

## ABSTRAK

**Delsi Indriani, NIM : 2516.101 dengan judul skripsi : Perancangan Aplikasi Pemberian Reward and Punishment di SMKN 1 Baso.** Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, IAIN Bukittinggi, 2020.

Pemberian Reward and Punishment dalam pembelajaran merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh guru dengan maksud untuk menjadikan siswa lebih giat lagi dalam melakukan sesuatu guna memperbaiki atau mempertahankan prestasi yang telah dicapainya. Penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemberian Reward and Punishment di SMKN 1 Baso” ini mengangkat masalah yang terjadi saat melakukan penginputan point yang dilakukan secara manual oleh pihak sekolah, sehingga menyebabkan beberapa kekurangan seperti kurang efektifnya pekerjaan, lambatnya proses penginputan, serta banyaknya waktu dan biaya yang dibutuhkan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) model 4-D (*four-D*) yaitu *define, design, develop, disseminate*). Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*). Model proses yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah model *Waterfall*, tahapannya yaitu (*Communication, Planning, Modelling, Constructions, Deployment*).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis berhasil membuat produk penelitian, yaitu Perancangan Aplikasi Pemberian *Reward and Punishment* Berbasis Android di SMKN 1 Baso. Hasil uji validitas dari 3 orang *expert* diperoleh nilai **0.80** yang dinyatakan **valid**, sedangkan untuk uji praktikalitas dari 3 orang praktisi diperoleh nilai **0.97** yang dinyatakan **sangat praktis**. dan untuk uji efektifitas diperoleh nilai **0.79** yang dinyatakan **sangat efektif**.

Kata Kunci : Perancangan Aplikasi, Reward, Punishment.