

Pemberian *Reward* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar

Surdialis

Guru SD Negeri 013 Petai Baru Kecamatan Singingi, Indonesia
surdialis830@gmail.com

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 013 Sukamaju dengan pembelajaran menggunakan pemberian *reward* serta meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada pelajaran PKn. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), hasil penelitian menunjukkan hasil belajar PKn kelas V SD Negeri 013 Sukamaju meningkat, dengan kata lain dari 43 siswa ada 33 siswa yang hasil belajarnya tuntas padahal sebelumnya menunjukkan dari 43 siswa hanya 14 siswa yang mendapat predikat tuntas. Jadi pembelajaran PKn dengan menggunakan metode pemberian *reward* dapat meningkatkan hasil belajar

Kata Kunci: *Reward*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena pendidikan merupakan suatu hal yang sifatnya mutlak yang harus dimiliki oleh setiap individu atau seseorang. Pendidikan merupakan suatu sarana untuk membentuk pribadi manusia yang tangguh dan berkualitas serta sanggup untuk menghadapi tantangan dunia global.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan perlu diajarkan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan karena memiliki beberapa tujuan. Menurut Depdiknas (2003: 3) tujuan dari pembelajaran PKn adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berfikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif serta bertanggungjawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara serta pencegahan terhadap korupsi, kolusi dan nepotisme.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pendidikan sangat berperan untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM), pendidikan juga berfungsi membantu pengembangan seluruh potensi, kecakapan dan karakteristik siswa yang bersifat sosial, intelektual, spiritual dan psikometrik.

Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan diharapkan mampu meningkatkan taraf pendidikan siswa agar memiliki kemampuan yang baik untuk masa depannya. Namun kenyataannya proses pembelajaran di SD Negeri 013 Sukamaju Kecamatan Singingi Hilir masih rendah dan perhatian orangtua terhadap pendidikan anaknya juga masih rendah. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang diberi tugas rumah (PR) tidak mengerjakan mencapai 62,79%. Kalaupun ada yang mengerjakannya dikerjakan di sekolah, hal ini menunjukkan bahwa orangtua kurang memperhatikan pendidikan anaknya.

Untuk itu para guru dituntut keras untuk menghadapi keadaan seperti ini. Peristiwa ini mengakibatkan permasalahan 60% siswa kelas V SD Negeri 013 Sukamaju Kecamatan Singingi Hilir tidak dapat mencapai nilai maksimal atau nilai standar ketuntasan belajar minimal (SKBM). Maka dari itu diperlukan satu kejelian guru dalam menentukan atau pemilihan metode pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran dalam mata pelajaran PKn merupakan proses dan upaya dengan menggunakan pendekatan belajar dengan cara pemberian *reward* (hadiah) yang tujuannya mengembangkan serta meningkatkan motivasi, kecerdasan dan keterampilan siswa.

Oleh karena itu penulis ingin mengatasi masalah tersebut dengan cara penerapan model pembelajaran yang mampu untuk memancing siswa untuk aktif mengembangkan kemampuannya sehingga hasil belajar menjadi meningkat. Salah satu upaya perbaikan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemberian *reward* karena dengan adanya pemberian *reward* diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih tekun belajar yang akhirnya dapat hasil belajar meningkat.

KAJIAN TEORI

A. *Reward*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *reward* adalah pemberian tentang kenangan, penghargaan, penghormatan ia menerima bermacam-macam pada perayaan, ganjaran karena memenangkan sesuatu perlombaan. Syaiful Bahri Djamarah (1995: 150) mengatakan bahwa *reward* (hadiah) adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan atau cenderamata. *Reward* berfungsi sebagai pendidikan yang bersifat materiil dan alat pendidikan yang bersifat non materiil.

Adapun langkah-langkah dalam pemberian *reward* menurut Suryadi (2004: 9) adalah sebagai berikut:

1. Dimusyawarahkan kesepakatannya.
2. Distantarkan pada proses bukan hasil.
3. Harus ada batasannya.

Setiap metode pembelajaran yang diterapkan memiliki kelebihan dan kekurangan dan begitupun dengan metode pemberian *reward*, adapun

kelebihan dan kekurangan dari metode pemberian *reward* adalah:

1. Kelebihan metode pemberian *reward*
 - Menimbulkan asosiasi yang positif yang tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa.
2. Kekurangan metode pemberian *reward*
 - Siswa akan lebih terdorong untuk bertingkah laku tertentu jika dia mendapat hadiah.
 - Siswa tidak bertanggungjawab dengan perilakunya karena akan mendapat hadiah.
 - Siswa tidak akan melakukan perbuatan yang diinginkan jika dirinya menganggap *reward* tidak sesuai dengan keinginannya.
 - Siswa akan berusaha mencari keuntungan.

B. Hasil Belajar

Belajar adalah upaya untuk perubahan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan yang pada gilirannya akan ada pengaruhnya dalam perubahan tingkah lakunya (Depdikbud, 1997: 88). Menurut Brunner dalam (Bainil Jusni, 2006: 8) didalam proses belajar dapat dibedakan dalam tiga fase yaitu informasi, transformasi dan evaluasi.

Menurut Djamarah (1994: 29) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan setelah melakukan aktivitas belajar atau merupakan akibat dari kegiatan pembelajaran. Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah sikap siswa, bakat

siswa, motivasi siswa dan intelegensi atau tingkat kecerdasan siswa.

Menurut Tulus Tu'u (2004: 95) yang menjadi acuan bahwa proses belajar mengajar dianggap berhasil apabila:

1. Daya seraf terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
2. Standar ketuntasan belajar minimal (KBM) tercapai.
3. Adanya perubahan tingkah laku siswa.

C. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat mewujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari baik sebagai individual maupun sebagai anggota masyarakat negara dan makhluk ciptaan Tuhan yang Maha Esa (Depdikbud, 1997: 6).

Menurut Depdiknas (2003: 3) tujuan dari pembelajaran PKn adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berfikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif serta bertanggungjawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara serta pencegahan terhadap korupsi, kolusi dan nepotisme.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk

diri berdasarkan pada karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.

4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 013 Sukamaju Kecamatan Singingi Hilir pada bulan Oktober 2007 sampai dengan bulan Mei 2008.

B. Karakteristik Subjek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri 013 Sukamaju Kecamatan Singingi Hilir dengan jumlah 43 orang siswa

F. Indikator Kinerja

1. Aktivitas Guru

Tabel 1. Aktivitas Guru pada Kegiatan Belajar Mengajar

Interval Skor	Kategori
43 – 50	Sangat Sempurna
35 – 42	Sempurna
27 – 34	Cukup
19 – 26	Kurang Sempurna
10 – 18	Tidak dilaksanakan

2. Aktivitas Siswa

Tabel 2. Aktivitas Siswa pada Kegiatan Belajar Mengajar

Interval Skor	Kategori
354 – 430	Sangat Tinggi
259 – 344	Tinggi
173 – 258	Cukup
89 – 172	Rendah
0 – 86	Sangat Rendah

yang terdiri dari 28 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan.

C. Variabel Penelitian

Yang menjadi variabel dalam penelitian adalah pemberian *reward* dan hasil belajar.

D. Rencana Tindakan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data deskriptif seperti aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang dikumpulkan melalui kegiatan observasi, wawancara, catatan lapangan dan evaluasi.

3. Hasil Belajar

Tabel 3. Aktivitas Siswa pada Kegiatan Belajar Mengajar

Interval Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

Dari hasil observasi didapat data tentang aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

Tabel 4. Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran dengan Pemberian *Reward*

No	Pelaksanaan Aktivitas	Jumlah	Skor
1	Sangat Sempurna	1	5
2	Sempurna	3	12
3	Kurang Sempurna	4	12
4	Tidak Sempurna	1	2
5	Tidak dilaksanakan	1	1
	Jumlah	10	32

Skor akhir yang diperoleh dari aktivitas kegiatan guru adalah berjumlah 32. Apabila dibandingkan dengan interval dan kategori aktivitas guru maka aktivitas guru dikategorikan cukup sempurna. Pada aktivitas guru terdapat 10 indikator, 1 indikator mendapat nilai sangat sempurna, 3 indikator mendapat nilai sempurna, 4 indikator yang mendapatkan nilai kurang sempurna, 1 indikator dengan

nilai tidak sempurna dan 1 indikator yang tidak dilaksanakan.

Pada siklus pertama ini siswa masih dalam tahapan penyesuaian dan pengenalan tentang penerapan model pembelajaran pemberian *reward* tentu masih terdapat kekurangan-kekurangan siswa dalam melakukan aktivitas belajar. Hal itu terlihat dari indikator pemberian *reward* pada tabel berikut:

Tabel 5. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran dengan Pemberian *Reward*

No	Pelaksanaan Aktivitas	Jumlah	Skor
1	Mendengarkan penjelasan guru	34	340
2	Mengemukakan pendapat tentang <i>reward</i>	10	100
3	Menerika kesepakatan tentang <i>reward</i>	6	60
4	Menerima <i>reward</i>		
	a. Tepuk tangan	13	130
	b. Acungan jempol	9	90
	c. Bagus sekali	9	90
	d. Penambahan nilai	-	-
	e. Penghapus pensil	1	10

f. Pensil	1	10
g. Penggaris	1	10
Rata-Rata Aktivitas Siswa		84

Berdasarkan hasil observasi, dari sepuluh aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan kategori sangat rendah. Dari sepuluh aktivitas siswa ini yang menunjukkan kategori sangat tinggi adalah indikator mendengarkan penjelasan guru 340 atau 79,07%. Sedangkan aktivitas yang lainnya masih menunjukkan skor yang masih rendah.

Setelah dilakukan evaluasi siswa kelas V pada metode pemberian *reward*

pada siklus I sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan rata-rata kelasnya 42,32. Dari evaluasi ternyata siswa yang tuntas dari 43 siswa hanya 14 orang siswa atau 33%, sementara siswa yang belum tuntas dari 43 siswa tersebut adalah 29 siswa atau 67%. Apabila dilihat dari tabel distribusi atau penyebarannya menunjukkan masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah 60, seperti pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Belajar PKn Siklus I

No	Klasifikasi	Standar	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi	>80	2	5
2	Tinggi	70	7	16
3	Sedang	60	5	12
4	Rendah	50	5	12
5	Sangat Rendah	<40	24	56
Jumlah			43	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada metode pemberian *reward* belum mencapai indikator yang ditentukan arena hasil belajar baru dikategorikan sedang. Ini dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh oleh 43 orang siswa bahwa yang mendapat nilai sangat tinggi hanya 2 siswa atau 5%. Yang mendapat nilai tinggi hanya

7 orang siswa atau 16%, nilai sedang 5 orang siswa atau 12%, nilai rendah 5 orang siswa atau 12%, sedangkan nilai sangat rendah mencapai 24 orang siswa atau 56%.

B. Siklus II

Dari hasil observasi didapat data tentang aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

Tabel 7. Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran dengan Pemberian *Reward*

No	Pelaksanaan Aktivitas	Jumlah	Skor
1	Sangat Sempurna	5	25
2	Sempurna	3	12
3	Kurang Sempurna	2	6
4	Tidak Sempurna	0	0
5	Tidak dilaksanakan	0	0
Jumlah		10	43

Skor akhir yang diperoleh dari aktivitas kegiatan guru adalah

berjumlah 43. Apabila dibandingkan dengan interval dan kategori aktivitas

guru maka aktivitas guru dikategorikan sangat sempurna. Pada aktivitas guru terdapat 10 indikator, 5 indikator mendapat nilai sangat sempurna, 3 indikator mendapat nilai sempurna, 2 indikator yang mendapatkan nilai kurang sempurna, tidak ada indikator dengan nilai tidak sempurna dan tidak dilaksanakan.

Pada siklus kedua ini siswa masih dalam lanjutan tahapan penyesuaian dan pengenalan tentang penerapan model pembelajaran pemberian *reward* tentu masih terdapat kekurangan-kekurangan siswa dalam melakukan aktivitas belajar. Hal itu terlihat dari indikator pemberian *reward* pada tabel berikut:

Tabel 8. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran dengan Pemberian *Reward*

No	Pelaksanaan Aktivitas	Jumlah	Skor
1	Mendengarkan penjelasan guru	37	370
2	Mengemukakan pendapat tentang <i>reward</i>	29	290
3	Menerika kesepakatan tentang <i>reward</i>	27	270
4	Menerima <i>reward</i>		
	a. Tepuk tangan	28	280
	b. Acungan jempol	27	270
	c. Bagus sekali	26	260
	d. Penambahan nilai	1	10
	e. Penghapus pensil	17	170
	f. Pensil	17	170
	g. Penggaris	7	70
Rata-Rata Aktivitas Siswa		215	

Berdasarkan hasil observasi, dari sepuluh aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan kategori cukup. Aktivitas siswa pada siklus II ini menunjukkan peningkatan dari aktivitas siswa pada siklus I. Ini terlihat dari perolehan jumlah dan skor untuk masing-masing indikator.

Setelah dilakukan evaluasi siswa kelas V pada metode pemberian *reward* pada siklus II ini terjadi peningkatan dibandingkan pada siklus I. Sesuai dengan materi pelajaran yang

diberikan rata-rata kelasnya naik menjadi 67. Dari evaluasi ternyata siswa yang tuntas dari 43 siswa ada 33 orang siswa atau 77%, sementara siswa yang belum tuntas dari 43 siswa tersebut adalah 10 siswa atau 23%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pemberian *reward* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari tabel distribusi atau penyebarannya yang mendapat nilai dibawah 60, seperti pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Belajar PKn Siklus II

No	Klasifikasi	Standar	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi	>80	16	37
2	Tinggi	70	10	23
3	Sedang	60	8	19
4	Rendah	50	6	14
5	Sangat Rendah	<40	4	9
Jumlah			43	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada metode pemberian pada siklus II ini terjadi peningkatan dibandingkan pada siklus I. Ini dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh oleh 43 orang siswa bahwa yang mendapat nilai sangat tinggi hanya 16 siswa atau 23%. Yang mendapat nilai tinggi 10 orang siswa atau 23%, nilai sedang 8 orang siswa atau 19%, nilai rendah 6 orang siswa atau 14%, sedangkan nilai sangat rendah hanya 4 orang siswa atau 9%.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran pemberian *Reward* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 013 Sukamaju Kecamatan Singingi Hilir. Keberhasilan ini disebabkan karena adanya penerapan model pembelajaran pemberian *Reward* sehingga aktivitas siswa menjadi aktif yang berarti siswa lebih cenderung positif dalam mengikuti proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru baik untuk individu siswa maupun semua siswa. Dengan kondisi tersebut maka tingkat pemahaman siswa terhadap penerimaan pelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Saran

1. Agar guru khususnya SD Negeri 013 Sukamaju dapat melaksanakan model pemberian *Reward* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Dalam penerapan model pembelajaran pemberian *Reward* sebaiknya semua guru bisa menerapkan pada semua tingkatan kelas karena dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar, baik secara individu maupun kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Bainil Jusni, 2006, *Proses Belajar Mengajar*, Pekanbaru: Cindikia Insani.
- Balai Pustaka, 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Diknas, 2007, *Model Penilaian Kelas Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran*, Jakarta: BP. Dharma Bhakti.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2000, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Engkoswara, 1998, *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran*, Jakarta: PT. Bima Aksara.
- Gimin, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Pekanbaru: Seminar.
- Jose Bonatua Hasibuan, 2008, *Inovasi Pembelajaran Matematika dan Kualitatif Guru*, Pekanbaru: Seminar Nasional.
- Ken Ganaken, 2007, *Cara kelola Diri Menjadi Terbaik*, Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Kurikulum, 2004, *Dinas Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Suryadi, 2007, *Cara Efektif Memahami Perilaku*, Jakarta: ESDA Mahkota.

Tulus Tu'u, 2004, *Peranan Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, Jakarta: Grasindo.