

**OPTIMALISASI NILAI KARAKTER DISIPLIN MELALUI
STRATEGI *GOOD BEHAVIOR GAME* PADA SISWA KELAS 5
MI SUDIRMAN PANJANG KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

ROSIYANA ARDI
NIM. 2318116

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

**OPTIMALISASI NILAI KARAKTER DISIPLIN MELALUI
STRATEGI *GOOD BEHAVIOR GAME* PADA SISWA KELAS 5
MI SUDIRMAN PANJANG KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

ROSIYANA ARDI
NIM. 2318116

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

**SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosiyana Ardi
NIM : 2318116
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : **Optimalisasi Nilai Karakter Disiplin Melalui Strategi *Good Behavior Game* Pada Siswa Kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan**

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Pekalongan, 15 November 2023
Yang Menyatakan



ROSIYANA ARDI
NIM. 2318116

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 3 (Tiga) Eksemplar

Hal : Naskah Skripsi

Sdri. Rosiyana Ardi

Kepada

Yth. Dekan FTIK UIN K.H

Abdurrahman Wahid

Pekalongan

c.q. Ketua Jurusan PGMI

di

PEKALONGAN

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi :

Nama : ROSIYANA ARDI

NIM : 2318116

Jurusan : FTIK/PGMI

Judul : OPTIMALISASI NILAI KARAKTER DISIPLIN MELALUI STRATEGI *GOOD BEHAVIOR GAME* PADA SISWA KELAS 5 MI SUDIRMAN PANJANG.

Dengan ini mohon agar skripsi tersebut segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian bapak/Ibu, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekalongan, 7 November 2023
Pembimbing



Eros Meilina Sofa, M. Pd
NIP. 19860509 2023 212043



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan KM.5 Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51161

Website: www.ftik.uingusdur.ac.id | Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :

Nama : **ROSIYANA ARDI**

NIM : **2318116**

Judul Skripsi : **OPTIMALISASI NILAI KARAKTER DISIPLIN
MELALUI STRATEGI *GOOD BEHAVIOR GAME*
PADA SISWA KELAS 5 MI SUDIRMAN PANJANG
KOTA PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Rabu tanggal 22 November 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Akhmad Afrohi, M.Pd.
NIP. 19690921 200312 1 003

Penguji II

Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd.
NIP. 19910906 202012 2 019

Pekalongan, 27 November 2023

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka danha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye

س	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ظ	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
ح	Ghain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal rangkap	Vokal Panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أَي = ai	إِي = ī
أ = u	أَوْ = au	أُو = ū

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
أ...أ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إ...إ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...و	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ *qāla* - قِيلَ *qīla*

4. Ta' Marbutah

Ta' Marbutah hidup dilambangkan dengan /t/. Contoh:

مرأة جميلة ditulis *mar'atun jamīlah*

Ta' Marbutah mati dilambangkan dengan /h/. Contoh:

فاطمة ditulis *fātimah*

5. Syaddad (tasydid, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا ditulis *rabbānā* البر ditulis *al-barr*

6. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الرجل ditulis *ar-rojulu*

السيدة ditulis *as-sayyidah*

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

البدیع ditulis *al-badi'*

الجلال ditulis *al-jalāl*

7. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof (^/).

Contoh:

أمرت ditulis *umirtu*

شيء ditulis *syai'un*

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

Wa innallāha fahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innallāha fahuwa khairurrāziqīn

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا

Bismillāhi majrehā wa mursāhā

PERSEMBAHAN

Dengan hati yang sangat bahagia, Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang tercinta, Ibu Wiati dan Alm. Bapak Slamet Supardi yang telah ikhlas dan selalu ada dalam proses hidupku dan tidak hentinya mengiringi langkahku dengan do'a.
2. Kedua adikku, Awang Ardiyanto dan Kafka Khairul Umam yang telah menjadi adek yang hebat dan direpotkan dalam membantu mengerjakan skripsi.
3. Suamiku, Faesol yang telah memberikan dukungan dan support sehingga skripsi ini dapat selesai.
4. Keluarga besarku, Bani Surip dan Bani Supardi yang telah memberikan dorongan dan do'a.
5. Ibu Dosen Pembimbing Skripsi, Eros Meilina Sofa, M.Pd yang dengan sabar membimbing dan memberi masukan berharga tentang segala permasalahan selama perkuliahan
6. Bapak Dosen Pembimbing Akademik, Depkes. Nurul Huda yang sabar membimbing dan memberi masukan berharga tentang segala permasalahan selama perkuliahan.
7. Keluarga besar MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan yang telah berkenan menjadi tempat penelitian.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah Ayat 286)



ABSTRAK

Ardi, Rosiyana. 2023. Optimalisasi Nilai Karakter Disiplin Melalui Strategi *Good Behavior Game* Pada Siswa Kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Eros Meilina Sofa M.Pd.

Kata Kunci: Disiplin, *Good Behavior Game*, Siswa Kelas 5

Dalam proses belajar mengajar pendidik dituntut untuk bersikap disiplin. Disiplin merupakan suatu tindakan yang menunjukkan perilaku seseorang tertib dan patuh dalam berbagai aturan yang diterapkan. Strategi *good behavior game* merupakan strategi pengelolaan kelas yang melibatkan berbagai kegiatan salah satunya tentang peraturan. Hal ini juga yang mendorong guru kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan menggunakan strategi *good behavior game*.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1). Bagaimana langkah – langkah penerapan strategi *good behavior game* dalam mengoptimalisasi nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman?, 2). Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam mengoptimalisasikan nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman?

Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian *field research*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah guru wali kelas dan siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang. Adapun analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau kesimpulan.

Langkah – langkah penerapan strategi *good behavior game* di MI Sudirman Panjang yaitu penerapan strategi *good behavior game* bahwa efektif dilakukan dalam mengoptimalisasikan nilai karakter disiplin. Dengan menggunakan langkah – langkah yaitu Putuskan kapan jadwal permainan, definisikan dengan jelas perilaku negatif yang akan dinilai selama permainan, tentukan hadiah untuk siswa yang menaati peraturan, perkenalkan *game* tersebut dan penerapan *game*. Faktor pendukung dalam mengoptimalisasikan nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang antara lain: kesadaran siswa, *reward* atau hadiah, dan *punishment* atau hukuman. Sedangkan faktor penghambat dalam mengoptimalisasikan nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang antara lain: lingkungan keluarga, keterlambatan guru dan penerapan yang kurang konsisten.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “**Optimalisasi Nilai Karakter Disiplin Melalui Strategi *Good Behavior Game* Pada Siswa Kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan**”. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW., keluarga, sahabat, beserta para pengikutnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bimbingan, bantuan, dan dorongan, baik bersifat material maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof . Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Juwita Rini, M.Pd. selaku Seketaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Depkes. Nurul Huda selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasihat dan arahan.

5. Eros Meilina Sofa, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan masukan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, pengalaman, dan waktunya.
7. Seluruh staf akademik dan staf perpustakaan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah melayani dengan baik sampai terselesaikannya studi.
8. Kepala Madrasah dan guru MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kedua orang tua dan segenap keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Sungguh penulis tidak dapat memberikan balasan apapun kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, kecuali do'a semoga Allah SAW memberikan kebaikan berlipat ganda baik di dunia maupun di akhirat. Penulis menyadari bahwa apa yang telah tersaji dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagaimana semestinya.

Pekalongan, 15 November 2023

Hormat Saya,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	v
PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO.....	x
ABSTRAK.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Metode Penelitian.....	7
F. Sistematika Penulisan Skripsi.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Deskripsi Teori.....	13
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III HASIL PENELITIAN.....	31
A. Gambaran Umum MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.....	31
B. Langkah – langkah penerapan teori behaviorisme di MI Sudirman Panjang bahwa efektif dilakukan dalam mengoptimalisasikan nilai karakter disiplin.....	37

C. Faktor pendukung dalam mengoptimalkan nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.....	40
--	----

BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN.....44

A. Analisis Langkah – langkah penerapan teori behaviorisme di MI Sudirman Panjang bahwa efektif dilakukan dalam mengoptimalkan nilai karakter disiplin.....	44
B. Analisis Faktor pendukung dalam mengoptimalkan nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.....	46

BAB V PENUTUP.....51

A. Kesimpulan.....	51
B. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kondisi Gedung MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.....	34
Tabel 3.2	Data Guru MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.....	35
Tabel 3.3	Data Siswa MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.....	36



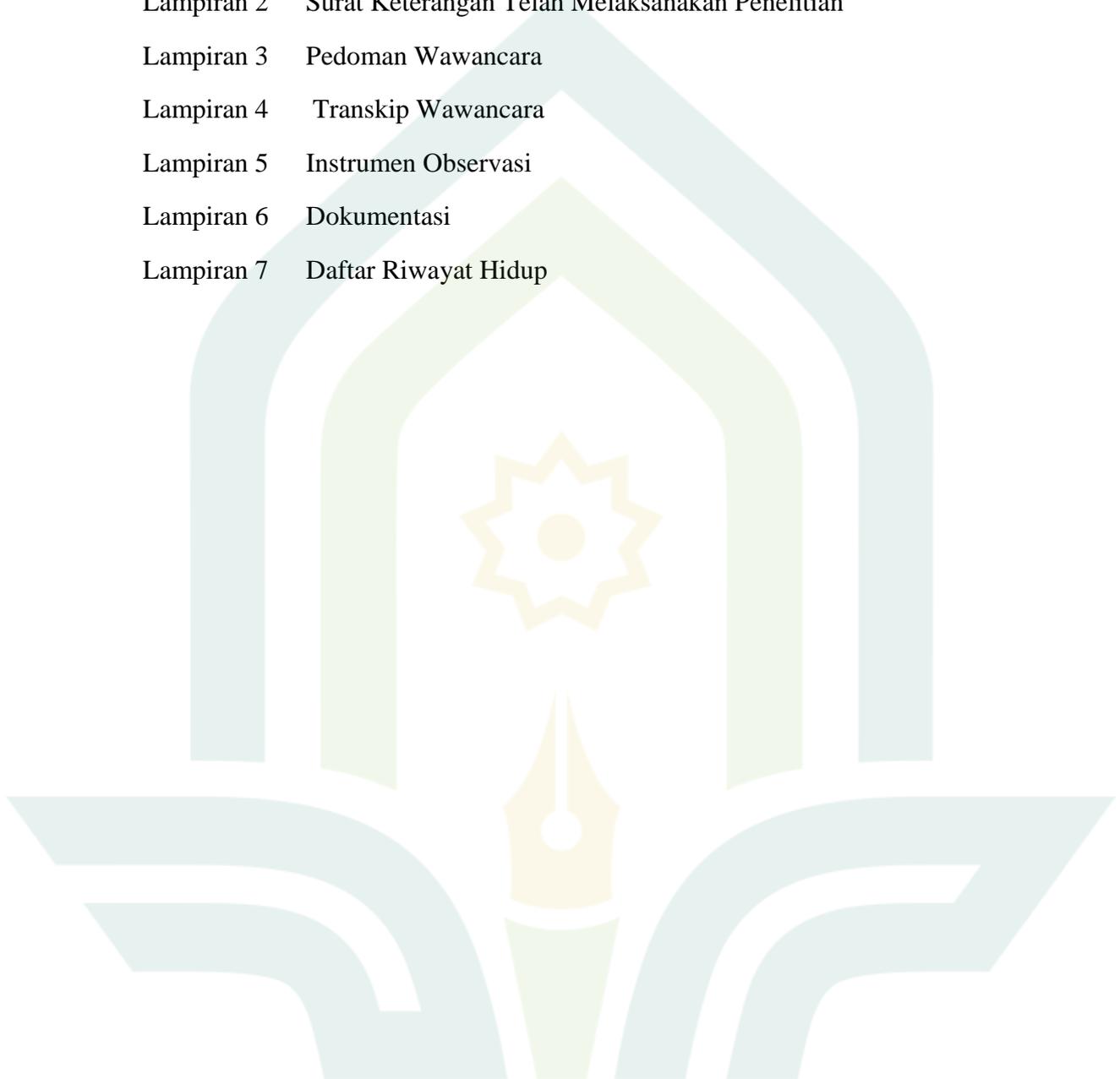
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir Optimalisasi Nilai Karakter Disiplin Melalui Strategi <i>Good Behavior Game</i> Pada Siswa Kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.....	30
------------	---	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3 Pedoman Wawancara
- Lampiran 4 Transkrip Wawancara
- Lampiran 5 Instrumen Observasi
- Lampiran 6 Dokumentasi
- Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan penguasaan pengetahuan, teknologi, keterampilan, seni, dan moral (karakter) bagi peningkatan daya saing sebagai individu agar dapat memberi sumbangan kepada masyarakat lokal, bangsa maupun masyarakat lokal. Karakter adalah nilai – nilai yang mendasari sikap, perilaku, watak dan kepribadian seseorang berdasarkan norma agama, kebudayaan, hukum dan adat istiadat. Berdasarkan hal tersebut, maka pendidikan karakter sangat penting diterapkan sejak dini karena pendidikan karakter mencakup kebiasaan dan semangat yang baik sehingga siswa menjadi pribadi yang bertanggungjawab dan dewasa.¹

Terdapat beberapa nilai karakter yang terkandung dalam pendidikan karakter. Menurut kementerian pendidikan nasional terdapat 18 nilai karakter yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab. Terdapat salah satu nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter adalah nilai disiplin. Disiplin merupakan suatu tindakan yang menunjukkan perilaku seseorang

¹ Yohana Afliani Ludo Buan, *Guru Dan Pendidikan Karakter*, (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2020), hlm. 21.

tertib dan patuh dalam berbagai aturan yang diterapkan. Disiplin juga dapat dikatakan suatu keadaan tertib seseorang dari hati yang tunduk terhadap peraturan.²

Karakter atau sikap didefinisikan sebagai salah satu yang baik dan membawa seseorang pada hal yang baik. Karakteristik disiplin apabila diterapkan sejak dini maka akan menjadikan seseorang lebih baik lagi. Karakter disiplin dapat ditanamkan pada semua orang sebagai tanda orang tersebut dapat mematuhi aturan yang berlaku. Siswa dapat berperilaku disiplin dimana saja, baik di sekolah maupun di rumah. Siswa menerapkan sikap disiplin di sekolah dengan mematuhi peraturan yang diterapkan, sedangkan di rumah siswa mematuhi peraturan yang telah ditetapkan di keluarga. Siswa yang menerapkan karakter disiplin pada dirinya, maka kegiatan yang dilakukan akan lebih teratur dan terarah.³

Good Behavior Game (GBG) adalah strategi pengelolaan kelas yang melibatkan berbagai kegiatan seperti mengatur aturan, membagi kelas menjadi tim, memberikan umpan balik atas pelanggaran peraturan, dan memberikan imbalan yang bergantung pada beberapa peraturan pelanggaran. GBG diketahui efektif mengurangi perilaku mengganggu di kelas mulai dari tingkat Taman Kanak – kanak (TK) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA).⁴

² Ahmad Susanto, *Bimbingan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 119.

³ Nur Agus Salim, dkk., *Dasar – dasar Pendidikan Karakter*, (Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 18.

⁴ Ni'matuzahroh, *Aplikasi Psikologi di Sekolah*, (Malang: UMM Press, 2019), hlm. 110-111.

Good behavior game dalam pandangan psikologi memiliki keterkaitan mengenai teori behaviorisme. Teori ini mengasumsikan pembelajar adalah lembaran kosong yang harus dilengkapi dengan informasi yang akan dipelajari. Teori behaviorisme menitikberatkan pada adaptasi perilaku peserta didik. Berdasarkan teori ini terjadinya perubahan karena adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang telah dianggap belajar sesuatu jika orang tersebut mampu menunjukkan adanya perubahan perilaku.⁵

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal terhadap wali kelas 5, penulis mendapatkan informasi bahwa di MI Sudirman sudah menanamkan nilai karakter disiplin. Pada penelitian ini dalam mengoptimalkan nilai karakter disiplin melalui *strategi good behavior game*. Dimana diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar di kelas 5 telah menggunakan strategi *good behavior game* dari lima tahun yang lalu sampai sekarang. Sebelum diterapkan strategi *good behavior game* suasana kelas tidak kondusif seperti terlambat masuk kelas, siswa yang mengganggu dikelas, keluar masuk kelas, tidak mengerjakan tugas, dan berbicara saat pembelajaran sehingga menjadi faktor penghambat dalam proses belajar mengajar.⁶

Dalam diterapkannya strategi *good behavior game* di kelas 5 semua peserta didik mau tidak mau harus mengikuti peraturan yang

⁵ Romi Mesra., dkk, *Teknologi Pendidikan*, (Sukajaya: Sada Kurnia Pustaka, 2023), hlm. 161.

⁶ Haryanti, Guru Kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan, *Wawancara Pribadi*, Panjang, 7 April 2023.

diterapkan bersama sehingga minim perilaku pelanggaran. Strategi *good behavior game* yang digunakan yaitu peserta didik dibagi dalam bentuk tim, setiap tim akan dibentuk peserta didik yang bermasalah dalam jumlah yang seimbang (pendiam, agresif, pengacau dan lainnya). Kemudian setiap tim akan dijadikan ketua secara bergilir dan apabila di setiap tim melakukan kesalahan akan mendapatkan konsekuensinya dan sebaliknya.

Teknik ini dilakukan 3x dalam seminggu, dalam prosedur *good behavior game* semua tim saling bergantung. Apabila salah satu ada yang melakukan pelanggaran akan mendapatkan sanksi sehingga hal tersebut membuat peserta didik memahami pentingnya berpikir dahulu sebelum bertindak. Maka dari itu dapat mengurangi perilaku yang tidak baik sehingga dapat menjadikan peserta didik disiplin dalam belajar.⁷

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam observasi yang dilakukan dapat dilihat beberapa karakter baik yang terbentuk melalui strategi *good behavior game* yang diterapkan di MI Sudirman. Beberapa uraian tersebut menjadi latar belakang peneliti untuk mencermati lebih dalam dan ilmiah tentang “Optimalisasi Nilai Karakter Disiplin Melalui Strategi *Good Behavior Game* Pada Siswa Kelas 5 MI Sudirman”.

⁷ Haryanti, Guru Kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan, *Wawancara Pribadi*, Panjang, 7 April 2023.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyusun dalam bentuk rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah – langkah penerapan strategi *good behavior game* dalam mengoptimalisasi nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam mengoptimalisasi nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai sesuai rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah – langkah penerapan strategi *good behavior game* dalam mengoptimalisasi nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam mengoptimalisasi nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun beberapa kegunaan di dalam penelitian sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti tentang optimalisasi nilai karakter disiplin melalui strategi *good behavior game* bagi siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.

a. Bagi Siswa

Siswa mampu menerapkan nilai karakter disiplin melalui strategi *good behavior game* agar siswa fokus belajar.

b. Bagi Guru

Guru mampu menjadi teladan yang baik dalam menanamkan nilai karakter disiplin bagi siswanya.

c. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mampu berkerjasama agar bisa optimal dalam mendidik dan menanamkan nilai karakter disiplin bagi siswa dalam upaya meningkatkan akhlak yang mulia.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti khususnya dalam menanamkan nilai karakter disiplin.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian lapangan. Penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan adalah penelitian yang biasa digunakan oleh ilmuwan sosial dan ekonomi dimana lokasi penelitiannya berada di lingkup masyarakat atau kelompok manusia tertentu atau objek tertentu sebagai latar dimana peneliti melakukan penelitian.⁸

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data suatu ilmiah dengan menafsirkan apa yang terjadi di lapangan. Mengharuskan peneliti menjadi instrument kunci karena menggunakan metode triangulasi (gabungan) tidak menggunakan angka dengan rumus – rumus stastistik, namun menerapkan proses analisis data yang bersifat induktif dengan cara observasi.⁹

Penulis akan mendapatkan hasil penelitian mengenai optimalisasi nilai karakter disiplin melalui strategi *good behavior game* pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.

⁸ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 18.

⁹ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hlm. 8.

2. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti di MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan berfokus pada data penelitian. Data yang diambil melalui pengamatan di lapangan secara langsung, wawancara serta dokumentasi dan lainnya. Pada penelitian ini terdapat dua sumber yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Sumber Data Primer

Data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dapat melalui wawancara, observasi, maupun survei.¹⁰ Data primer dalam penelitian ini adalah siswa, guru kelas 5.

b. Sumber Data Sekunder

Data yang bisa diambil dari pihak mana saja yang bisa memberikan tambahan data guna melengkapi kekurangan dari data yang diperoleh melalui sumber data primer.¹¹ Penelitian bisa menggunakan sumber data sekunder yang berupa dokumentasi di sekolah untuk melengkapi data tentang proses belajar mengajar melalui strategi *good behavior game*.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab kepada partisipan, dengan tujuan mengeksplorasi sebuah makna

¹⁰ Mahfud Sholihin, *Analisis Data Penelitian Menggunakan Software STATA*, (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2021), hlm. 26.

¹¹ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 39-40.

atau informasi yang menerangkan sebuah kejadian yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah atau menemukan sebuah konstruksi teori.¹² Teknik wawancara yang dilakukan yaitu dengan mewawancarai narasumber yaitu guru wali kelas dan siswa kelas 5 di MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.

b. Observasi

Observasi yaitu mengamati lingkungan atau aktivitas perilaku partisipan. Proses pengamatan berlangsung mendalam dengan tidak berinteraksi dengan partisipan.¹³ Observasi berfungsi untuk mengamati langsung kegiatan pada proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *good behavior game* untuk mengoptimalkan nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan. Data yang diperoleh dari observasi ini berguna untuk melengkapi dan memperjelas data yang diperoleh dari wawancara dengan wali kelas 5 dan siswa yang bermasalah.

c. Dokumentasi

Metode pengumpulan data yang melibatkan analisis isi dari dokumen tertulis membuat dedukasi tertentu berdasarkan suatu nilai atau kondisi yang dijadikan tolak ukur.¹⁴ Dalam metode ini,

¹² Fitri Nur Mahmudah, *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software Atlas TI. 8*, (Yogyakarta: UAD PRESS, 2021), hlm. 16.

¹³ Fitri Nur Mahmudah, *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software Atlas TI. 8*, ... hlm. 26.

¹⁴ Fitri Nur Mahmudah, *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software Atlas TI. 8*, ... hlm, 20.

dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang lokasi penelitian, serta dokumen-dokumen penting yang berkaitan optimalisasi nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan. Data yang diperoleh dari lapangan berupa saat proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi *good behavior game*.

4. Teknik Analisis Data

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, abstraksi, serta mentransformasikan data dalam bentuk catatan atau transkrip. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada optimalisasi nilai karakter disiplin melalui strategi *good behavior game* pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan tahap untuk menyajikan data secara sistematis berdasarkan kategorisasi dalam tahap reduksi data. Data disusun secara sistematis dengan konteks dan naratif sehingga bisa menjadi dasar membangun argumentasi. Pada tahap ini penulis akan menguraikan mengenai optimalisasi nilai karakter disiplin melalui strategi *good behavior game* pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap untuk menemukan kejelasan dan pemahaman terhadap persoalan yang diteliti. Menafsirkan dan menetapkan hubungan antara kategori data untuk dapat menjawab permasalahan penelitian. Dalam tahap ini penelitian mengambil kesimpulan mengenai optimalisasi nilai karakter disiplin melalui strategi *good behavior game* pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.¹⁵

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memperoleh pembahasan yang mendalam serta konsisten kemudian diharapkan dapat mengatur susunan dan menunjukkan kelengkapan dalam mengatur penyusunan. Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi gambaran umum meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan tentang optimalisasi nilai karakter disiplin melalui strategi *good behavior game* pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.

Bab II Landasan Teori, berisi tentang deskripsi teori, penelitian relevan, dan kerangka berpikir. Dalam deskripsi teori didalamnya terdapat materi, seperti: karakter disiplin, unsur – unsur disiplin, indikator kedisiplinan, manfaat kedisiplinan, faktor – faktor yang mempengaruhi

¹⁵ Jogiyanto Hartono, *Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*, (Yogyakarta: ANDI, 2018), hlm. 49.

kedisiplinan, *good behavior game*, landasan filosofi *good behavior game*, langkah – langkah penerapan dalam teori belajar behaviorisme, kelebihan dan kelemahan teori behaviorisme dan faktor penghambat dan pendukung dalam peraturan kelas.

Bab III Hasil Penelitian, menjelaskan tentang hasil penelitian yang diperoleh berisi profil lembaga tempat penelitian dan hasil penelitian untuk rumusan masalah, meliputi: bagaimana langkah – langkah penerapan teori behaviorisme dalam mengoptimalkan nilai karakter disiplin dan apa faktor pendukung dan penghambat dalam mengoptimalkan nilai karakter disiplin.

Bab IV Analisis Hasil, langkah – langkah penerapan teori behaviorisme dan apa faktor pendukung dan penghambat dalam mengoptimalkan nilai karakter disiplin.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran-saran mengenai optimalisasi nilai karakter disiplin melalui strategi *good behavior game* pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang Kota Pekalongan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

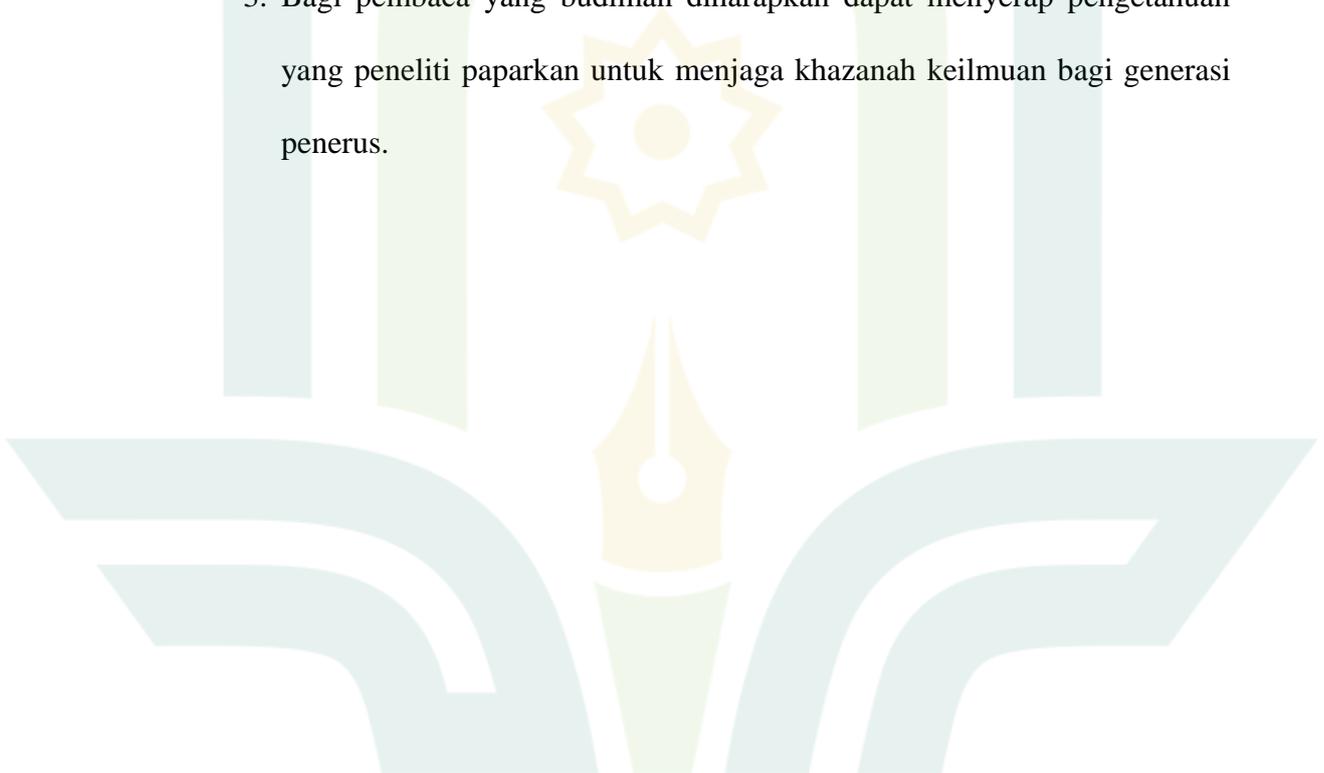
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka disimpulkan bahwa:

1. Langkah – langkah penerapan strategi *good behavior game* di MI Sudirman Panjang yaitu penerapan strategi *good behavior game* bahwa efektif dilakukan dalam mengoptimisasikan nilai karakter disiplin. Dengan menggunakan langkah – langkah yaitu Putuskan kapan jadwal permainan, definisikan dengan jelas perilaku negatif yang akan dinilai selama permainan, tentukan hadiah untuk siswa yang menaati peraturan, perkenalkan *game* tersebut dan penerapan *game*.
2. Faktor pendukung dalam mengoptimisasikan nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang antara lain: kesadaran siswa, *reward* atau hadiah, dan *punishment* atau hukuman. Sedangkan faktor penghambat dalam mengoptimisasikan nilai karakter disiplin pada siswa kelas 5 MI Sudirman Panjang antara lain yaitu lingkungan keluarga, keterlambatan guru dan penerapan yang kurang konsisten.

B. Saran

Merujuk pada kesimpulan dari hasil penelitian ini maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi MI Sudirman Panjang, agar lebih mempertahankan kedisiplinan dan diharapkan mampu
2. Bagi siswa, agar lebih mempertahankan kedisiplinan, meningkatkan disiplin dari hari ke hari, dan menaati aturan yang berlaku. Kedisiplinan merupakan hal yang sangat penting diterapkan sejak dini karena seseorang yang memiliki sikap disiplin akan mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan adanya penerapan *punishment* dan *reward* menjadikan siswa terdorong agar lebih disiplin terhadap peraturan yang berlaku.
3. Bagi pembaca yang budiman diharapkan dapat menyerap pengetahuan yang peneliti paparkan untuk menjaga khazanah keilmuan bagi generasi penerus.



DAFTAR PUSTAKA

- Aslamiah. 2022. *Pengelolaan Kelas*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Buan, Yohana Afliani Ludo. 2020. *Guru dan Pendidikan Karakter*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Chandrawaty., dkk. 2020. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Candra, Vivi., dkk. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Hartono, Jogyanto. 2018. *Metodologi Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: ANDI.
- Humairoh, Mariatul Qibtiyah. 2019. "Pendekatan Behavior Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Shalat Berjama'ah Siswa SMP IT Abu Bakar Yogyakarta". *Skripsi Dakwah dan Komunikasi*.
- Mesra, Romi. 2023. *Teknologi Pendidikan*. Sukajaya: Sada Kurnia Pustaka
- Munawaroh, Fika Hidayatul. 2022. *Manajemen Kelas*. Scopindo Pustaka.
- Mahmudah, Nur Fitri. 2021. *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantu Software Atlas TI 8*. Yogyakarta: UAD Press.
- Ni'matuzahroh. 2019. *Aplikasi Psikologi di Sekolah*. Malang: UMM Press.
- Nurchayanti, Kadek Arik., dkk. 2014. "Penerapan Konseling Behavioral Dengan Teknik Pengondisian Operant Untuk Meminimalisir Kecenderungan

- Perilaku Menyimpang Siswa Kelas VII J SMP Negeri 3 Singraja". *E-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling*. (2) 1.
- Purandina, Putu Yoga., dkk. 2022. *Membangun Pendidikan Karakter*. Global Eksekutif Teknologi.
- Putri, Ega Magdalena., Boangmanalu, Agustina Iko. 2021."Penerapan Pendekatan Behavior Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII". *Journal of Theology and Christina Education*. (3) 2.
- Salim, Nur Agus. 2022. *Dasar – dasar Pendidikan Karakter*. Yayasan Menulis.
- Susanto, Ahmad. 2018. *Bimbingan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan, Johan., Anggito, Albi. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Sulastri. 2018. *Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Kimia*. Banda Aceh: IKAPI.
- Sobri, Muhammad. 2020. *Kontribusi Kemandirian dan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar*. Guepedia.
- Syahrizal, Irvan., dkk. 2022. *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar*. Get Press.
- Sholihin, Mahfud. 2021. *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software STATA*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sani, Abdullah Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Simatupang, Halim. 2019. *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. Surabaya: Pustaka Media Guru.

Waryanti, Nur. 2017. “Penerapan Konseling Behavioral Dengan Teknik *Reward* dan *Punishment* Dalam Menangani Perilaku Membolos Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung”. *Skripsi Bimbingan dan Konseling*.

Wijayanti, Diah. 2018. “Good Behavior Game Untuk Mengurangi Perilaku Disruptif Pada Siswa Sekolah Dasar”. *Skripsi Psikologi*.

Yunike., dkk. 2020. “Penerapan Program The *Good Behavior Game* (GBG) Untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial *Bystander*”. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*. (4) 1.



Lampiran 7

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama : Rosiyana Ardi
Tempat/Tanggal Lahir : Pekalongan, 7 April 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Pekuncen Wiradesa RT. 02/RW. 07

IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Slamet Supardi (Alm)
Nama Ibu : Wiati
Pekerjaan : Buruh Harian Lepas
Alamat : Pekuncen Wiradesa RT. 02/RW. 07

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN 01 PEKUNCEN Lulus Tahun 2012
2. SMPN 01 TIRTO Lulus Tahun 2015
3. MAN 01 PEKALONGAN Lulus Tahun 2018
4. UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN Lulus Tahun 2023

Demikian daftar riwayat hidup ini dengan sebenarnya untuk digunakan seperlunya.

Pekalongan, 15 November 2023



Rosiyana Ardi
NIM. 2318116