

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil berkaitan dengan rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan *rewards* berupa pemberian poin dapat meningkatkan perilaku positif siswa di SD X Tangerang?

Pemberian *rewards* berupa poin berhasil meningkatkan siswa untuk menunjukkan perilaku positif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dilihat dari hasil rata-rata *checklist* siswa dan guru pada siklus III, penelitian mendapatkan nilai 79 yang berarti baik. Hal ini sesuai dengan syarat keberhasilan indikator, yaitu minimal 'baik'. Berdasarkan instrumen yang lainnya, lembar umpan balik mentor, jurnal refleksi peneliti, dan angket siswa, tercatat bahwa siswa dapat menunjukkan perilaku yang lebih baik dari sebelum siklus.

2. Bagaimana penerapan *rewards* berupa pemberian poin dapat meningkatkan perilaku positif siswa?

Berdasarkan hasil instrumen dan acuan teori yang peneliti gunakan, penerapan *rewards* berupa pemberian poin dapat berhasil meningkatkan perilaku positif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran apabila guru memperhatikan hal-hal berikut ini: Pertama, guru menyampaikan harapannya terhadap perilaku siswa dan menjelaskan syarat-syarat supaya siswa mendapatkan poin. Kedua, ketika memberikan

poin kepada siswa, guru juga menjadi teladan dalam berperilaku positif, melalui bertanggung jawab mengontrol pikiran dan perasaan siswa dari hal yang mengganggu, bersikap adil dan konsisten ketika memberikan poin, termasuk memberikan penjelasan mengapa siswa layak mendapatkan poin. Selain itu, guru juga memberikan nasihat dan semangat kepada siswa untuk berperilaku positif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan saran tentang pemberian *rewards*. Saran ini ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian, antara lain bagi peneliti untuk penelitian selanjutnya, bagi guru, dan bagi orang tua.

Bagi Peneliti

1. Untuk penelitian selanjutnya, sistem *rewards* dapat dilakukan tidak hanya untuk meningkatkan perilaku positif siswa, namun dapat juga digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran atau memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih giat.
2. Peneliti bukan hanya bertugas untuk menjelaskan peraturan dan memberikan *rewards* saja, namun peneliti juga harus memberikan motivasi dan semangat kepada siswa untuk menunjukkan perilaku positif, sehingga penelitian dapat berhasil.

Bagi guru

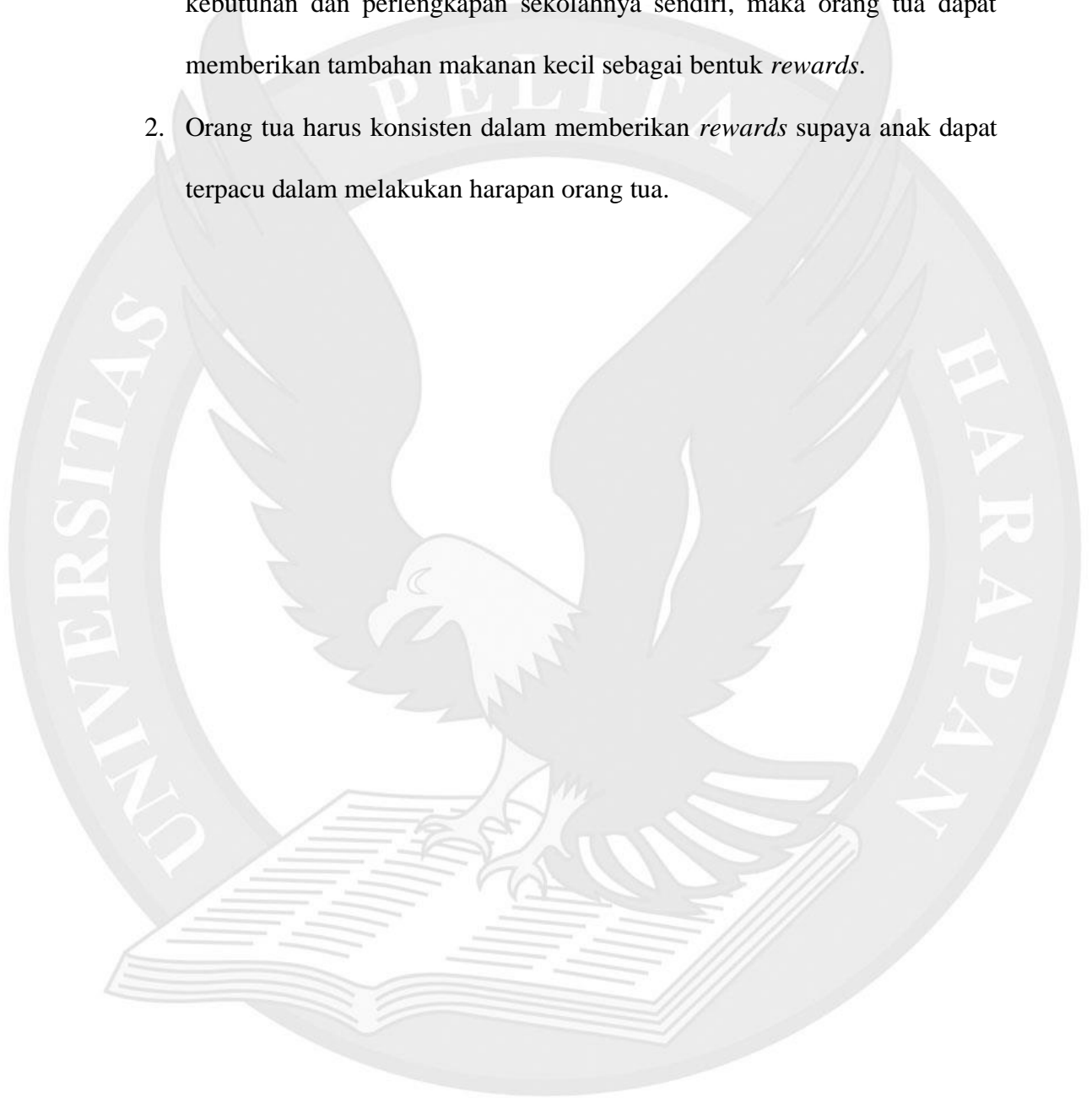
1. Dalam menggunakan sistem *rewards* perlu dipertimbangkan cara dan prosedur pemberiannya, supaya siswa dapat benar-benar terpacu untuk berperilaku sesuai dengan harapan guru.
2. Guru menerangkan dengan jelas syarat-syarat supaya siswa bisa mendapatkan *rewards*.
3. Penerapan *rewards* membutuhkan jangka waktu yang panjang untuk mendapatkan peningkatan perilaku yang maksimal, maka dari itu guru harus menerapkan *rewards* sesering mungkin, bahkan dapat dijadikan salah satu strategi manajemen kelas.
4. Pemilihan jenis *rewards* dapat menyesuaikan dengan kesukaan siswa di kelas dan level kelas yang diajar. Misalnya jika mengajar di Taman Kanak-Kanak (TK), bisa memberikan *rewards* berupa stiker lucu atau stiker dengan gambar tokoh kartun kesukaan siswa. Jika mengajar siswa Sekolah Dasar (SD), dapat menggunakan sistem pemberian poin seperti yang digunakan dalam penelitian ini, kemudian siswa dapat menukar poinnya dengan suatu benda. Jika mengajar siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA), *rewards* yang diberikan dapat berupa kesempatan untuk memilih teman dalam kelompok atau kesempatan untuk mengerjakan tugas dengan jumlah yang lebih sedikit dibanding dengan teman-temannya yang lain.

Bagi Orang Tua

1. Penerapan *rewards* juga dapat digunakan oleh orang tua untuk meningkatkan semangat anaknya baik dalam mengerjakan pekerjaan

rumah, belajar, maupun bertanggung jawab dengan perlengkapan sekolahnya. Misalnya, anak diperbolehkan untuk bermain ketika sudah mengerjakan pekerjaan rumahnya, ketika siswa dapat menyiapkan kebutuhan dan perlengkapan sekolahnya sendiri, maka orang tua dapat memberikan tambahan makanan kecil sebagai bentuk *rewards*.

2. Orang tua harus konsisten dalam memberikan *rewards* supaya anak dapat terpacu dalam melakukan harapan orang tua.



Refleksi Peneliti

Sebagaimana yang telah dijelaskan di dalam skripsi ini, pemberian *rewards* hanyalah sebagai alat pendorong dari luar yang dapat memacu siswa untuk menunjukkan perilaku positif. Sebagai pendidik Kristen, guru diharapkan tidak hanya berhenti pada pemberian *rewards*, namun guru berusaha membuat siswa memahami bahwa mereka harus menunjukkan perilaku positif dalam hidupnya, baik itu di rumah, di sekolah, maupun lingkungan di mana mereka berada walau pemberian *rewards* tidak ada. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah mengingatkan siswa akan tujuan siswa menunjukkan perilaku positif dan menanamkan tujuan tersebut di dalam diri siswa. Akan tetapi, sebagai gambar dan rupa Allah yang telah jatuh ke dalam dosa, siswa juga sewaktu-waktu dapat melakukan kesalahan dan lupa tujuan awal untuk berperilaku positif. Jadi, apabila siswa telah berhasil menunjukkan perilaku positif, tidak menutup kemungkinan bahwa di dalam hatinya terdapat rasa angkuh, ingin menang sendiri, dan timbul rasa bersaing yang tidak sehat. Salah satu contohnya adalah menegur temannya yang melanggar peraturan dengan semena-mena. Oleh karena itu, peneliti menyadari bahwa guru Kristen tidak cukup membuat siswa memahami akan tujuan berperilaku positif. Guru seharusnya menuntun dan mengarahkan siswa dalam kebenaran Firman Tuhan, serta membuat siswa sadar akan panggilannya sebagai murid Kristus yang mempertanggungjawabkan perilakunya kepada Allah, sehingga perilaku yang mereka tunjukkan tidak hanya untuk kebaikan dirinya sendiri dan orang di sekitarnya, namun untuk kemuliaan Tuhan Kristus Yesus.