

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Proses pelaksanaan *reward* dan *punishment* pada sikap sosial siswa yang dilakukan saat pembelajaran langsung yaitu dengan memberikan *reward* sesuai dengan pencapaiannya begitu juga dengan *punishment*. Adapun bentuk *reward* yang diberikan berupa apresiasi seperti pujian, tepuk tangan dan nilai tambahan baik itu secara individu maupun kelompok. Sedangkan bentuk *punishment* yang diberikan berupa teguran, tugas tambahan, skot jump dan membersihkan kelas.
2. Dalam penggunaan *reward* dan *punishment* yang dilaksanakan ada beberapa kendala yang dialami oleh guru seperti minimnya ketersediaan media dan kecemburuan sosial yang ditimbulkan oleh siswa. Hal ini menjadikan aktivitas selama proses pembelajaran tidak efektif dan efisien yang mengakibatkan kondisi ruangan terganggu karena adanya keributan yang ditimbulkan oleh siswa.
3. Solusi atau kebijakan yang dilakukan oleh guru terkait permasalahan yang terjadi yakni dengan berdiskusi secara langsung dengan wali murid yang memiliki kendala dengan begitu pihak guru dapat mengetahui apa yang sebenarnya terjadi sehingga pihak sekolah dapat memaklumi dan memberikan jalan keluar yang tepat.
4. Dampak yang terdapat dalam implementasi *reward* dan *punishment* pada sikap sosial siswa di SMP PAB 8 SAMPALI bahwa sebagian besar menunjukkan dampak yang positif bagi siswa dalam proses pembelajaran yakni menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar, meningkatkan prestasi, bertanggung jawab, disiplin dan sopan santun. Sementara dampak negatifnya ada sebagian kecil siswa yang tidak jera dengan hukuman yang telah dibuat, menimbulkan sifat pesimis dan melakukan pelanggaran demi mendapatkan sebuah pujian ataupun hadiah.

## B. Saran

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan menyediakan media dan fasilitas yang dibutuhkan baik guru maupun siswa agar tidak adanya kendala yang dihadapi sehingga terwujudnya tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan kualitas sekolah.

### 2. Bagi Guru

Diharapkan agar dapat mempertahankan metode yang diterapkan dan dapat mengembangkan kreasi dan inovasi yang lebih menarik dalam penggunaan *reward* dan *punishment* yang diterapkan agar terciptanya suasana yang nyaman dan kualitas belajar yang dimiliki siswa juga maksimal sehingga dapat memberikan dampak positif untuk dirinya dan sekitarnya.

### 3. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat menimba ilmu dengan sebaik-baiknya sehingga dapat menerapkan ilmu yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. sehingga menjadikan siswa yang lebih berguna baik lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

### 4. Bagi peneliti

Diharapkan bagi peneliti agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan penelitian berikutnya dan juga sebagai acuan kelak manjadi seorang guru.