



Reward and punishment model for elementary students' character building in the digital era

Muhammad Arzy¹, Saihan², Mukaffan³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jember, Indonesia

muhammadarzy08@gmail.com¹, saihanelfirdaus286@gmail.com², mukaffan.20@gmail.com³

ABSTRACT

The digital era presents new challenges in the field of education, particularly in shaping students' character. Reward and punishment are among the strategies used to develop student behavior in line with positive values. This study aims to analyze the use of *reward* and *punishment* in shaping the character of elementary school students in the digital era. The research approach employed is a qualitative case study design. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The data obtained were analyzed through three steps: data condensation, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The results of the study indicate that implementing appropriate rewards can increase students' learning motivation and positive behavior, while educational punishment can reduce negative behavior without causing harmful psychological effects. The conclusion of this study emphasizes that a proportionally applied *reward* and *punishment* model, aligned with technological advancements, can be an effective strategy for shaping the character of elementary school students in the digital era. The implication of this research is the need for educational policies that are adaptable to digital developments, allowing the reward and punishment model to be implemented optimally.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 25 Feb 2025

Revised: 2 Jul 2025

Accepted: 6 Jul 2025

Available online: 27 Jul 2025

Publish: 29 Aug 2025

Keywords:

character development; digital era; elementary school; punishment; reward

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Era digital membawa tantangan baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembentukan karakter peserta didik. Reward dan punishment menjadi salah satu strategi yang digunakan untuk membentuk perilaku peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai positif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis reward dan punishment dalam membentuk karakter peserta didik Sekolah Dasar (SD) di era digital. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan tiga langkah yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar dan perilaku positif peserta didik, sedangkan punishment yang bersifat edukatif dapat mengurangi perilaku negatif tanpa menimbulkan efek psikologis yang merugikan. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa model reward dan punishment yang diterapkan secara proporsional dan sesuai dengan perkembangan teknologi dapat menjadi strategi efektif dalam membentuk karakter peserta didik sekolah dasar di era digital. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya kebijakan pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan digital agar model reward dan punishment dapat diterapkan secara optimal.

Kata Kunci: era digital; pembentukan karakter; punishment; reward; sekolah dasar

How to cite (APA 7)

Arzy, M., Saihan, S., & Mukaffan, M. (2025). Reward and punishment model for elementary students' character building in the digital era. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1477-1494.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2025, Muhammad Arzy, Saihan, Mukaffan. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: muhammadarzy08@gmail.com

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa dekade terakhir telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan, tidak hanya dalam cara informasi disebarkan tetapi juga dalam pola interaksi antara guru dan peserta didik. Digitalisasi pendidikan membuka peluang pembelajaran jarak jauh dengan fleksibilitas waktu dan tempat, serta memperkaya metode pembelajaran melalui berbagai platform daring dan aplikasi edukatif (Hadiapurwa *et al.*, 2021; Rokhmawati *et al.*, 2025). Namun, di balik kemudahan tersebut, muncul tantangan besar dalam pembentukan karakter peserta didik, terutama ketika mereka terpapar informasi digital yang tidak tersaring dan dapat mempengaruhi nilai moral yang diharapkan (Mufti *et al.*, 2024).

Pembentukan karakter sebagai salah satu tujuan utama pendidikan menghadapi kompleksitas baru di era digital ini. Kemudahan akses informasi melalui internet, meskipun memberikan manfaat edukatif, juga membuat peserta didik rentan terhadap pengaruh negatif yang dapat membentuk sikap dan perilaku menyimpang dari nilai moral yang diharapkan (Kahfi, 2025; Ramdhayani *et al.*, 2020). Kondisi ini memerlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mampu memperkuat nilai-nilai karakter peserta didik dalam konteks digital.

Pembentukan karakter merupakan aspek penting dalam pendidikan, terutama di era digital ini. Karakter yang baik tidak hanya mencakup perilaku disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial, tetapi juga bagaimana seorang peserta didik dapat bertindak secara bijaksana dalam menanggapi tantangan yang ada di dunia digital (Arbi & Amrullah, 2024). Di sisi lain, meskipun kemajuan teknologi memberikan banyak kemudahan dalam proses pembelajaran, teknologi juga memperkenalkan tantangan yang tidak kalah besar, terutama dalam hal interaksi antara guru dan peserta didik (Garlinska *et al.*, 2023). Teknologi canggih seperti platform daring, aplikasi edukasi, dan media sosial telah memberikan cara baru bagi peserta didik untuk belajar. Namun, tantangan muncul ketika interaksi langsung antara peserta didik dan guru menjadi terbatas, yang dapat berdampak pada kesulitan dalam membentuk karakter peserta didik secara holistik (Sofi-Karim *et al.*, 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan sistem *reward* dan *punishment* yang terstruktur dapat meningkatkan motivasi belajar dan pembentukan karakter peserta didik. Pengakuan prestasi melalui media digital dapat memperkuat motivasi peserta didik dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Dewi & Alam, 2020). Sejalan dengan itu, elemen gamifikasi seperti lencana digital dalam pembelajaran berbasis *game* terbukti mampu meningkatkan kinerja peserta didik dan mendorong keterlibatan jangka panjang (Lara-Cabrera *et al.*, 2023; Haque *et al.*, 2024). Meskipun demikian, penerapan gamifikasi yang tidak tepat dapat berdampak negatif terhadap motivasi intrinsik peserta didik serta mengurangi pemahaman terhadap materi pembelajaran sehingga diperlukan strategi penerapan gamifikasi yang tepat (Almeida *et al.*, 2023; Raharjo *et al.*, 2024). Temuan ini menunjukkan pentingnya desain yang cermat dalam mengintegrasikan teknologi digital untuk mendukung pembentukan karakter. Namun, sebagian besar studi yang ada masih lebih berfokus pada efektivitas pembelajaran digital dalam meningkatkan prestasi akademik, sementara integrasi pembentukan karakter secara menyeluruh dalam pembelajaran digital masih kurang dieksplorasi.

Meskipun demikian, masih terdapat *literature gap* dalam kajian ini. Sebagian besar studi fokus pada efektivitas pembelajaran digital dalam meningkatkan prestasi akademik, sementara integrasi pembentukan karakter secara menyeluruh dalam pembelajaran digital masih kurang dieksplorasi. Belum banyak penelitian yang mengkaji bagaimana model *reward* dan *punishment* dapat diterapkan secara efektif dalam lingkungan pembelajaran digital untuk mendukung penguatan karakter peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menjembatani kesenjangan ini, agar integrasi pendidikan karakter dalam era digital dapat dilaksanakan secara optimal dan kontekstual.

Penelitian tentang pembentukan karakter peserta didik di era digital telah banyak dilakukan, namun sebagian besar fokus pada aspek akademik dan kurang memperhatikan bagaimana teknologi dapat diterapkan dalam pembentukan karakter itu sendiri. Sebagian besar penelitian yang ada lebih banyak membahas bagaimana teknologi meningkatkan kualitas pembelajaran, sedangkan peran teknologi dalam pembentukan karakter peserta didik belum banyak dibahas secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji bagaimana teknologi digital, khususnya dalam bentuk model *reward* dan *punishment* berbasis digital, dapat digunakan untuk membentuk karakter peserta didik di era informasi digital yang berkembang pesat. Teknologi dapat menawarkan solusi dalam memfasilitasi proses pembentukan karakter, mengingat karakter itu sendiri tidak hanya dibentuk di dalam ruang kelas, tetapi juga dalam interaksi sosial dan perilaku peserta didik di luar kelas, yang sering kali dipengaruhi oleh informasi yang mereka akses di dunia maya.

Penelitian ini mengidentifikasi tiga permasalahan utama, yaitu: penerapan model *reward* berbasis teknologi digital dalam memengaruhi motivasi belajar dan mendorong perilaku positif peserta didik; efektivitas penerapan *punishment* edukatif berbasis teknologi digital dalam menurunkan perilaku negatif peserta didik tanpa menimbulkan dampak psikologis yang merugikan; dan kontribusi peran guru dan keterlibatan orang tua dalam mendukung keberhasilan implementasi model *reward* dan *punishment* berbasis teknologi digital dalam membentuk karakter peserta didik. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model *reward* dan *punishment* yang terintegrasi dengan teknologi digital akan lebih efektif dalam membentuk karakter peserta didik dibandingkan dengan model konvensional, karena teknologi digital memungkinkan pengakuan dan konsekuensi yang lebih transparan, personal, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi penerapan model *reward* dan *punishment* berbasis teknologi digital dalam pembentukan karakter peserta didik di era digital. Fokus utama penelitian ini mencakup analisis terhadap pengaruh model *reward* berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar dan perilaku positif peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji dampak dari penerapan model *punishment* edukatif berbasis teknologi digital dalam menurunkan frekuensi perilaku negatif di lingkungan sekolah. Peran guru sebagai fasilitator dalam mengimplementasikan model *reward* dan *punishment* digital turut dievaluasi, termasuk strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Di samping itu, penelitian ini menilai sejauh mana keterlibatan orang tua dalam mendukung keberhasilan penerapan model tersebut di lingkungan rumah dan sekolah. Melalui penelitian ini, diharapkan lahir rekomendasi kebijakan pendidikan yang mendukung optimalisasi pemanfaatan teknologi digital dalam strategi pembentukan karakter peserta didik, serta memberikan pemahaman komprehensif mengenai efektivitas pendekatan *reward* dan *punishment* berbasis digital dalam membentuk karakter anak didik di era modern.

LITERATURE REVIEW

Pendidikan Karakter dan Teori Sosial-Kognitif

Pendidikan karakter merupakan proses sistematis untuk menanamkan nilai moral dalam membentuk pribadi yang berintegritas, bertanggung jawab, dan etis (Habsy *et al.*, 2024b). Tiga dimensi utama pendidikan karakter meliputi *moral knowing* (kemampuan membedakan benar dan salah), *moral feeling* (pengembangan empati dan nurani), serta *moral action* (aktualisasi nilai dalam tindakan), yang harus dikembangkan secara terpadu dalam proses pembelajaran (Susanti, 2022). Pembentukan karakter dipengaruhi oleh aspek kognitif dan konteks sosial-budaya, sehingga memerlukan pendekatan yang situasional, interaktif, dan reflektif. *Social Cognitive Theory* (SCT) dari Bandura menekankan pentingnya pembelajaran melalui observasi, imitasi, dan modeling, yang diperkuat oleh proses kognitif seperti efikasi diri, motivasi, serta pengaruh lingkungan (Zsolnai, 2016). Anak belajar dari figur penting di sekitarnya,

seperti guru, orang tua, dan teman sebaya, yang menjadi model nilai-nilai seperti kejujuran dan tanggung jawab (Mubin *et al.*, 2021).

Modeling ini mengaktifkan sistem kognitif dan afektif dalam memproses pengalaman sosial, sejalan dengan konsep *reciprocal determinism* yang menegaskan interaksi timbal balik antara perilaku, lingkungan, dan faktor personal. Anak bertindak sebagai agen aktif dalam pembentukan karakter melalui pengalaman sosial harian, termasuk interaksi emosional dengan guru yang mendorong perilaku prososial (Andini *et al.*, 2024). Dengan demikian, pendidikan karakter menuntut integrasi aspek kognitif, afektif, dan tindakan moral. Pendekatan sosial-kognitif menunjukkan bahwa karakter dibentuk melalui proses belajar sosial yang bermakna. Pada anak usia sekolah dasar, pendekatan ini penting karena mereka berada pada tahap konkret-operasional, di mana nilai dan aturan sosial mulai dipahami secara logis dan diinternalisasi lewat pengalaman langsung (Imanulhaq & Ichsan, 2022).

Reward dan Punishment dalam Konteks Pendidikan Digital

Konsep *reward* dan *punishment* telah lama menjadi bagian integral dalam teori behavioristik yang banyak diterapkan di dunia pendidikan. B.F. Skinner, tokoh utama dalam pendekatan ini, melalui teori *Operant Conditioning* menyatakan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui konsekuensi, baik berupa penguatan (*reinforcement*) maupun hukuman (*punishment*). *Reinforcement* terdiri atas penguatan positif, yaitu pemberian stimulus menyenangkan setelah perilaku yang diinginkan muncul, dan penguatan negatif, yaitu penghilangan stimulus yang tidak menyenangkan untuk memperkuat perilaku tertentu (Munthe *et al.*, 2023). Sebaliknya, *punishment* mencakup hukuman positif (penambahan konsekuensi yang tidak menyenangkan) dan hukuman negatif (pengurangan stimulus menyenangkan) guna menurunkan frekuensi perilaku yang tidak diharapkan. Dalam praktik di sekolah dasar, *reward* dan *punishment* kerap dimanfaatkan untuk membangun kedisiplinan, mendorong partisipasi aktif, serta menanamkan nilai moral sejak dini (Habsy *et al.*, 2024a). Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi penerapan *reward* dan *punishment* dari metode konvensional menuju pendekatan berbasis digital yang lebih adaptif (Musseng *et al.*, 2025). Sistem penghargaan digital saat ini diklasifikasikan menjadi dua bentuk, yakni *reward* materiil dan *reward* imateriil. *Reward* materiil mencakup sertifikat prestasi, medali, dan hadiah uang, sedangkan *reward* imateriil mencakup pujian lisan dalam forum khusus, tulisan apresiatif, serta peluang mengikuti proyek tertentu. Sementara itu, *punishment* digital dirancang dalam bentuk yang lebih edukatif dan reflektif, seperti pembatasan akses terhadap konten, penugasan reflektif daring, dan pengingat otomatis atas pelanggaran (Putra & Wiryawan, 2021).

Agar sistem digital ini berfungsi secara efektif, landasan teoretis mengenai motivasi internal peserta didik menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah teori *Self-Determination* dari Edward Deci dan Richard Ryan yang menekankan pentingnya pemenuhan tiga kebutuhan psikologis utama: otonomi (kebebasan bertindak), kompetensi (kemampuan menyelesaikan tugas), dan keterkaitan (rasa terhubung dengan orang lain). Apabila sistem *reward* digital selaras dengan ketiga kebutuhan tersebut, maka penguatan perilaku peserta didik dapat berlangsung secara lebih mendalam dan berkelanjutan (Nyuhuan, 2024). Dalam konteks teknologi pendidikan, keberhasilan implementasi *reward* dan *punishment* digital juga dipengaruhi oleh sejauh mana pengguna menerima dan mengadopsi teknologi tersebut. *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis menyoroti dua variabel utama, yaitu kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kebermanfaatan (*perceived usefulness*) dari sistem digital yang diterapkan (Marmoah *et al.*, 2022). Apabila platform yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik atau kurang mendukung proses belajar, maka efektivitasnya dapat terhambat. Keseluruhan kajian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *reward* dan *punishment* digital tidak terlepas dari dimensi teoritis yang saling terkait, mulai dari teori behavioristik, teori motivasi, hingga model penerimaan teknologi. Setiap dimensi memberikan

kontribusi dalam memahami kompleksitas implementasi sistem penguatan berbasis digital dalam pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar.

Integrasi Nilai Religius dan Budaya Lokal

Dalam konteks pendidikan karakter di Indonesia, integrasi nilai religius dan budaya lokal ke dalam sistem *reward* dan *punishment* digital memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik secara holistik. Pendekatan ini mengedepankan tidak hanya aspek moral dan spiritual, melainkan juga upaya membumikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari anak (Abidin *et al.*, 2025). Implementasi *reward* dan *punishment* dalam pendidikan Islam semestinya merujuk pada kaidah syariah, adat, dan norma lokal agar proses pembentukan karakter dapat berlangsung secara menyeluruh. Dalam perspektif masalah *maqāṣid al-sharī'ah* sebagaimana dijelaskan oleh Firdaus, *reward* dipahami sebagai *targhīb* (motivasi positif), sedangkan *punishment* sebagai *tarhīb* (peringatan edukatif), keduanya tidak semata-mata menjadi alat kontrol perilaku yang mekanistik (Aquil *et al.*, 2025).

Penerapan *operant conditioning* berbasis nilai Islam, yang dilakukan melalui konsistensi pemberian *reward* untuk perilaku baik serta *punishment* yang bersifat reflektif, terbukti mampu meningkatkan kedisiplinan dan karakter prososial peserta didik (Imami *et al.*, 2025). Selain itu, penggunaan *reward* digital seperti *badge* Islami dan *punishment* edukatif berupa refleksi *online* juga secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan pembentukan karakter peserta didik (Wulansari *et al.*, 2025). Penerapan *reward* dan *punishment* digital yang bersandar pada nilai lokal dan kearifan Nusantara ini sejalan dengan semangat Islam Nusantara sebagai bentuk keberagaman yang inklusif dan berbudaya. Islam Nusantara menekankan pentingnya penyampaian ajaran Islam dengan menghargai budaya lokal, seperti nilai gotong royong serta penghormatan kepada guru, yang dapat diwujudkan melalui pendekatan *targhīb-tarhīb*. Ajaran ini bersumber pada prinsip rahmat dan keadilan dalam Al-Qur'an dan sunnah, serta diarahkan pada penjagaan lima aspek utama dalam *maqāṣid al-sharī'ah*: agama (*dīn*), jiwa (*nafs*), akal (*'aql*), keturunan (*nasl*), dan harta (*māl*). Konteks ini memungkinkan pengembangan *reward* berupa *badge* dengan nuansa lokal sebagai bagian dari strategi pembelajaran karakter (Sirait, 2016). Selaras dengan kerangka religius tersebut, penerapan sistem digital *reward* perlu dirancang berdasarkan prinsip *psychological needs* dari teori *Self-Determination*. Dalam hal ini, *reward* yang digunakan hendaknya mendorong tumbuhnya perasaan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan (*relatedness*) (Pangaribuan *et al.*, 2021).

Peran Guru dan Keluarga dalam Pembentukan Karakter Digital

Pembentukan karakter melalui strategi *reward* dan *punishment* digital membutuhkan sinergi antara guru, orang tua, dan kebijakan sekolah. Guru berperan sentral sebagai teladan, fasilitator, dan pemberi umpan balik yang adil serta konsisten. Sebagai agen sosialisasi, guru bersama lingkungan keluarga menanamkan nilai dan norma melalui pendekatan proporsional yang mencegah dampak negatif seperti stres atau rendahnya motivasi peserta didik. Konsistensi dalam pemberian penghargaan (seperti *lencana* digital) dan hukuman edukatif (seperti tugas reflektif daring) mempertegas bahwa intervensi ini bukan sekadar alat kepatuhan, tetapi sarana pengembangan diri. Penjelasan terbuka atas setiap tindakan juga penting agar peserta didik merasa dibina, bukan dihukum (Iskandar *et al.*, 2024).

Kontribusi orang tua dalam pembentukan karakter juga tidak dapat diabaikan, terutama sebagai perpanjangan tangan guru di rumah. Peran ini dapat diwujudkan melalui *digital parenting* dan pemantauan perilaku anak menggunakan media seperti grup WhatsApp atau dasbor perilaku. Orang tua yang hadir secara afektif, menetapkan aturan penggunaan teknologi, serta mendukung *reward* yang diberikan sekolah akan memperkuat proses internalisasi nilai. Penelitian menunjukkan bahwa *digital parenting* yang

disertai iklim sekolah yang positif dan pengawasan penggunaan gawai secara cerdas mampu meningkatkan disiplin serta menurunkan perilaku menyimpang (Ngulandari *et al.*, 2024). Penggunaan *screen time* sebagai alat tawar-menawar sebaiknya dibatasi karena dapat menghambat pengembangan motivasi intrinsik dan kecakapan emosional anak (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023).

Dukungan dari manajemen pendidikan juga memegang peran kunci. Ketersediaan kebijakan formal yang mendukung sistem digital berbasis karakter, penyediaan platform yang ramah anak, serta pelatihan teknologi bagi guru menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan sistem *reward* dan *punishment*. Tanpa kebijakan yang jelas dan pelatihan yang memadai, sistem digital berisiko menjadi formalitas semata yang tidak berdampak signifikan terhadap perkembangan karakter peserta didik (Fahmi *et al.*, 2024).

Kerja sama antar pihak idealnya terbangun dalam sebuah ekosistem kolaboratif. Komunikasi proaktif antara guru dan orang tua penting untuk memastikan pemahaman bersama terhadap indikator karakter yang diinternalisasikan melalui sistem *reward* dan *punishment*. Guru perlu menyampaikan perkembangan peserta didik secara transparan, sementara sekolah menciptakan iklim dialogis yang terbuka mengenai nilai dan perilaku. Dalam konteks ini, pendekatan karakter tidak lagi bersifat hitam-putih, melainkan menjadi bagian integral dari pembelajaran. Hasil penelitian di SD Pekayon yang menggunakan desain eksperimental menunjukkan bahwa *reward* digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara lebih signifikan dibanding *punishment* (Wulansari *et al.*, 2025). Dengan demikian, strategi *reward* dan *punishment* digital hanya akan efektif jika dilaksanakan dalam kerangka kolaboratif yang adil, komunikatif, dan reflektif. Guru menjadi pusat sebagai model moral, orang tua berperan memperkuat serta memonitor di rumah, sedangkan sekolah menyediakan kebijakan dan infrastruktur pendukung. Melalui sinergi ketiga elemen ini, sistem digital tidak hanya membentuk disiplin eksternal, tetapi juga menumbuhkan karakter moral peserta didik yang autentik dan berkelanjutan.

METHODS

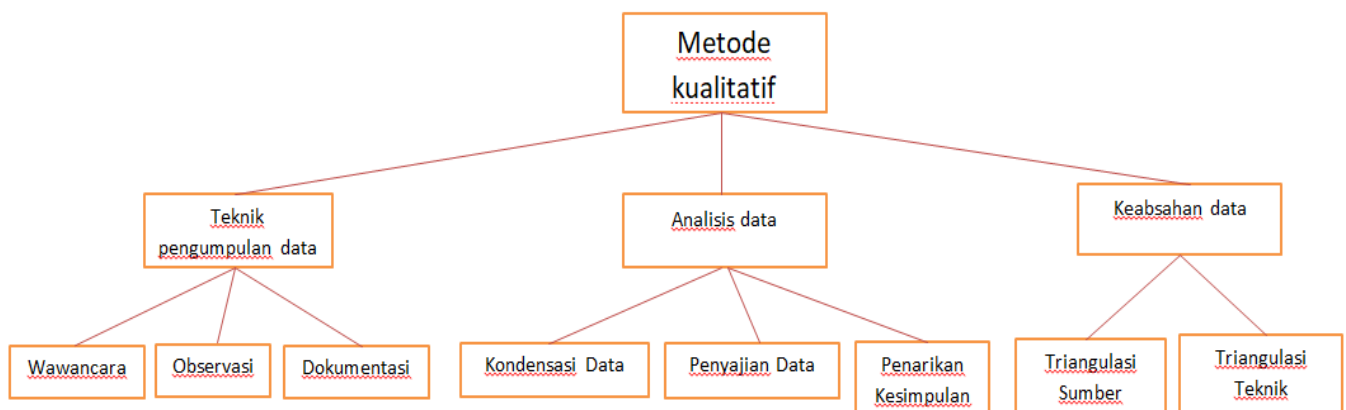
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus karena fokusnya adalah menggali secara mendalam penerapan *reward* dan *punishment* digital dalam pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih untuk memahami fenomena dalam konteks kehidupan nyata dengan mempertimbangkan kompleksitas sosial dan budaya di lingkungan sekolah sesuai dengan apa yang dikatakan Creswell & Poth (2016) dalam bukunya yang berjudul "*Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among five Approaches*". Desain studi kasus intrinsik digunakan untuk memfokuskan kajian pada kasus spesifik yang memiliki keunikan tersendiri, yaitu penerapan sistem digital di lingkungan sekolah dasar yang telah mengintegrasikan teknologi dalam pembentukan karakter. Lokasi penelitian ditetapkan di SDN 3 Sempu, Banyuwangi, Jawa Timur, yang secara *purposive* dipilih karena sekolah tersebut telah mengimplementasikan sistem penghargaan dan hukuman digital secara berkelanjutan selama lebih dari dua tahun. Peneliti memposisikan diri sebagai instrumen utama, dengan berinteraksi langsung dalam pengumpulan data dan interpretasi makna terhadap fenomena yang diamati.

Penelitian ini melibatkan 19 partisipan aktif yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria keterlibatan langsung dalam sistem *reward* dan *punishment* digital. Partisipan tersebut terdiri atas 12 peserta didik, yaitu masing-masing 6 orang dari kelas IV dan kelas V, yang dikenal aktif dalam merespons implementasi sistem tersebut. Selain itu, 4 guru kelas dilibatkan karena memiliki peran langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan strategi pembentukan karakter. Seorang guru bimbingan konseling juga diikutsertakan karena perannya dalam mendampingi peserta didik dalam proses perkembangan perilaku. Kepala sekolah turut dilibatkan karena memiliki kewenangan dalam penetapan kebijakan yang terkait dengan implementasi sistem ini, sedangkan 1 staf administrasi diikutsertakan

karena bertugas dalam pengelolaan data dan dokumentasi sistem digital di sekolah. Pemilihan partisipan ini dilakukan secara selektif untuk menjamin kedalaman informasi yang relevan terhadap tujuan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah, guru kelas, guru Bimbingan dan Konseling, serta beberapa peserta didik dan tenaga kependidikan. Pertanyaan dirancang fleksibel agar memungkinkan penggalian informasi secara mendalam. Dalam wawancara dengan peserta didik, pendekatan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif mereka agar komunikasi lebih efektif dan etis. Observasi dilakukan dengan terlibat langsung dalam lingkungan sekolah, mencatat aktivitas penerapan *reward* dan *punishment* digital, serta respons peserta didik terhadapnya. Selain itu, dokumentasi diperoleh dari arsip sekolah seperti rekap penghargaan digital, laporan kedisiplinan, serta pedoman tata tertib yang berlaku, guna memperkaya konteks dan memperkuat temuan.

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik interaktif yang dikemukakan Miles, Huberman, dan Saldana, yang mencakup tiga tahapan utama: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan. Proses analisis dimulai sejak proses pengumpulan data berlangsung, melalui penandaan informasi penting, pengelompokan kategori, hingga penyusunan pola-pola tematik yang merepresentasikan praktik *reward* dan *punishment* digital di sekolah dasar. Temuan disusun secara bertahap untuk memastikan keterpaduan antara konteks empiris dan teori pendukung yang relevan. Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai narasumber, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, validasi data dilakukan melalui *member checking* serta diskusi dengan rekan sejawat (*peer debriefing*). Seluruh prosedur dalam metode ini digambarkan dalam bagan alur metode penelitian kualitatif, yang mencakup teknik pengumpulan data, proses analisis, dan mekanisme validasi, sebagaimana disajikan dalam **Gambar 1**.



Gambar 1. Struktur Metodologi Penelitian Kualitatif
Sumber: Kontruksi Penulis (2025)

RESULTS AND DISCUSSION

Pada usia sekolah dasar, anak berada dalam fase penting pembentukan identitas moral awal. Observasi di lingkungan sekolah menunjukkan bahwa anak-anak yang merasa dihargai, didengar, dan dipahami cenderung mengembangkan empati serta sikap peduli terhadap sesama. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter menjadi krusial, melalui keteladanan, dialog moral, dan refleksi nilai yang dijalankan secara konsisten oleh guru. Dalam konteks ini, penerapan model *reward* berbasis teknologi digital dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendorong perilaku positif peserta didik. Pihak sekolah menegaskan pentingnya sistem tersebut dalam membangun respons positif peserta didik,

"Kami memang sudah menerapkan sistem digital ini selama dua tahun, dan peserta didik lebih cepat merespons reward digital dibanding reward konvensional. Model reward berbasis teknologi digital memberikan penghargaan atau umpan balik secara langsung dan real-time kepada peserta didik. Karena guru perlu memastikan bahwa reward tidak hanya diberikan atas hasil, tetapi juga proses belajar. Sehingga peserta didik termotivasi dan semangat belajar."
(Kepala Sekolah)

Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman sekolah dalam menerapkan sistem digital telah memberikan pengaruh positif terhadap respons dan motivasi peserta didik. Sesuai dengan persepsi peserta didik terhadap *reward* digital melalui penanaman motivasi intrinsik vs ekstrinsik. Sesuai dengan pendapat guru PAI bahwa *reward* digital seperti pujian di platform sekolah, lencana virtual, dan pengakuan publik mendorong motivasi ekstrinsik. Namun beberapa peserta didik juga mengembangkan dorongan intrinsik untuk mempertahankan perilaku baik dengan berbagai tahapan yang dilakukan melalui *planning* yang matang sehingga memberikan *impact* pada peserta didik. Sesuai dengan pendapat guru PAI,

"Ada peserta didik yang merasa bangga karena dapat reward, tapi sekarang juga dia jadi pengen bantu teman meski enggak dapat poin. Artinya pujian publik mendorong motivasi ekstrinsik; berkembang motivasi intrinsik yang memberikan dampak terhadap psikologis peserta didik, yakni membangkitkan keinginan belajar lebih, kompetensi antar peserta didik, dan keterkaitan antara satu dengan lainnya." (Guru, wawancara 19 Maret 2024)

Pemaparan tersebut disimpulkan bahwa penerapan *reward* berbasis teknologi digital mendorong motivasi belajar peserta didik dengan pujian yang dilontarkan di grup WhatsApp yang memberikan dampak psikologis, yakni otonomi, kompetensi, dan keterkaitan. Hal tersebut sesuai dengan perkataan pihak-pihak yang berkaitan langsung, yakni kepala sekolah, guru, dan peserta didik dalam berlangsungnya model *reward* berbasis teknologi digital. Adapun hasil triangulasi sumber diidentifikasi pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Triangulasi Sumber

Informan A (KepSek)	Informan B (Guru)	Informan C (Peserta Didik)	Informasi Hasil
Persepsi terhadap <i>reward</i> Digital membangkitkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik terealisasi dengan adanya hal yang di- <i>share</i> di grup WhatsApp.	<i>Reward</i> ini sangat berdampak, yakni pada psikologis peserta didik. 8 dari 12 peserta didik meningkat partisipasinya dalam 3 minggu; kepercayaan diri meningkat.	Selalu semangat kalau dapat pujian atau penghargaan, jadi bisa bantu teman meski enggak dapat poin. Dan kalau cuma <i>dapat</i> stiker, yang tahu cuma aku. Tapi kalau di grup WhatsApp, mama juga lihat.	Akurat

Sumber. Penelitian 2024

Dalam **Tabel 1** diketahui bahwa hasil triangulasi sumber menunjukkan keakuratan dari hasil wawancara bersama tiga informan. Karena *reward* yang diberikan secara konsisten dan jelas meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Berdasarkan data observasi, data menunjukkan bahwa 8 dari 12 peserta didik menunjukkan peningkatan partisipasi dalam 3 minggu setelah mendapatkan *reward* digital. Guru juga mencatat adanya peningkatan keterlibatan dalam forum diskusi daring. Di samping itu, beberapa peserta didik menyatakan bahwa *reward* digital terasa lebih membanggakan karena dapat dilihat oleh orang tua dan teman.

Data tersebut diketahui bahwa penerapan model *reward* berbasis teknologi digital mempengaruhi motivasi belajar dan mendorong perilaku positif dengan bantuan orang tua dalam proses. Sehingga peserta didik menjadi lebih semangat belajar karena mereka termotivasi oleh *reward* yang bisa dilihat oleh orang tua. Ketika orang tua tahu bahwa anaknya mendapat penghargaan, peserta didik merasa bangga dan ingin mempertahankan atau meningkatkan prestasinya. Selain *reward* yang membangkitkan psikologis peserta didik, peserta didik juga dapat digerakkan dengan adanya penerapan *punishment* edukatif berbasis

teknologi dalam menurunkan perilaku negatif peserta didik tanpa menimbulkan dampak psikologis yang merugikan. Karena efektivitas *punishment* edukatif mempengaruhi refleksi diri dan tanggung jawab. *Punishment* juga seperti penulisan surat refleksi mendorong kesadaran moral. Seperti perkataan peserta didik yang diberikan *punishment* karena dirinya sendiri yang melakukan kesalahan sebagai berikut,

“Aku nyesel banget waktu harus nulis surat minta maaf. Rasanya malu tapi bikin aku mikir, ternyata selama ini aku terlalu egois dan nggak pernah benar-benar ngerti perasaan orang lain, terutama guru yang memberikan tugas padaku. Dari situ aku belajar buat lebih jujur sama diri sendiri dan berusaha untuk selalu melakukan kebaikan dan perintah dari guru.”
(Peserta didik F, wawancara 22 Maret 2024)

Pernyataan tersebut mengilustrasikan dampak reflektif dari sistem *punishment* digital yang diterapkan di sekolah. Untuk memperkuat pemahaman mengenai bentuk implementasinya, berikut ditampilkan dokumentasi visual yang merepresentasikan proses pelaksanaan *punishment* secara virtual.



Gambar 2. Pelaksanaan Pemberian *Punishment* Secara Virtual
Sumber: Penelitian, 2024

Gambar 2 menunjukkan bahwa pelaksanaan pemberian *punishment* dengan sistem yang membuat jerah atau notifikasi langsung ke orang tua sangat berdampak pada peserta didik. Melalui adanya perubahan tingkah laku. Berdasarkan data observasi, terjadi penurunan 40% kasus keterlambatan dan 60% peningkatan penyelesaian tugas tepat waktu menurut dokumentasi sekolah setelah tiga minggu pemberlakuan *punishment* edukatif.

Pemberian *punishment* juga memberi respons emosional peserta didik. Karena hal itu menimbulkan rasa malu di depan teman jika dilakukan secara publik dan menurunkan harga diri sehingga peserta didik sadar diri secara tidak langsung, terutama jika peserta didik merasa dicap buruk secara permanen. Meskipun tidak ditemukan efek negatif signifikan, peserta didik menyebut *punishment* digital seperti pembatasan akses *game* edukatif lebih dapat diterima daripada hukuman fisik atau verbal. Karena memberikan dampak yang jahat dengan bantuan guru, orang tua, dan lingkungan sekolah. Peran guru dan lingkungan sekolah sangat dibutuhkan saat proses pembelajaran. Guru memainkan peran ganda sebagai fasilitator dan teladan. Mereka menerapkan *punishment* tanpa memperlakukan, dan *reward* tanpa memihak. Sesuai perkataan Khusnul Khotimah selaku guru kelas sebagai berikut:

"Kami selalu jelaskan alasan pemberian punishment, dan kami diskusi dulu dengan anak sebelum eksekusi. Penggunaan platform digital (seperti Google Form dan WhatsApp Broadcast, atau aplikasi sejenisnya) memang secara tepat untuk memberikan reward dan punishment yang edukatif, bukan hukuman yang menakutkan. Karena sebenarnya guru tidak hanya memberi skor saja, tetapi juga menjelaskan makna dari perilaku baik dan buruk, mengaitkan dengan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan empati." (Guru Kelas IV, wawancara 16 Maret 2024)

Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki konsistensi dan komunikasi yang baik karena *skill* yang dimiliki. Dengan bantuan teknologi, guru bisa mengawasi dan menilai perilaku peserta didik secara objektif dan konsisten, serta memberi *feedback* cepat. Sesuai data observasi bahwa guru menyampaikan informasi perkembangan peserta didik melalui aplikasi kepada orang tua secara berkala, sehingga terjadi kesinambungan antara sekolah dan rumah.

Partisipasi orang tua dalam proses ini terbukti penting. Mereka diundang melihat laporan perilaku peserta didik secara berkala. Hal tersebut memberikan ruang terhadap orang tua dalam memberikan edukasi dan sistem *controlling* terhadap anaknya. Sesuai dengan pendapat orang tua murid SDN 03 Sempu,

"Waktu anak saya dapet reward dan saya tahu dari grup, saya langsung kasih selamat juga di rumah. Karena orang tua yang terlibat, meskipun bukan hanya saya, akan melanjutkan penguatan perilaku yang dilakukan guru di rumah masing-masing. Sehingga anak-anak terdorong untuk semangat belajar dan berpikir positif. Sebenarnya, teknologi itu alat bantu, bukan satu-satunya penentu nilai karakter. Tetapi, teknologi sangat penting untuk zaman sekarang." (Orang tua F)

Berdasarkan data observasi yang diperoleh, sekolah menggunakan aplikasi sederhana berbasis *Google Form* dan *WhatsApp Broadcast* untuk mencatat, memantau, dan memberi penghargaan secara transparan. Partisipasi orang tua dalam proses ini terbukti penting karena mereka diundang melihat laporan perilaku peserta didik secara berkala. Hal tersebut akan mencapai keberhasilan untuk meningkatkan karakter dengan adanya koordinasi rutin antara guru, orang tua, dan peserta didik dengan pendekatan humanistik yang menganggap *punishment* bersifat edukatif dan *reward* tidak berlebihan. Adapun keberhasilan model *reward* dan *punishment* digital bukan hanya soal aplikasinya, tapi pada sejauh mana guru dan orang tua bekerja sama secara aktif dan reflektif membentuk karakter peserta didik secara konsisten di sekolah dan di rumah.

Discussions

Temuan ini merefleksikan bahwa strategi *reward* dan *punishment* digital bukan hanya sebagai alat kontrol perilaku, tetapi juga sebagai medium pedagogis yang mampu mendorong proses internalisasi nilai. Respons positif peserta didik terhadap *reward* digital menunjukkan adanya pergeseran preferensi bentuk apresiasi yang lebih kontekstual dengan dunia digital yang mereka akrabi. Hal ini mendukung pandangan

bahwa motivasi belajar anak usia sekolah dasar dapat ditumbuhkan melalui pengalaman yang bersifat langsung, *real-time*, dan berbasis penguatan positif (Riska *et al.*, 2025). *Reward* digital yang diterima secara publik melalui grup WhatsApp atau aplikasi serupa berperan membangun rasa bangga, harga diri, dan pengakuan sosial, yang pada gilirannya memperkuat perilaku prososial dan semangat belajar.

Sebaliknya, penerapan *punishment* berbasis digital yang dilakukan dengan pendekatan reflektif, seperti penulisan surat permintaan maaf yang menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menerima konsekuensi, tetapi juga mengalami proses evaluasi diri. Hal ini mengindikasikan bahwa *punishment* yang bersifat edukatif mampu menumbuhkan kesadaran moral dan tanggung jawab personal. Perasaan malu yang diakui peserta didik saat menulis surat menjadi titik balik bagi internalisasi nilai kejujuran, empati, dan kesadaran atas perbuatan. Fenomena ini sejalan dengan gagasan Lickona yang menekankan pentingnya pendidikan karakter melalui pengalaman moral yang bermakna (Zuhri *et al.*, 2022).

Efektivitas *punishment* edukatif ini turut diperkuat oleh data dokumentasi sekolah, yang mencatat adanya penurunan keterlambatan sekitar 40% selama periode intervensi. Penurunan ini menjadi indikator awal bahwa peserta didik mulai mengevaluasi tindakannya tidak semata berdasarkan konsekuensi pribadi, tetapi juga atas dasar dampaknya terhadap orang lain. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *reward* dan *punishment* secara proporsional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter peserta didik di era digital. Temuan ini memperkuat argumen bahwa sistem *reward* dan *punishment*, apabila dirancang dengan pendekatan yang tepat, tidak hanya dapat meningkatkan kedisiplinan, tetapi juga membangun rasa tanggung jawab peserta didik terhadap diri sendiri dan lingkungannya (Zuhdiah, 2019; Zuhri & Mahbubi, 2023).

Lebih jauh, temuan ini konsisten dengan konsep pembentukan karakter yang menekankan pentingnya pengembangan tiga dimensi utama secara terpadu, yakni *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* (Susanti, 2022). Dalam konteks ini, keterlibatan aktif guru dan orang tua melalui platform digital memperkuat kesinambungan antara nilai yang diajarkan di sekolah dan ditanamkan di rumah, serta menciptakan ekosistem pendidikan karakter yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan psikososial peserta didik.

Temuan penelitian ini menguatkan prinsip behaviorisme sebagaimana dijelaskan oleh Skinner dalam teori *operant conditioning*. *Reward* berperan sebagai penguat positif yang meningkatkan frekuensi perilaku baik, sedangkan *punishment* berfungsi menurunkan perilaku negatif. Data lapangan menunjukkan bahwa pemberian *reward* digital secara tepat waktu dan terbuka, misalnya melalui lencana virtual atau pengakuan di platform daring berhasil meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik. Hal ini mencerminkan prinsip *reinforcement immediacy* dan *social visibility* dalam teori Skinner, yang menyatakan bahwa penguatan akan lebih efektif jika diberikan segera setelah perilaku positif muncul (Kusumawati *et al.*, 2023; Viana *et al.*, 2023). Keterkaitan ini memperkuat argumentasi yang telah dibangun dalam *literature review* mengenai transformasi *reward* dan *punishment* dari metode konvensional menuju pendekatan berbasis digital yang lebih adaptif (Musseng *et al.*, 2025).

Hasil penelitian juga merefleksikan aspek penting dalam teori *social cognitive* dari Bandura yang telah dibahas dalam kajian literatur. Peserta didik tidak hanya termotivasi oleh *reward* yang mereka terima, tetapi juga oleh pengamatan terhadap teman sebaya yang mendapatkan penghargaan. Dalam konteks ini, pembelajaran observasional aktif terjadi di ruang digital, peserta didik melihat konsekuensi sosial dari perilaku orang lain dan menyesuaikan perilakunya sendiri untuk memperoleh respons serupa. Temuan ini mendukung konsep *reciprocal determinism* yang menegaskan interaksi timbal balik antara perilaku, lingkungan, dan faktor personal dalam pembentukan karakter (Mubin *et al.*, 2021; Zsolnai, 2016). Keterlibatan sosial dalam platform digital meningkatkan motivasi peserta didik karena adanya ekspektasi dan pengakuan sosial yang terus-menerus, sejalan dengan prinsip modeling dalam *social cognitive theory* yang telah dijelaskan dalam *literature review* (Martins *et al.*, 2021).

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil studi yang menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam konteks pendidikan agama. Hal ini menunjukkan bahwa strategi *reward* dan *punishment* meningkatkan motivasi peserta didik dalam konteks pendidikan agama, menandakan relevansi pendekatan ini lintas mata pelajaran dan ranah karakter (Tefbana & Sanjaya, 2024). Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa *reward* digital, seperti sistem poin dan *badge*, menjadi penggerak utama motivasi belajar di era digital. Menariknya, pola serupa ditemukan pada peserta didik sekolah dasar, menandakan bahwa penetrasi teknologi dalam kehidupan anak sejak dini juga mengubah cara mereka memaknai penghargaan dan motivasi (Pranawengtias, 2022).

Selain itu, temuan penelitian ini juga mengonfirmasi pentingnya integrasi nilai religius dan budaya lokal sebagaimana telah diuraikan dalam *literature review*. Implementasi *reward* dan *punishment* dalam konteks pendidikan karakter di Indonesia perlu mempertimbangkan kaidah syariah, adat, dan norma lokal agar proses pembentukan karakter dapat berlangsung secara menyeluruh. Dalam perspektif *maqāṣid al-sharī'ah* yang telah dijelaskan sebelumnya, *reward* dipahami sebagai *targhīb* (motivasi positif), sedangkan *punishment* sebagai *tarhīb* (peringatan edukatif) (Aquil et al., 2025). Penerapan *operant conditioning* berbasis nilai Islam, yang dilakukan melalui konsistensi pemberian *reward* untuk perilaku baik serta *punishment* yang bersifat reflektif, terbukti mampu meningkatkan kedisiplinan dan karakter prososial peserta didik (Imami et al., 2025). Hal ini dapat diwujudkan melalui penggunaan *badge* digital yang bernuansa lokal, seperti "Pejuang Jujur" atau "Sahabat Tahlil", serta *leaderboard* yang dinamai berdasarkan tokoh lokal atau Islami. Pendekatan ini bertujuan untuk menghindari penerapan *reward* dan *punishment* digital yang bersifat manipulatif atau bahkan traumatis karena mengabaikan konteks budaya peserta didik. Sebagai contoh, *badge* Islami dengan tulisan "Salat Tepat Waktu" tidak hanya berfungsi sebagai penghargaan simbolis, tetapi juga memperkuat identifikasi spiritual peserta didik dan menciptakan ruang pembelajaran digital yang inklusif, di mana peserta didik merasa diterima dan dihargai dalam komunitasnya. Dengan demikian, insentif digital yang dirancang secara tepat dapat memperluas fungsi *reward*, tidak hanya sebagai penguat perilaku, tetapi juga sebagai sarana pengembangan empati dan tanggung jawab sosial.

Selanjutnya, nilai-nilai budaya lokal dapat diintegrasikan melalui berbagai bentuk ekspresi reflektif, seperti pantun, peribahasa, atau musik daerah. Misalnya, peserta didik yang menunjukkan sikap disiplin dapat diberikan pantun digital yang bertemakan kedisiplinan, sehingga mendorong mereka untuk mencintai dan menghargai warisan budaya bangsa. Pendekatan ini memperkaya dimensi karakter melalui internalisasi nilai yang bersumber dari tradisi lokal. Oleh karena itu, *reward* dan *punishment* digital tidak hanya menjadi instrumen pengatur perilaku, melainkan juga menjadi medium transformasi karakter yang memadukan aspek religius, kultural, dan psikologis secara utuh dan harmonis.

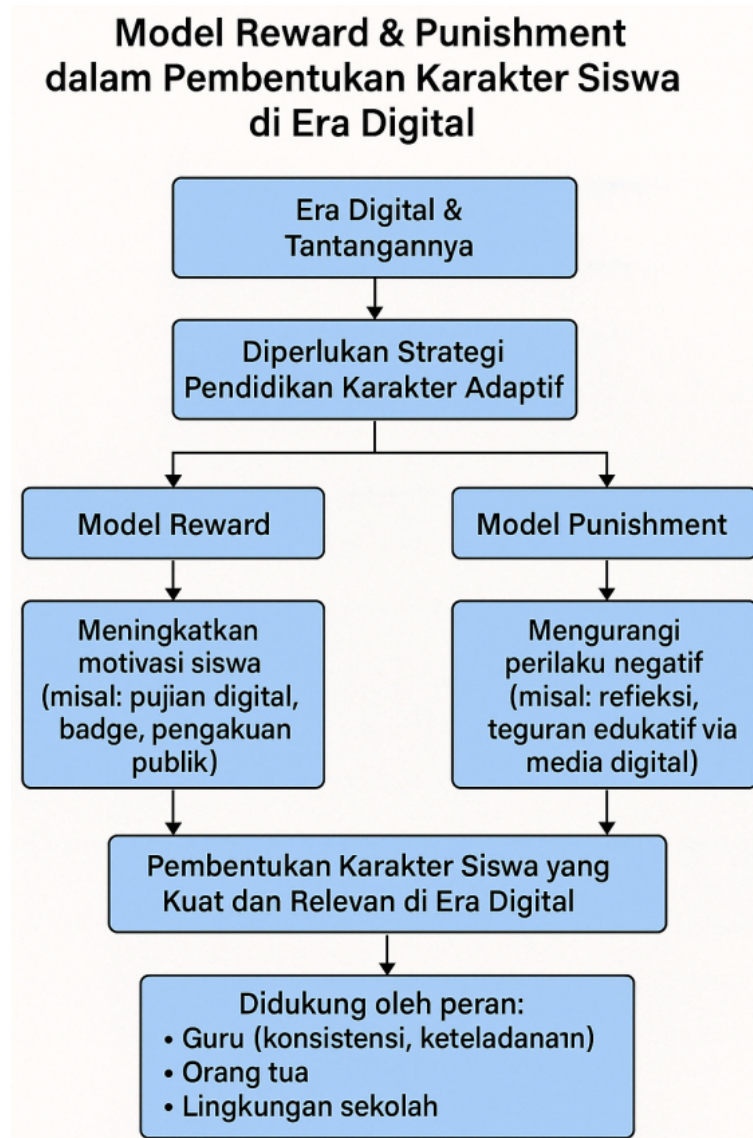
Aspek penting lainnya yang terungkap dari penelitian ini adalah peran krusial kolaborasi antara guru dan orang tua dalam mendukung implementasi sistem *reward* dan *punishment* digital. Temuan ini memperkuat konsep yang telah dibahas dalam *literature review* mengenai peran guru sebagai teladan, fasilitator, dan pemberi umpan balik yang adil serta konsisten. Guru yang menerapkan *reward* dan *punishment* secara proporsional dan adil mampu mencegah dampak negatif seperti rendahnya motivasi atau stres pada peserta didik (Iskandar et al., 2024). Kontribusi orang tua melalui digital parenting dan pemantauan perilaku anak menggunakan media digital juga terbukti memperkuat proses internalisasi nilai. Penelitian menunjukkan bahwa digital parenting yang disertai iklim sekolah yang positif dan pengawasan penggunaan gawai secara cerdas mampu meningkatkan disiplin serta menurunkan perilaku menyimpang (Ngulandari et al., 2024).

Keterkaitan dengan teori *self-determination* yang telah diuraikan dalam *literature review* juga terlihat jelas dalam temuan penelitian ini. Sistem *reward* digital yang selaras dengan tiga kebutuhan psikologis utama yaitu otonomi, kompetensi, dan keterkaitan mampu menghasilkan penguatan perilaku peserta didik yang lebih mendalam dan berkelanjutan (Nyuhuan, 2024). *Badge* yang diberikan bukan hanya untuk hasil akademik, tetapi juga untuk tindakan seperti membantu teman atau menyampaikan pendapat secara sopan, memperkuat nilai karakter sekaligus memenuhi kebutuhan sosial anak. Aplikasi yang sederhana namun bermakna terbukti jauh lebih efektif dibandingkan sistem digital yang kompleks namun tidak terhubung secara emosional dan sosial dengan peserta didik. Namun, terdapat perbedaan pendekatan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan *punishment* berbasis simbolik nasionalisme, seperti menyanyikan lagu wajib sebagai bentuk koreksi. Penelitian ini justru menunjukkan bahwa *punishment* reflektif seperti tugas menulis refleksi atau dialog pribadi lebih efektif untuk peserta didik sekolah dasar karena bersifat membangun kesadaran, bukan menciptakan rasa malu atau ketakutan. Artinya, konteks usia dan perkembangan psikologis anak perlu diperhitungkan dalam menentukan bentuk *punishment* yang edukatif dan konstruktif (Kurniawan et al., 2025). Hal ini sejalan dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret pada anak usia 7-12 tahun sebagaimana dijelaskan dalam *literature review*, dimana nilai dan aturan sosial mulai dipahami secara logis dan diinternalisasi melalui pengalaman langsung (Imanulhaq & Ichsan, 2022).

Penelitian ini juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian dilakukan hanya di satu sekolah dasar dengan latar belakang budaya tertentu, sehingga hasil belum dapat digeneralisasi secara luas. Kedua, observasi selama empat minggu belum cukup untuk mengamati dampak jangka panjang terhadap karakter peserta didik. Ketiga, adanya keterlibatan langsung peneliti sebagai pengamat membuka potensi bias, meskipun telah dilakukan triangulasi melalui data dokumentasi dan wawancara.

Secara praktis, guru disarankan mengombinasikan *reward* digital dengan umpan balik verbal langsung agar peserta didik tetap mendapatkan sentuhan personal dan motivasi intrinsik. Sekolah perlu menyusun standar operasional prosedur sistem *reward-punishment* digital yang adil dan transparan, serta melibatkan orang tua melalui kanal digital untuk memperkuat pembentukan karakter dari rumah. Dari sisi teoritis, penelitian ini memperluas penerapan teori *behaviorisme* ke ranah teknologi pendidikan, sekaligus menunjukkan bahwa prinsip penguatan masih sangat relevan dalam dunia digital. Selain itu, temuan juga memperkaya teori *social learning* Bandura dengan menyoroti peran observasi dalam ekosistem digital. Perilaku dan penghargaan ditampilkan secara terbuka dan masif, memperkuat proses imitasi sosial dengan adanya peran guru dan orang tua.

Sebagai sintesis konseptual, temuan ini menegaskan bahwa strategi *reward* dan *punishment* digital tidak hanya berdampak pada perilaku, tetapi juga berfungsi sebagai instrumen pendidikan karakter modern yang melibatkan aspek psikologis, sosial, dan teknologi secara simultan. Integrasi antara teori *behaviorisme*, *social cognitive theory*, *self-determination theory*, dan *technology acceptance model* yang telah dibahas dalam *literature review* terbukti memberikan kerangka teoretis yang komprehensif untuk memahami kompleksitas implementasi sistem penguatan berbasis digital dalam pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, model konseptual yang dirumuskan akan menggambarkan interaksi antara teori, praktik, dan aktor pendukung dalam membentuk karakter peserta didik secara sistemik dan kontekstual di era digital. Model ini ditunjukkan pada **Gambar 3** berikut.



Gambar 3. Skema Model *Reward* dan *Punishment* dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Era Digital
Sumber: Dokumen Penulis, 2025

Gambar 3 di atas menunjukkan skema model *reward* dan *punishment* sebagai strategi pembentukan karakter peserta didik di era digital. *Reward* digunakan untuk memperkuat perilaku positif seperti disiplin dan tanggung jawab, sementara *punishment* diterapkan secara edukatif untuk mengoreksi perilaku yang menyimpang. Skema ini menekankan pentingnya keseimbangan antara keduanya, serta peran aktif guru, orang tua, dan teknologi dalam membimbing peserta didik menuju pembentukan karakter yang baik secara berkelanjutan.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, hipotesis penelitian terbukti bahwa penerapan model *reward* dan *punishment* yang terintegrasi dengan teknologi digital lebih efektif dalam membentuk karakter peserta didik dibandingkan dengan model konvensional karena memungkinkan pengakuan dan konsekuensi yang lebih transparan, personal, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital. Terkait permasalahan pertama, penerapan model *reward* berbasis teknologi digital

terbukti efektif dalam membangkitkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik serta mendorong perilaku positif. Pengakuan melalui platform digital tidak hanya memberikan kepuasan sesaat, tetapi juga mendorong peserta didik mengembangkan perilaku prososial secara berkelanjutan. Transparansi sistem digital memungkinkan peserta didik merasakan pengakuan yang bermakna karena dapat dilihat oleh lingkungan sosial mereka, sejalan dengan teori *Self-Determination* yang menekankan pemenuhan kebutuhan psikologis berupa otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial.

Berkenaan dengan permasalahan kedua, penerapan *punishment* edukatif berbasis teknologi terbukti efektif menurunkan perilaku negatif peserta didik tanpa menimbulkan dampak psikologis yang merugikan. Pendekatan *punishment* melalui refleksi digital dan teguran konstruktif mendorong peserta didik melakukan introspeksi dan mengembangkan kesadaran moral tanpa menciptakan trauma atau ketakutan, sehingga proses pembelajaran karakter berlangsung secara konstruktif dan bermakna. Mengenai permasalahan ketiga, kolaborasi sinergis antara guru dan orang tua menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi model berbasis teknologi digital dalam membentuk karakter peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang konsisten dan adil dalam menerapkan sistem digital, sementara orang tua berperan sebagai perpanjangan tangan sekolah di rumah melalui *digital parenting*. Sinergi ini menciptakan ekosistem pendidikan karakter yang holistik dengan penguatan nilai yang konsisten antara sekolah dan keluarga.

Secara keseluruhan, penerapan model *reward* dan *punishment* berbasis teknologi digital yang proporsional dan didukung kolaborasi aktif stakeholder pendidikan dapat menjadi strategi efektif dalam membentuk karakter peserta didik sekolah dasar di era digital. Sistem ini tidak hanya membangun disiplin eksternal, tetapi juga menumbuhkan karakter moral yang autentik melalui pengembangan kesadaran diri, tanggung jawab sosial, dan motivasi intrinsik peserta didik. Implikasi penelitian ini mencakup perlunya penyusunan standar operasional prosedur sistem digital yang adil dan transparan, pelatihan berkala bagi guru tentang pemanfaatan teknologi pendidikan untuk pembentukan karakter, pengembangan platform digital yang ramah anak, serta integrasi nilai religius dan budaya lokal dalam desain sistem digital untuk memperkuat identitas dan karakter bangsa.

Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melakukan studi longitudinal guna mengamati dampak jangka panjang sistem terhadap pembentukan karakter, studi komparatif pada sekolah dengan latar belakang yang beragam, penelitian kuantitatif untuk mengukur efektivitas secara statistik, kajian integrasi kearifan lokal dalam sistem digital, serta eksplorasi dampak sistem digital terhadap hubungan sosial dan empati peserta didik untuk memastikan keseimbangan antara dunia digital dan interaksi sosial yang autentik.

AUTHOR'S NOTE

Saya menyatakan bahwa tulisan ini asli karya saya sendiri dan bebas dari plagiarisme. Terima kasih karena memberi semangat sehingga artikel ini cepat selesai.

REFERENCES

- Abidin, A., Amien, S., & Nurhakim, M. (2025). Strategi pembiasaan dan dampaknya pada pembentukan karakter religius siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(2), 835-846.
- Almeida, C., Kalinowski, M., Uchôa, A., & Feijó, B. (2023). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. *Information and Software Technology*, 156(1), 1-74.

- Andini, T. M., Poedjiastutie, D., & Prastiyowati, S. (2024). Penguatan pembelajaran karakter melalui permainan edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Malang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(3), 751-764.
- Aquil, A., Hermawati, T., Mustafidin, A., & Ratnawati, S. (2025). Punishment and reward in Islamic education: Implementation at MA Hidayatus Subban. *Jurnal Pendidikan Karakter Islami*, 4(1), 1-9.
- Arbi, Z. F., & Amrullah, A. (2024). Transformasi sosial dalam pendidikan karakter di era digital: Peluang dan tantangan. *Social Studies in Education*, 2(2), 191-206.
- Dewi, R. E., & Alam, A. A. (2020). Transformation model for character education of students. *Cypriot Journal of Educational Science*, 15(5), 1228-1234.
- Fahmi, F., Rofiq, A., & Zuhriyah, I. A. (2024). Transformation of student character building through religious-based child-friendly school programs: Responding to challenges and creating sustainable character education solutions. *Educazione: Journal of Education and Learning*, 2(1), 52-65.
- Garlinska, M., Osial, M., Proniewska, K., & Pregowska, A. (2023). The influence of emerging technologies on distance education. *Electronics*, 12(7), 1-29.
- Habsy, B. A., Hanani, A. K., Anggraini, F. A., Zulfah, S. Z., & Rahma, A. A. U. (2024a). Penerapan teknik reinforcement dan punishment di sekolah ramah anak. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 622-628.
- Habsy, B. A., Najwa, W. A. S., Putra, A. A., & Sholickha, A. F. N. (2024b). Pendidikan karakter: Sebuah kajian literatur. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(4), 147-162.
- Hadiapurwa, A., Riani, P., Yulianti, M. F., & Yuningsih, E. K. (2021). Implementasi merdeka belajar untuk membekali kompetensi generasi muda dalam menghadapi era society 5.0. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 115-129.
- Haque, M. I. Z. U., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 58-70.
- Imami, A. S., Fajri, Z., & Rhomadona, S. A. (2025). Enhancing discipline through operant conditioning in Islamic education at Elementary School Purnama 1. *Journal of Basic Education Research*, 6(2), 239-253.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Safitri, R., & Gustavisiana, T. S. (2024). The use of reward and punishment in classroom management in elementary schools. *Journal of Pedagogy*, 1(3), 61-66.
- Kahfi, I. (2025). Transformasi pendidikan akhlak dalam mengatasi penyimpangan perilaku sosial remaja di era digital. *Maslahah: Journal of Islamic Studies*, 4(1), 9-38.
- Kurniawan, D., Karliani, E., & Ikbal, A. (2025). Habituaasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran pendidikan pancasila di SMK. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 326-341.
- Kusumawati, M. D., Fauziddin, M., & Ananda, R. (2023). The impact of reward and punishment on the extrinsic motivation of elementary school students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 183-192.
- Lara-Cabrera, R., Ortega, F., Talavera, E., & López-Fernández, D. (2023). Using 3-D printed badges to improve student performance and reduce dropout rates in STEM higher education. *IEEE Transactions on Education*, 66(6), 612-621.

- Marmoah, S., Ichlasita, D. N., & Hadiyah, H. (2022). Application of online learning class management through reward and punishment. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(1), 170-182.
- Martins, D., Rademacher, L., Gabay, A. S., Taylor, R., Richey, J. A., Smith, D. V., Goerlich, K. S., Nawijn, L., Cremers, H. R., Wilson, R., Bhattacharyya, S., & Paloyelis, Y. (2021). Mapping social reward and punishment processing in the human brain: A voxel-based meta-analysis of neuroimaging findings using the social incentive delay task. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 122(1), 1-17.
- Mubin, M. N., Ikhasan, B. M. N., & Putro, K. Z. (2021). Pendekatan kognitif-sosial perspektif albert bandura pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Edureligia*, 5(1), 92-103.
- Mufti, Z. A., Syafruddin, Rehani, Yusmanila, & Zuzano, F. (2024). Transformasi pembelajaran Al-Qur'an dan hadis dalam pendidikan agama Islam untuk menghadapi revolusi industri 5.0. *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, 5(2), 572-588.
- Munthe, R. M., Gultom, R., & Simamora, D. T. (2023). Pengaruh metode reward and punishment terhadap motivasi belajar pendidikan agama Kristen siswa kelas V SD Negeri 29 Pardomuan I Kecamatan Pangururan Kabupaten Samosir tahun pembelajaran 2023/2024. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese dan Pastoral*, 2(2), 23-42.
- Musseng, A., Daryanti, D., & Asriyana, A. (2025). Strategi manajerial dalam menghadapi ketidakpastian ekonomi: Studi pada industri perbankan. *Benefit: Journal of Bussiness, Economics, and Finance*, 3(2), 562-571.
- Ngulandari, P. R., Oktaviani, M., & Elmanora, E. (2024). Digital parenting and school climate to improve discipline character in students. *Journal of Family Sciences*, 8(3), 117-131.
- Nyuhuan, G. (2024). Beyond rewards and punishments: enhancing children's intrinsic motivation through self-determination theory. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 21(2), 1576-1583.
- Pangaribuan, C. H., Hidayat, D., Bayu Putra, O. P., Aguzman, G., & Febriyanto, R. (2021). Digital badge from the perspective of selfdetermination theory. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 18(1), 1-14.
- Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2023). Impact of screen time on children's development: cognitive, language, physical, and social and emotional domains. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(5), 1-30.
- Pranawengtiyas, W. (2022). Undergraduate students' motivation on English language learning at Universitas Teknokrat Indonesia. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 3(2), 27-32.
- Putra, P. E. W., & Wiryawan, I. W. (2021). Pengaturan digitalisasi peta terkait transportasi online dalam perspektif hak cipta. *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)*, 10(1), 48-63.
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299-310.
- Ramdhayani, E., Novianti, W., Syafruddin, S., Deniati, L., & Kurniati, E. (2020). Analisis penilaian sikap siswa selama pembelajaran daring pada era tatanan baru. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(2), 107-110.
- Riska, N., Rosmilawati, I., & Juansah, D. E. (2025). Integrasi teknologi AI dalam pembelajaran adaptif untuk meningkatkan keterampilan abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 180-198.

- Rokhmawati, Z., Aslan, A., & Farchan, A. (2025). Inovasi teknologi dalam pendidikan jarak jauh: Kajian literatur. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 264-274.
- Sirait, S. (2016). Islamic education in the perspective of Islam nusantara. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 133-148.
- Sofi-Karim, M., Bali, A. O., & Rached, K. (2023). Online education via media platforms and applications as an innovative teaching method. *Education and Information Technologies*, 28(1), 507-523.
- Susanti, S. E. (2022). Pendidikan karakter dalam membangun kecerdasan moral bagi anak usia dini perspektif Thomas Lickona. *Trilogi: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, dan Humaniora*, 3(1), 10-17.
- Tefbana, A., & Sanjaya, A. (2024). Pendekatan reward dan punishment dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Luxnos*, 10(1), 43-57.
- Viana, S., Junaidi, A., & Saputra, A. (2023). The implementation of rewards and punishment on the students' motivation in English learning at junior high school of SMPN 7 Mataram academic year 2022/2023. *Journal of English Education Forum (JEEF)*, 3(2), 30-34.
- Wulansari, F., Nurdin, E. S., & Ruyadi, Y. (2025). Implementation of student character education with *rewards and punishments* to increase student enthusiasm for learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 687-698.
- Zsolnai, L. (2016). Moral disengagement: How people do harm and live with themselves, by albert bandura. *Business Ethics Quarterly*, 26(3), 426-429.
- Zuhdiah, Z. (2019). Meningkatkan motivasi kerja guru melalui pemberian reward dan punishment. *Jurnal Vidya Karya*, 34(1), 53-64.
- Zuhri, S., & Mahbubi, R. I. (2023). Culture in shaping the disciplined character of santri through *punishment and reward* methods at Pondok Pesantren Miftakhul Huda Nuruddin Ciomas Serang Banten. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 13-20.
- Zuhri, S., Nazmudin, D., & Asmuni, A. (2022). Konsepsi pendidikan karakter menurut Al-Zarnuji dan Thomas Lickona. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 56-78.