PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *REWARD AND PUNISHMENT* DIDUKUNG MEDIA VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDISKRIPSIKAN BENDA LANGIT SEMESTER II SISWA KELAS I SDN 1 SIDOMULYO KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015-2016

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri

OLEH :

IRMA NUGRAHENI

NPM. 12.1.01.10.0337

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2016

Skripsi Oleh:

IRMA NUGRAHENI

NPM. 12.1.01.10.0337

Judul :

Pengaruh Model Pembelajaran *Reward and Punishment* didukung media visual terhadap kemampuan siswa mendeksripsikan benda langit semester II kelas I SDN 1 Sidomulyo Kabupaten Tulungagung

Tahun Ajaran 2015 – 2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UNP Kediri

Tanggal : 30 Juni 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Heru Budiono, M.Pd	**Nursalim, S.Pd,.M.H**
NIDN. 0707086301	**NIDN. 0005016901**

Skripsi oleh:

IRMA NUGRAHENI

NPM. 12.1.01.10.0337

Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *REWARD AND PUNISHMENT* DIDUKUNG MEDIA VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDISKRIPSIKAN BENDA LANGIT SEMESTER II SISWA KELAS I SDN 1 SIDOMULYO KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015-2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal : 05 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. HERU BUDIONO, M.Pd
2. Penguji I : MUHAMAD BASORI, S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : NUR SALIM, S.Pd., MH

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.,
NIDN. 0716046202

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *REWARD AND PUNISHMENT* DIDUKUNG MEDIA VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDISKRIPSIKAN BENDA LANGIT SEMESTER II SISWA KELAS I SDN 1 SIDOMULYO KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015-2016

IRMA NUGRAHENI
12.1.01.10.0337
FKIP – PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Irmanugraheni58@yahoo.com
Drs. HERU BUDIONO, M.Pd dan NUR SALIM, S.Pd., MH
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK : Irma Nugraheni: Pengaruh Penggunaan Model *Reward And Punishment* (hukumandanganjaran) Didukung Media Visual Terhadap Kemampuan Siswa Mendiskripsikan Benda Langit Semester II Kelas I SDN 1 SidomulyoKabupatenTulungagung , SKRIPSI, PGSD, FKIP, UNP KEDIRI, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran IPA siswa di SDN 1 Sidomulyo masih didominasi oleh aktivitas guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif, dan membosankan. Sehingga hasil pembelajaran IPA siswa tergolong masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar siswa yang masih banyak dibawah KKM.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi Benda Langit siswa kelas I SDN I Sidomulyo Gondang Tulungagung sebelum diberi model pembelajaran *reward and punishment* (hukuman dan ganjaran) didukung media visual ? (2) Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi Benda langit siswa kelas I SDN I Sidomulyo Gondang Tulungagung setelah diberi model pembelajaran *Reward and Punihsment* (hukuman dan ganjaran) didukung media visual? (3) Adakah pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Reward and Punishment* (hukuman dan ganjaran) didukung media visual terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi Benda langit kelas I SDN I Sidomulyo Gondang Tulungagung ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subyek penelitian siswa kelas I SDN 1 Sidomulyo. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa RPP, lembar hasil belajar. Jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu 42 siswa sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 21 siswa untuk kelas kontrol dan 21 siswa untuk kelas eksperimen. Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berupa silabus, rpp dan lembar observasi. Sedangkan teknik analis data peneliti menggunakan analisis statistik dengan menggunakan rumus uji t.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Melalui penelitian yang sudah dilakukan, hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi Benda Langit siswa kelas I SDN I Sidomulyo Gondang Tulungagung sebelum diberi model pembelajaran reward and punishment (hukuman dan ganjaran) didukung media visual tergolong rendah (nilai di bawah KKM). (2) Melalui penelitian yang sudah dilakukan, hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi Benda Langit siswa kelas I SDN I Sidomulyo Gondang Tulungagung setelah diberi model pembelajaran *reward and punishment* (hukuman dan ganjaran) didukung media visual meningkat dan motivasi belajar siswa lebih tinggi. (3) Melalui penerapan model pembelajaran *reward and punishment* (hukuman dan ganjaran) didukung media visual, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Benda Langit siswa kelas I SDN I Sidomulyo menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, dan hal itu dapat dilihat dari hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu 2,44 dan 2,021.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Reward and Punishment*, Media Visual, hasil belajar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak sampai tertinggal dengan bangsa lain. Karena itu sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan kualitas pendidikan, serta relevansi dan efesiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, global sehingga diperlukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan. Untuk mewujudkan sistem pendidikan yang demikian itu perlu adanya peran aktif dari semua pihak diantaranya adalah pemerintah , orang tua siswa, guru dan lain-lain.

Peningkatan mutu pendidikan, khususnya di Sekolah Dasar merupakan fokus perhatian dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sekolah dasar merupakan satuan pendidikan formal pertama yang mempunyai tanggung jawab untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan ketrampilan dasar bagi para siswa.

Dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab tersebut, diperlukan tenaga kependidikan (guru, kepala sekolah, dan penilik) yang memiliki kemampuan, serta memiliki kualitas professional yang baik. (Direktorat Pendas., 1996/1997: 1).

Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh dengan berbagai cara, antara lain : pengembangan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, penyediaan sarana dan prasarana belajar dan bahan ajar yang memadai.

Dalam dunia pendidikan pasti tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Penggunaan istilah “pembelajaran” sebagai pengganti istilah lama “proses belajar mengajar (PBM)” tidak hanya sekedar merubah istilah, melainkan merubah peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya “mengajar” melainkan “membelajarkan” peserta didik agar mau belajar.

Menurut Saputro (1996: 78), tugas guru dalam pembelajaran dimaknai sebagai berikut:

Tugas guru dalam proses pembelajaran di samping menyampaikan informasi ia juga bertugas mendiagnosis kesulitan belajar siswa, menyeleksi materi ajar, mensupervisi kegiatan belajar, menstilulasi kegiatan belajar siswa, memberikan bimbingan belajar, mengembangkan dan menggunakan strategi dan metode.

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar

mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Menurut Burton dalam Usman dan Setiawati (1993: 4), belajar dimaknai sebagai berikut:

Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Salah satu cara yang dianggap dapat menghilangkan ketergantungan siswa terhadap guru dalam pembelajaran adalah penggunaan model *reward and punishment* (hukuman dan ganjaran). Dalam model ini, siswa dikondisikan untuk memiliki kemampuan berfikir logis. Dalam pelaksanaannya, siswa akan mendapatkan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dikajinya dan pada waktu tersebut seluruh siswa disuruh untuk menjawab pertanyaan yang mereka dapat dengan kemampuan mereka sendiri. Siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang di berikan guru dengan benar dan cepat akan mendapatkan *reward* (ganjaran) yang sesuai dengan apa yang sudah mereka lakukan, sementara siswa yang tidak bisa menjawab soal dengan benar, akan mendapatkan *punishment* (hukuman) yang sesuai. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik.

Model pembelajaran ini melibatkan interaksi antara guru dan semua peserta didik secara aktif. Sehingga semua kegiatan peserta didik harus benar-benar melibatkan materi yang sedang dikaji oleh guru. Model ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan

kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang – ulang. Selain motivasi, *reward* juga

bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dapat dicapainya.

Sementara *punishment* diartikan sebagai hukuman atau sanksi. *Punishment* biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma – norma yang diyakini oleh sekolah tersebut. Tujuan dari model ini adalah meningkatkan motivasi seseorang untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan berusaha untuk tidak melakukan kesalahan supaya tidak mendapatkan *punishment* (hukuman). Sementara itu, hukuman yang diberikan bersifat memperbaiki dan mendidik ke arah yang lebih baik.

Dalam proses pembelajaran yanG dilakukan, selain menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, guru juga perlu menggunakan media pembelajaran untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran tersebut.

Oemar Hamalik dalam Syukur (2005: 125), "mengartikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah".

Sedangkan Yusufhadi Miarso (1986: 47) Mengartikan media sebagai wadah dari pesan oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibelitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pengembangan diri. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran itu sendiri mempunyai banyak macam, namun disini peneliti menggunakan media visual (*image* atau perumpaan) untuk proses pembelajaran yang akan dilakukan.

Dengan menyadari gejala-gejala atau pernyataan diatas, maka dalam

penelitian ini penulis mengambil judul " Pengaruh Model Pembelajaran *Reward and Punishment* didukung media visual terhadap kemampuan siswa mendeksripsikan benda langit semester II kelas I SDN 1 Sidomulyo Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2015 – 2016".

2. METODE

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen. Alasan penggunaan teknik penelitian eksperimen adalah untuk memudahkan dalam menganalisis data-data yang diperoleh karena dalam penelitian kelas dibagi menjadi dua kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Sedangkan rancangan atau desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Pretest – Postes Group Kontrol tidak secara Random.* Rancangan penelitian ini dipilih karena pada pada penelitian ini terdapat kelompok eksperimen, yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan, kemudian diobservasi lagi setelah mendapatkan perlakuan dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat. Perlakuan yang diberikan adalah penggunaan model pembelajaran *reward and punishment* didukung media visual yang diberikan dalam satu paket pembelajaran. Pengujian sebab akibat ini dilakukan dengan membandingkan hasil perubahan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah melakukan proses pembelajaran. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 2.2

Tabel Desain Penelitian

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	Y1	X	Y2
Kontrol	Y1	-	Y2

Keterangan :

R = Kelompok (Group)

Y1 = Pretes Kelompok Eksperimen

Y1 = Pretes Kelompok Control

X = Perlakuan dengan Model *Reward and Punishment* didukung media visual

- = Perlakuan tanpa menggunakan model *reward and punishment* didukung media visual

Y2 = Hasil Post Tes Kelompok Eksperimen

Y2 = Hasil Post Tes Kelompok Kontrol

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

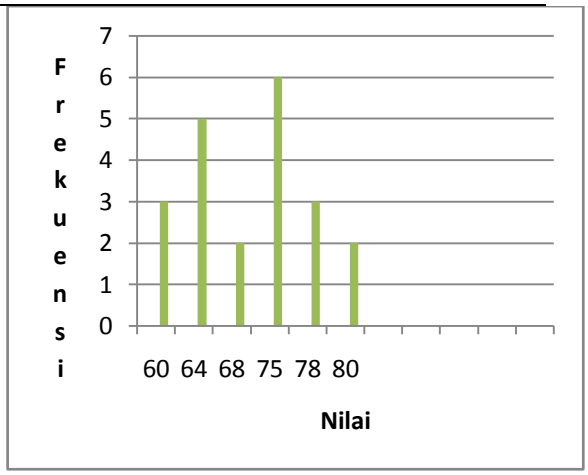
3.1 Data Penelitian

Deskripsi kemampuan siswa mendeskripsikan benda langit tanpa menggunakan model *reward and punishment* (hukuman dan ganjaran) dengan media visual siswa kelas I SDN 1 Sidomulyo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung 2015/2016.

Berikut adalah hasil belajar materi benda langit tanpa penerapan model *reward and punishment* (hukuman dan ganjaran) dengan media visual siswa kelas I semester I SDN 1 Sidomulyo tahun 2015/2016, yang berjumlah 42 siswa dibagi menjadi dua kelas yang akhirnya menjadi 21 siswa:

a. Siswa yang mendapatkan nilai 60 jumlahnya 3 siswa
b. Siswa yang mendapatkan nilai 64 jumlahnya 5 siswa
c. Siswa yang mendapatkan nilai 68 jumlahnya 2 siswa
d. Siswa yang mendapatkan nilai 75 jumlahnya 6 siswa
e. Siswa yang mendapatkan nilai 78 jumlahnya 3 siswa
f. Siswa yang mendapatkan nilai 80 jumlahnya 2 siswa

Selanjutnya berdasarkan pernyataan di atas, dapat disajikan grafik nilai pre-test , yaitu sebagai berikut;



Gambar : 4.1 Data Kemampuan Mendeskripsikan Benda Langit (Hasil pre-test Kelas Kontrol)

Nilai terendah hasil belajar materi benda langit tanpa penerapan model pembelajaran *reward and punishment* (hukuman dan ganjaran) dengan media visual siswa kelas I semester II SDN 1 Sidomulyo Tahun 2015/2016 adalah 60, sedangkan nilai tertingginya adalah 80

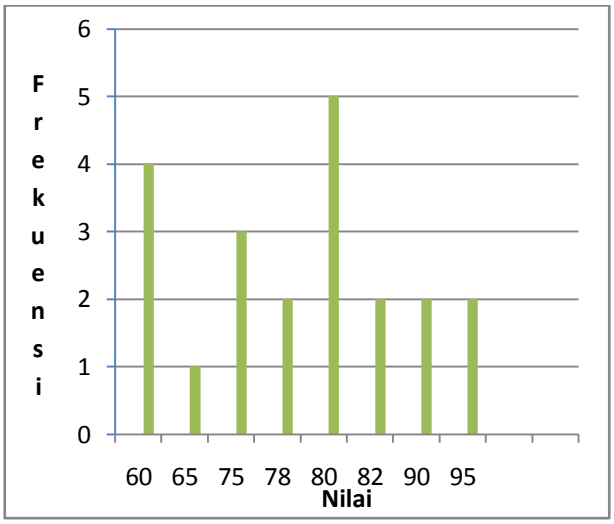
Hasil belajar materi benda langit tanpa penerapan model *reward and punishment* (hukuman dan ganjaran) dengan media visual siswa kelas I (kelas kontrol).

1. Deskripsi hasil belajar materi benda langit dengan penerapan model *reward and punishment* (hukuman dan ganjaran) didukung media visual siswa kelas I semester II SDN 1 Sidomulyo Tahun 2015/2016.

Adapun hasil belajar materi benda langit dengan penerapan model *reward and punishment* (hukuman dan ganjaran) didukung media visual kelas I semester II SDN 1 Sidomulyo tahun 2015/2016 yang berjumlah 42 siswa dan dibagi menjadi 2 kelas sehingga menjadi 21 siswa, adalah sebagai berikut:

a. Siswa yang mendapatkan nilai 60 berjumlah 4 siswa
b. Siswa yang mendapatkan nilai 65 berjumlah 1 siswa
c. Siswa yang mendapatkan nilai 75 berjumlah 3 siswa
d. Siswa yang mendapatkan nilai 78 berjumlah 2 siswa
e. Siswa yang mendapatkan nilai 80 berjumlah 5 siswa
f. Siswa yang mendapatkan nilai 82 berjumlah 2 siswa
g. Siwa yang mendapatkan nilai 90 berjumlah 2 siswa
h. Siswa yang mendapatkan nilai 95 berjumlah 2 siswa.

Selanjutnya berdasarkan pernyataan di atas, dapat disajikan grafik nilai post-test , yaitu sebagai berikut;



Gambar 4.2 Data Kemampuan Mendeskripsikan Benda Langit (Hasil Post-test Kelas Kontrol).

Berdasarkan analisis data hasil t_{hitung} adalah 2,44 dan selanjutnya akan dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Untuk db 40 pada taraf signifikan 5% adalah 2,021 dari penghitungan t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} sehingga H_o ditolak. Artinya ada pengaruh penerapan model pembelajaran *reward and punishment* (hukuman dan ganjaran) didukung media visual terhadap hasil belajar materi benda langit siswa kelas I SDN Sidomulyo 1 tahun 2015/2016.

3.2 Pembahasan

Pada kelas kontrol (I B) nilai rata - rata kelas yang diperoleh siswa kurang dari nilai KKM yang ditentukan yaitu hanya memperoleh rata – rata 70,00. Hal ini disebabkan karena guru kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran ceramah yang digunakan, sehingga proses belajar mengajar kurang menaruik dan akibatnya siswa kurang baik dalam menguasai materi mendeskripsikan benda langit.

Sedangkan pada kelas eksperimen (IA) nilai rata – rata kelas yang diperoleh mencapai lebih dair nilai KKM yang ditentukan yaitu memperoleh 77,00. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol disebabkan karena kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *reward and punihsment* (hukuman dan ganjaran) didukung media visual.

4. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, M.Pd. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri

Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembalajaran dalam Kurikulum 2013.* Jakarta : Prestasi Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Perpustkaan Nasional.

Gursana, Singgih. 2012. Dasar & Teori Perkembangan Anak. Jakarta: Penerit LIBRI

Hamiyah Nur, Jauhar Muhamad. 2014. *Strategi Belajar mengajar di kelas*. Jakarta : Prestasi Pusataka Jakarta

Sharan, Slomo. 2014. *The Handbook of Cooperative Learning*. Yogyakarta : Istana Media

Siberman, Melvin L. 2014. *Active learning 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung : Nuansa Cendekia

Slameto. 2013. *BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI*. Jakarta : Rineka Cipta

Slavin Robert E. 2005. *Cooperative learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media

Sohimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*. Jakarta : AR-RUZZ MEDIA

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta

Sukardi. 2003. *Metodelogi Penelitian Pendidikan.* Yogyakarta : Bumi Aksara.

Suyanto, Slameto. 2008. *Strategi Pendidikan Anak.* Yogyakarta : HIKAYAT Publishing.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran.* Jakarta : Jakarta : PRESTASI Pustaka.