah diperbuat (Iskandar dkk, 2021).

Kemudian yang paling akhir bentuk *punishment* menurut Woolfolk (2016), yang mengkategorikan hukuman menjadi dua tipe. Tipe pertama

disebut (*punishment type 1*) hukuman presentasi hal ini akan terjadi apabila pemberian stimulus setelah perilaku dapat menekan dan mengurangi perilaku yang kurang sesuai tersebut, seperti contoh ketika guru menegur kesalahan siswa dengan memberinya tugas tambahan. Tipe kedua yakni hukuman pemecatan, yang melibatkan penghilangan stimulus, misalnya ketika guru mencabut hak istimewa pada setelah seorang anak berperilaku kurang baik. Dampaknya adalah mengurangi perilaku yang menyebabkan hukuman atau *punishment* .

Kesimpulan dari teori diatas adalah macam – macam hukuman atau *punishment* dikategorikan berdasarkan fungsi dari hukuman itu sendiri, apakah untuk mengilangkan perilaku kurang baik yang muncul atau hanya untuk mencegah terjadinya perilaku buruk tersebut muncul

d) Prosedur *punishment*

Dalam pemberian hukuman untuk anak maka orang dewasa harus melakukan tanpa memberikan penderitaan pada anak dengan lebih dulu menenangkan anak, bangun koneksi dengan menunjukkan empati dan tanyakan mengapa anak melakukan hal tersebut, ajukan pertanyaan yang reflektif, ajarkan solusi dan perilaku yang benar atau seharusnya, dampingi pembelajaran bukan mengontrol anak (Siegel dan Bryson, 2014).

Menurut Weinstein dan Novodvorsky, jika guru harus memberikan hukuman dalam pembelajaran, pedoman pemberian sanksi bisa menjadi gambaran tentang bagaimana harus melakukannya. Berikut adalah pedoman penggunaan hukuman menurut pengkondisian operan, hal yang perlu

diperhatikan, (1) cobalah untuk menyusun dan mengidentifikasi perilaku negatif terlebih dahulu untuk menyesuaikan penggunaan penguatan lebih dulu daripada hukuman, (2) jika anak melakukan kesalahan, berikan hukuman yang edukatif lalu berikan penguatan dengan melakukan hal yang benar dan seharusnya, (3) konsisten dalam menerapkan hukuman, terlebih dahulu berikan penjelasan mengenai peraturan serta konsekuensinya, (4) berikan hukuman atau konsekuensi segera setelah kesalahan tersebut dibuat, namun jangan beri hukuman dalam keadaan emosi atau marah, (5) fokus pada tindakan negatif saja bukan pada kualitas pribadi siswa, tekankan perlunya menghindari perilaku negatif dibandingkan mengungkapkan rasa tidak suka yang dirasakan saat itu, (6) sesuaikan hukuman dengan pelanggaran yang dibuat. Adapun peringatan penggunaan hukuman, keputusan pemberian hukuman harus dilakukan jika hanya membawa manfaat yang lebih besar daripada kemungkinan risiko yang akan terjadi setelahnya (dalam Woolfolk, 2016).

Sedangkan menurut Hurlock (1978), ada pokok – pokok yang harus diperhatikan untuk memberikan hukuman agar berdampak baik pada anak yaitu, hukuman harus sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan, dan anak harus mengikuti pelanggaran sedini mungkin sehingga anak dapat mengasosiasikan keduanya, seperti misalnya saat anak marah dan melempar makanannya ke lantai, anak tersebut harus langsung membersihkan. Kemudian hukuman yang diberikan harus konsisten agar anak memahami kapan saja peraturan dilanggar, hukuman tidak dapat dihindari oleh anak.

Bagaimana pun hukuman diberikan, sifatnya harus impersonal sehingga anak tidak salah mengartikan sebagai suatu kejahatan, hukuman harus konstruktif sehingga memberi motivasi untuk yang disetujui secara sosial dimasa mendatang, pemberian penjelasan alasan mengapa hukuman tersebut diberikan agar anak melihatnya sebagai bentuk keadilan dan benar, hukuman menarah kepembentukan hati nurani guna pengendalian perilaku pada masa mendatang, dan yang terakhir hukuman tidak boleh membuat anak terhina dan memunculkan rasa permusuhan.

Dua variasi prosedur dasar hukuman atau *punishment* yaitu hukuman positif dan hukuman negatif. Perbedaan antara hukuman positif dan negatif ditentukan oleh konsekuensi dari perilaku. Hukuman positif dijelaskan sebagai terjadinya suatu perilaku diikuti oleh munculnya rangsangan yang tidak menyenangkan, dan akibatnya, perilaku tersebut memiliki kemungkinan kecil untuk terjadi di masa depan. Sedangkan hukuman negatif didefinisikan sebagai terjadinya suatu perilaku diikuti oleh penghilangan stimulus dan penguatan, serta akibatnya, perilaku tersebut juga memiliki kemungkinan kecil untuk terjadi di masa depan (Miltenberger, 2001).

Berbeda pendapat dengan yang disampaikan Rosyid dan Abdullah (2018), adapun beberapa kriteria dalam pemberian suatu hukuman yaitu hukuman diadakan untuk mengurangi kejahatan atau jika muncul perilaku perilaku kurang baik, hukuman diadakan untuk membuat pelaku berfikir kembali jika dirinya melanggar ketentuan yang ada di lingkungan, dan diberikannya agar individu tersebut sadar untuk tidak mengulangi lagi.

Kesimpulan daripada prosedur pemberian hukuman atau *punishment* adalah, memperhatikan aspek penyesuaian pemberian *punishment* dengan tingkat pelanggaran yang dilakukan, sampaikan peraturan dan konsekuensi yang tidak menyenangkan jika dilanggar, dan tentu harus ditegakkan secara konsisten sehingga anak terbiasa dan akan lebih sering menghindari pelanggaran. Pemberian hukuman juga harus disertai dengan penguatan agar tidak menjadi makna yang negatif, seperti memberi pujian pada anak yang memperbaiki perilaku setelah diberikan hukuman, hukuman juga tidak boleh diberikan dengan membeda – bedakan anak satu dengan lain atau memihak pada salah satu anak saja karena akan memicu dasar kebencian atau kemarahan yang mengakibatkan makna yang berbeda pada individu yang mendapatkan hukuman.

B. Kajian penelitian yang relevan

1. Penelitian yang dilakukan Jannah (2022), meneliti tentang “Implementasi *reward* dan *punishment* pada anak usia 5 – 6 tahun” menuliskan bahwa penerapan *reward* dan *punishment* berperan penting pada masa anak usia dini. Hal ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis karena karakter sekolah yang akan diteliti memiliki latar belakang sekolah berbasis agama islam dan rentang usia sasaran penelitian yang sama.
2. Penelitian yang dilakukan Rizkia (2023), mengenai “Metode *reward* dan *punishment* untuk mengoptimalkan sikap disiplin anak” menuliskan bahwa, *reward* diberikan kepada anak yang berbuat baik sesuai aturan. Penerapan ini berupa anggukan kepala sebagai tanda jika yang dilakukan

sudah benar, memberi kata pujian, benda atau barang yang punya manfaat tidak hanya berfungsi untuk hiburan semata. Penerapan *punishment* ini harus didanasi rasa kasih sayang, karena hukuman yang diberikan pada anak harus bisa menimbulkan rasa kesadaran hingga memaafkan anak dengan harapan tidak mengulangi perbuatan yang kurang baik, penelitian ini menjadi relevan karena sama – sama diimplementasikan pada anak usia dini.

3. Penelitian yang dilakukan Nurul Tri, dkk (2022), mengenai penerapan bentuk *reward* dalam kegiatan pembelajaran ditingkat sekolah dasar. Dari adanya penelitian tersebut ditemukan bahwa, penerapan *reward* di satu sekolah dasar kota Bengkulu dilaksanakan guru dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat lebih percaya diri, dan lebih mengenal potensi dalam dirinya sendiri. Hal ini menjadi relevan karena diimplementasikan pada pembelajaran, namun menjadi berbeda sebab tidak diterapkan sistem rangking sebagai bentuk penghargaan (*reward*) pada pembelajaran anak usia dini. Hal ini relevan dengan penelitian yang akan penulis teliti, dengan mengamati penerapan *reward* dan *punishment* pada pembelajaran anak usia dini, namun sedikit berbeda karena sebelum kegiatan pembelajaran ketentuan *reward* dan *punishment* guru kelas buat dengan adanya kesepakatan bersama anak pada kegiatan lingkaran.

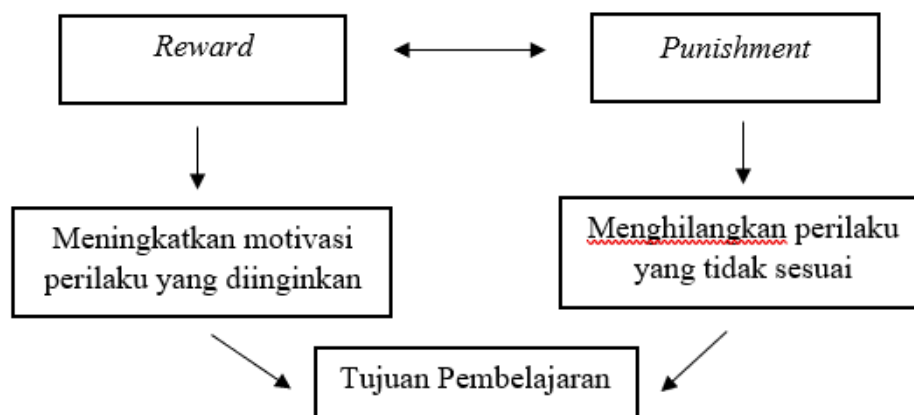
C. Kerangka Berfikir

Pembentuk karakter pada anak usia dini adalah memotivasi agar anak tersebut mempunyai keinginan untuk memberikan respon baik sesuai yang

diharapkan lingkungannya, dan mengurangi bahkan menghilangkan tingkah laku yang kurang baik akan muncul.

Pemberian hadiah akan memicu motivasi pada anak untuk melakukan lagi perbuatan yang diakui sehingga merasa diapresiasi, sedangkan hukuman atau suatu tindakan yang tidak menyenangkan bagi anak adalah akibat dari munculnya respon yang tidak baik, maka dari itu hukuman akan mengurangi dan menghilangkan perilaku yang kurang baik tersebut.

Penyesuaian dan pengendalian perilaku pada usia dini akan sangat dibutuhkan ketika anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, salah satunya adalah sekolah. Tempat anak belajar dan bermain dengan bantuan peran guru yang dominan untuk mengendalikan segala ketentuan saat pembelajaran guna tercipta kelas yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.



Gambar 2. 1 Kerangka berfikir