

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN  
ALAM DENGAN METODE PEMBERIAN HADIAH DAN HUKUMAN  
BAGI SISWA KELAS III SDN. 01 PULUHAN,  
JATINOM, KLATEN KLATEN  
TAHUN AJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**



Oleh:

**EKO HARJONO**

**A54B090038**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

# **NASKAH PUBLIKASI**

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN  
ALAM DENGAN METODE PEMBERIAN HADIAH DAN HUKUMAN  
BAGI SISWA KELAS III SDN.01 PULUHAN,  
JATINOM, KLATEN KLATEN  
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Telah disetujui oleh

Pembimbing



**Dra. Titik Asmawati, M.Si.**  
**NIK. 153**

## ABSTRAK

### UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DENGAN METODE PEMBERIAN HADIAH DAN HUKUMAN BAGI SISWA KELAS III SDN.01 PULUHAN, JATINOM, KLATEN KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013

Eko Harjono, A54D090038, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah  
Surakarta, 2012

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui diharapkan strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishman*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN.Puluhan, Jatinom, Klaten, Klaten Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dengan strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishment*) yang dilakukan dalam tiga siklus. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya tes, observasi, catatan lapangan dan wawancara. Sedangkan teknik analisis datanya adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata- rata kognitif siswa pada siklus I yaitu 67,90 yang diperoleh dengan penggunaan metode ceramah; sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar pada siklus I sebesar 64,6% (termasuk kategori kurang berminat). Nilai rata-rata kognitif pada siklus II meningkat menjadi 74,61 dari siklus I yang hanya 67,90 karena siklus II menggunakan metode pemberian hadiah dan hukuman; sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 73,8% (termasuk kategori cukup berminat). Nilai rata-rata kognitif pada siklus III meningkat menjadi 89,23 dari siklus II yang hanya 74,61; sedangkan nilai rata-rata motivasi meningkat menjadi 90,7% (termasuk kategori berminat) Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishment*) dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas III SDN.Puluhan, Jatinom, Klaten tahun ajaran 2012/2013.

Kata kunci: motivasi belajar, strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishment*)

## **Pendahuluan**

Dalam pengajaran, seorang guru diharapkan dapat menentukan pendekatan pengajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan penalaran siswa dalam proses belajar mengajar perlu juga diciptakan suatu pendekatan yang dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Dalam proses pendekatan tersebut, siswa dituntut agar dapat berbuat dan bertindak aktif sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai dengan baik.

Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan perhatian dan membuat siswa lebih aktif adalah dengan memberikan hadiah berupa penghargaan serta pujian dan hukuman. (Nasution, 1986: 78) mengatakan “Pujian merupakan dorongan bagi seseorang untuk belajar lebih giat, pujian selalu berhubungan dengan prestasi yang baik”. Menurut Winkel, 1984:28) selain memberikan motivasi di atas, pemberian hukuman perlu dilaksanakan. Hal ini agar dimaksudkan agar siswa berusaha menghindari hukuman yang dijanjikan gurunya dengan berusaha giat belajar.

Untuk memperoleh hasil yang baik dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam harus dimulai dengan mempelajari konsep yang paling sederhana hingga konsep yang rumit atau kompleks. Terkadang siswa belum mengerti pada konsep yang sederhana guru telah memberikan konsep baru yang lebih rumit. Keadaan inilah yang membuat banyak siswa di sekolah mengalami kesulitan di dalam mempelajarinya. Banyak yang beranggapan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang sulit, meskipun dalam kenyataan Ilmu Pengetahuan Alam erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Ungkapan ini didukung oleh kenyataan di sekolah bahwa setiap kali diadakan evaluasi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam nilai yang diperoleh siswa sering kali menunjukkan angka yang kurang memuaskan.

Melihat kenyataan ini maka menjadi tugas guru untuk memotivasi agar siswa mau belajar. Banyak cara untuk memotivasi belajar siswa dalam pelaksanaan proses belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Salah satu bentuk motivasi yang sering diberikan guru terhadap siswanya adalah dengan memberikan berupa

penghargaan serta pujian bagi siswa yang pandai. Sebaliknya member hukuman bagi yang kurang.

Perkembangan metode Reward ini tidak hanya terbatas pada ranah edukasi akan tetapi bisa dijumpai pada hampir semua ranah sosial, khususnya organisasi dan industri. Dalam sebuah penelitian psikologi yang ingin membandingkan kejituan antara metode *Reward* dengan *Punishment* (hukuman) dalam mengukur tingkat kesuksesan yang lebih memuaskan. Pada periode yang singkat metode *Punishment* memang tampak lebih mengangkat motivasi belajar siswa, namun pada periode selanjutnya dengan waktu yang lebih lama terbukti metode *Reward* lebih berhasil dan memberikan peningkatan motivasi belajar siswa.

Metode *Reward* tidak dapat dipisahkan dari pemberian motivasi yang diberikan sebagai salah satu syarat pencapaian motivasi belajar siswa. Hal tersebut merupakan prakondisi yang harus ada pada diri sendiri dalam usaha untuk motivasi siswa dalam belajar. Adapun motivasi sendiri menurut Frederick J. McDonald "merupakan perubahan tenaga dalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi mencapai tujuan".

Pemberian motivasi berupa hadiah dan hukuman merupakan hal yang penting dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada umumnya. Namun dalam hal-hal tertentu untuk pelajaran-pelajaran sulit maka pujian atau hadiah hanya menarik untuk anak yang mampu melakukannya dan bagi mereka yang menyadari ketidakmampuannya tidak akan begitu menarik lagi. Hal ini mungkin akan berlaku juga dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, mengingat pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan bidang studi yang memerlukan kemampuan berfikir, ketelitian serta kecerdasan yang tinggi. Berdasarkan hal tersebut maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan metode pemberian hadiah dan hukuman bagi siswa kelas V SDN.Puluhan, Jatinom, Klaten Tahun ajaran 2012/2013"

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu sebagai berikut " Apakah dengan penerapan metode

pemberian hadiah dan hukuman dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Puluhan, Jatinom Klaten?".

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah diharapkan dari penelitian ini meningkatkan pembelajaran kreatifitas belajar pada siswa di sekolah, sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar melalui metode pemberian hadiah dan hukuman.

### **Landasan Teori**

Menurut Iskandar (2008:24) perkataan motivasi adalah bermaksud sebab, tujuan atau pendorong, maka tujuan seseorang itulah sebenarnya yang menjadi penggerak utama baginya berusaha keras mencapai atau mendapat apa juga yang diinginkannya sama secara negatif atau positif.

Ada beberapa Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Anak dalam kegiatan belajar di sekolah, misalnya saja seperti yang diungkapkan A.M. Sardiman (2005: 92-94), yaitu:

#### 1. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi belajar yang sangat kuat. Yang perlu diingat oleh guru, bahwa pencapaian angka-angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna. Harapannya angka-angka tersebut dikaitkan dengan nilai afeksinya bukan sekedar kognitifnya saja.

#### 2. Hadiah

Hadiah dapat menjadi motivasi belajar yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa.

#### 3. Kompetisi

Persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.

#### 4. Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras siswa dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk dapat meningkatkan motivasi belajar.

#### 5. Memberi Ulangan

Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.

#### 6. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi belajar anak. Dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.

#### 7. Pujian

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

#### 8. Hukuman

Hukuman adalah bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi belajar anak. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman tersebut.

Prestasi belajar berasal dari kata “ prestasi “ dan “belajar’ prestasi berarti hasil yang telah dicapai (Depdikbud, 1995: 787 ). Sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau lmu (Depdikbud, 1995 : 14 ). Jadi

prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi dalam penelitian yang dimaksudkan adalah nilai yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dalam bentuk nilai berupa angka yang diberikan oleh guru kelasnya setelah melaksanakan tugas yang diberikan padanya.

Metode *Reward* (ganjaran) dan *Punishment* (hukuman) merupakan suatu bentuk teori penguatan positif. Menurut teori *behavioristik* belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar adalah merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respon.

Menurut Ngalim Purnomo (2007:26) *Reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.

Menurut Amir Daien Indrakusuma (2007:28) *Reward* adalah penilaian yang bersifat positif terhadap belajarnya siswa.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *Reward* adalah suatu segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji.

*Reward* dan *Punishment* merupakan dua bentuk metode dalam memotivasi seseorang untuk melakukan kebaikan dan meningkatkan prestasinya. Kedua metode ini sudah cukup lama dikenal dalam dunia kerja. Tidak hanya dalam dunia kerja, dalam dunia pendidikan pun kedua ini kerap kali digunakan. Namun selalu terjadi perbedaan pandangan, mana yang lebih diprioritaskan antara *Reward* dengan *Punishment*? *Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan.

Dalam dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan belajar, bahwa kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, melainkan juga oleh faktor-faktor non intelektual lain yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, salah satunya



adalah kemampuan seseorang siswa untuk memotivasi dirinya. Mengutip pendapat Daniel Goleman (2004: 44), kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau Emotional Quotient (EQ) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama.

Mengutip pendapat Mc. Donald (Tabrani, 1992: 100), *“motivation is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.”* Motivasi adalah sesuatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari perumusan yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu: 1) motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, 2) motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (*affective arousal*), 3) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.

Pentingnya peranan motivasi dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan kepada siswa. Motivasi dirumuskan sebagai dorongan, baik diakibatkan faktor dari dalam maupun luar siswa, untuk mencapai tujuan tertentu guna memenuhi atau memuaskan suatu kebutuhan. Dalam konteks pembelajaran maka kebutuhan tersebut berhubungan dengan kebutuhan untuk belajar. Teori behaviorisme menjelaskan motivasi sebagai fungsi rangsangan (stimulus) dan respons, sedangkan apabila dikaji menggunakan teori kognitif, motivasi merupakan fungsi dinamika psikologis yang lebih rumit, melibatkan kerangka berpikir siswa terhadap berbagai aspek perilaku.

Thursan Hakim (2000: 26) mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam belajar, tingkat ketekunan siswa sangat ditentukan oleh adanya motif dan kuat lemahnya motivasi belajar yang ditimbulkan motif tersebut.

Berkaitan dengan proses belajar siswa, motivasi belajar sangatlah diperlukan. Diyakini bahwa hasil belajar akan meningkat kalau siswa mempunyai motivasi belajar yang kuat. Linda S. Lumsden (1994:25) Motivasi belajar adalah keinginan siswa untuk mengambil bagian di dalam proses pembelajaran. Siswa pada dasarnya termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas untuk dirinya sendiri karena ingin mendapatkan kesenangan dari pelajaran, atau merasa kebutuhannya terpenuhi. Marx Lepper (1988: 20) Ada juga Siswa yang termotivasi melaksanakan belajar dalam rangka memperoleh penghargaan atau menghindari hukuman dari luar dirinya sendiri, seperti: nilai, tanda penghargaan, atau pujian guru.

Purwanto, (2002: 102) Dalam aktifitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

1. Faktor individual.

Seperti; kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

2. Faktor sosial.

Seperti; keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial

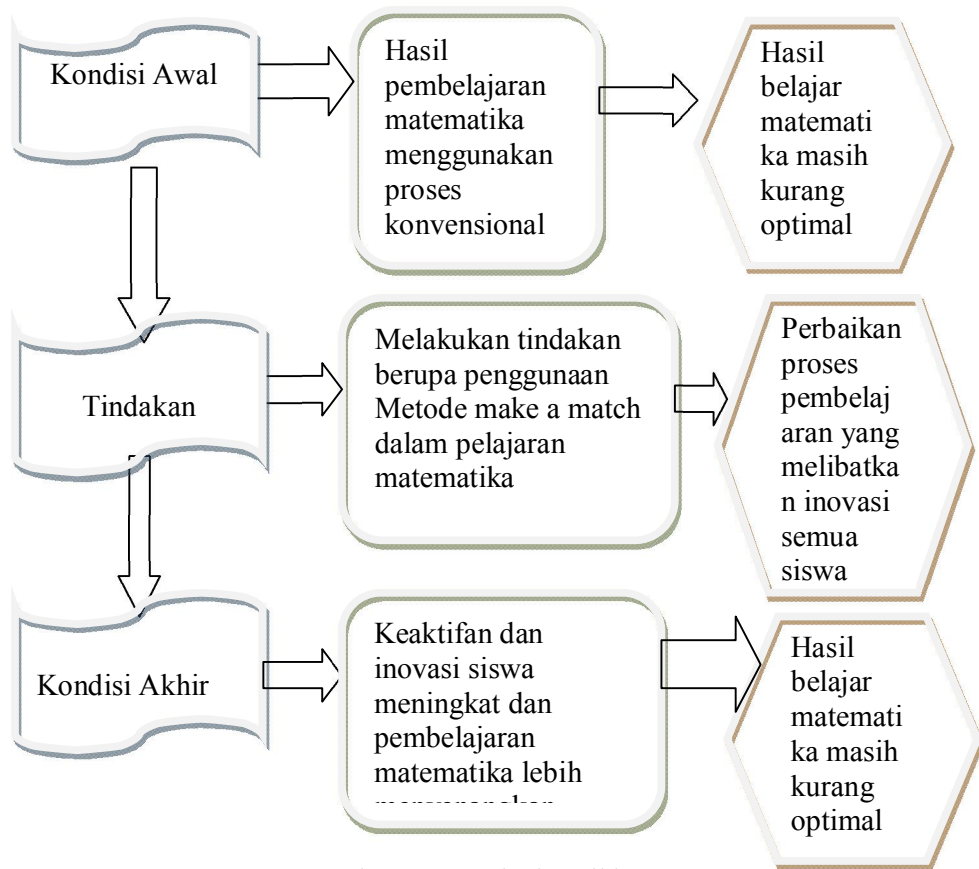
Pada kegiatan pembelajaran secara konvensional guru menyajikan pembelajaran hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab serta mencatat. Dalam hal ini siswa kurang aktif dan kurang merasa memahami pembelajaran karena hanya menerima dari guru dan kurang memiliki peran.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan metode pemberian hadiah dan hukuman, siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yakni siswa mampu mengerjakan secara berkelompok ataupun sendiri dengan diberi panduan atau bimbingan dalam mengerjakan tugas.

Hal ini diterapkan dalam semua mata pelajaran, karena siswa akan berkesan dalam kemampuan secara individu maupun kelompok serta interaksi

guru terhadap hasil pekerjaannya. Dengan demikian hasil belajar yang diperoleh siswa akan meningkat.

Dari kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan kerangka berfikir sebagai berikut :



Gambar. Kerangka berfikir

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir diatas, maka dalam penelitian ini dapat dikemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Dengan Metode Pemberian Hadiah dan Hukuman dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V SDN. Puluhan, Jatinom, Klaten”

**Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di Sekolah Dasar Negeri Puluhan Kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten penulis mengambil lokasi atau

tempat ini dengan pertimbangan bekerja pada sekolah tersebut, sehingga memudahkan dalam mencari data, peluang waktu yang luas dan subyek penelitian yang sangat sesuai dengan profesi penulis.

Dengan beberapa pertimbangan dan alasan penulis menentukan menggunakan waktu penelitian selama 3 bulan yaitu Agustus s/d Oktober Waktu dari perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian tersebut pada semester 2 Tahun pelajaran 2012/2013. ( Siklus I, Siklus II dan Siklus III.)

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian adalah Siswa Sekolah Dasar Negeri Puluhan Kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten tahun ajaran 2012/2013 sejumlah siswa 30 orang, terdiri dari laki-laki: 12 dan perempuan: 13 siswa. Pertimbangan penulis mengambil subyek penilitiann tersebut dimana siswa kelas V di Sekolah Dasar telah mampu dan memiliki kemandirian dalam mengerjakan tugas sekolah, karena siswa kelas V Sekolah Dasar telah mampu membaca dan menulis serta berhitung yang cukup. Selain itu penulis pengajar di Kelas V.

Sesuai dengan bentuk pendekatan penelitian kualitatif dan sumber data yang akan digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan analisis dokumen, observasi dan wawancara. Untuk mengumpulkan data dalam kegiatan penelitian diperlukan cara-cara atau teknik pengumpulan data tertentu, sehingga proses penelitian dapat berjalan lancar.

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif pada umumnya menggunakan tehnik observasi, wawancara, dan studi dokumenter, atas dasar konsep tersebut, maka ketiga teknik pengumpulan data di atas digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan teknik Triangulasi, yaitu dengan cara: 1) Observasi partisipan, 2) Dokumen, dan 3) Wawancara Terstruktur.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat reflektif. Tindakan dengan pola pengkajian “siklus atau daur ulang”. Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto dalam Retno Winarni (2009;68) langkah-langkah penelitian tindakan kelas berlangsung secara berulang-ulang terdiri 4 tahapan yaitu: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi.

Dalam proses analisis data ini ada beberapa tahapan yang membentuk siklus. Miles dan Huberman dalam Iskandar (2008: 75) menyatakan bahwa tahapan atau langkah-langkah dalam analisis data, adalah sebagai berikut: (1) Reduksi data; (2) Display (penyajian data); (3) Mengambil kesimpulan kemudian diverifikasi.

Indikator kinerja dalam penelitian ini yaitu apabila 80 % dari jumlah siswa dalam mengerjakan soal mendapat nilai > 61. Indikator tersebut meliputi: 1) mampu menganalisa karakter tokoh, 2) mampu menjawab pertanyaan tentang cerita.

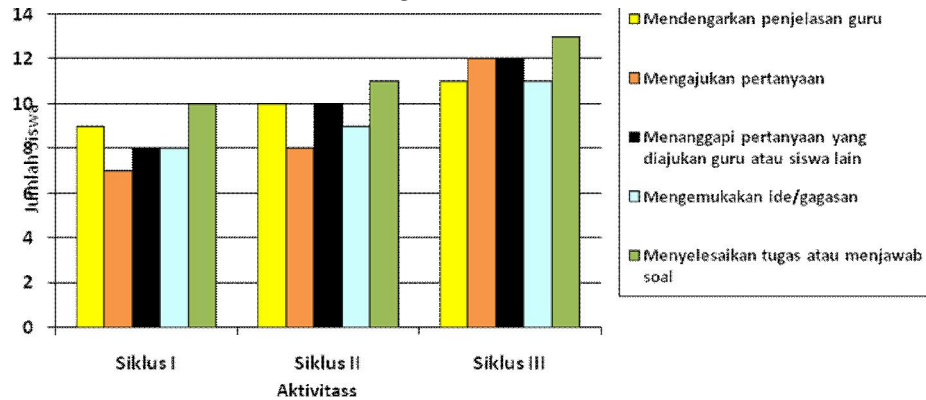
### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishment*) dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel Data Hasil Peningkatan Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

<b>Motivasi</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>	<b>Siklus III</b>
Mendengarkan penjelasan guru	9 siswa (69,2%)	10 siswa (76,9%)	11 siswa (84,6%)
Mengajukan pertanyaan	7 siswa (53,8%)	8 siswa (61,5%)	12 siswa (92,3%)
Menanggapi pertanyaan yang diajukan guru atau siswa lain	8 siswa (61,5%)	10 siswa (76,9%)	12 siswa (92,3%)
Mengemukakan ide/gagasan	8 siswa (61,5%)	9 siswa (69,2%)	11 siswa (84,6%)
Menyelesaikan tugas atau menjawab soal	10 siswa (76,9%)	11 siswa (84,6%)	13 siswa (100%)
Rata-rata	64,6%	73,8%	90,7%

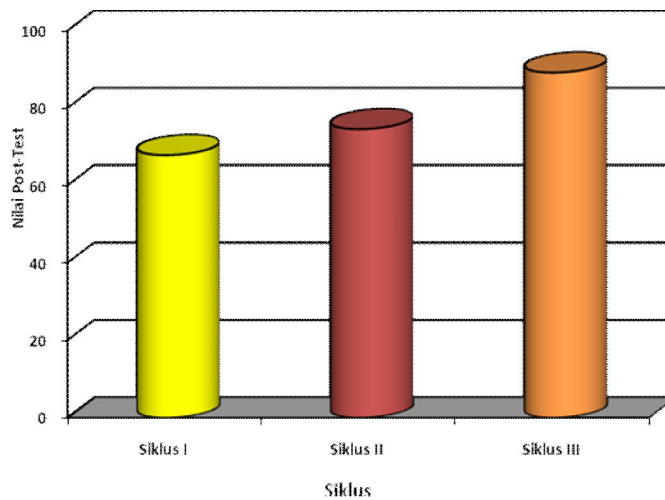
Grafik Data Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam



Tabel Daftar nilai Postes Siswa Kelas III SDN.01 Puluhan Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

No	Nama	Nilai		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Andy Purnomo	66,6	70	80
2	Melawati	75,0	80	100
3	Mahendra Putra	58,3	60	80
4	Atina Rizka Cahyani	66,6	70	80
5	Choir Nur Huda	66,6	80	100
6	Priyambodo	75,0	90	100
7	Sinta Nur Indah Sari	83,3	90	100
8	Imadudien Rustantyo	66,6	70	80
9	Adika Prasetyo	75,0	90	100
10	Sofyan Nur Abdi	58,3	60	80
11	Dewi Melasari	66,6	80	100
12	Amin Ftriyani	66,6	70	80
13	Ferdiansyah	58,3	60	80
Jumlah		882,8	970	1160
Rata-rata		67,90	74,61	89,23

Grafik Daftar nilai Postes Siswa Kelas III SDN 1 Puluhan Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam



Dalam pemikiran secara keseluruhan dari hasil tindakan siklus I sampai siklus III dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan strategi *reward and punishment* dengan dilakukan bimbingan secara penuh guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi anatomi tubuh manusia dari berbagai macam-macam bentuk media air yang ada, makhluk hidup dan kehidupan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas III SDN.01 Puluhan, Jatinom, Klaten.

Pembahasan yang diuraikan disini lebih banyak berdasarkan pengamatan yang diteruskan dengan kegiatan refleksi. Kegiatan basil refleksi pada siklus I, dihasilkan antara lain: pembelajaran kurang kondusif karena siswa kurang aktif dan masih ada beberapa siswa yang membuat kegaduhan/ ramai sendiri dan sulit dikendalikan, siswa belum dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar. Perhatian siswa masih kurang terhadap kegiatan belajar. Sikap menghargai teman yang sedang menjawab juga masih kurang dan saat jawab pertanyaan banyak siswa yang rasa percaya dirinya kurang. Siswa terlihat tidak konsentrasi saat pembelajaran hanya beberapa siswa yang belajar dengan baik yang mampu menjawab pertanyaan guru. Siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan

pembelajaran. Selain itu bimbingan dan penjelasan dari guru juga kurang dalam memahami konsep Ilmu Pengetahuan Alam, kurang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam mengikuti pembelajaran dengan strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishman*) pada siklus I siswa masih kurang berminat.

Untuk hasil tindakan siklus II berjalan lebih baik dibandingkan dengan tindakan siklus I. Dalam mengikuti pembelajaran siswa mulai cukup berminat. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa sudah dapat mengikuti kegiatan dengan baik sesuai penjelasan guru tentang materi air, makhluk hidup dan kehidupannya. Keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat. Hal ini dibuktikan dengan siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru, tetapi juga ada siswa yang belum dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar. Guru perlu memberikan contoh soal kepada siswa agar lebih jelas lagi. Dalam kegiatan pembelajaran motivasi siswa cukup baik, siswa berani bertanya kepada guru ketika belum jelas dengan mengacungkan jari. Siswa sudah dapat memahami pembelajaran melalui strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishman*). Hal ini terjadi karena siswa semakin tertarik dan termotivasi untuk dapat menunjukkan kemampuannya dalam menggambar media air dan anatomi tubuh manusia.

Pembelajaran tindakan kelas siklus III jauh lebih baik dibandingkan dengan tindakan kelas siklus I dan II. Peneliti sudah bertindak sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada siswa secara menyeluruh. Secara keseluruhan siswa menyambut baik terhadap penerapan pembelajaran dengan strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishman*) yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari aspek kognitif. Siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishman*) sangat berminat. Hal ini ditunjukkan dengan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa semakin meningkat, siswa sudah paham dengan penjelasan guru tentang materi air, makhluk hidup dan kehidupannya. Hal ini dibuktikan dengan siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan benar. Dalam kegiatan pembelajaran motivasi siswa sudah baik, siswa berani bertanya



kepada guru ketika belum jelas dengan mengacungkan jari. Hal ini terjadi karena siswa semakin tertarik dan termotivasi untuk dapat menunjukkan kemampuannya dalam menemukan pasangannya. Siswa semakin kreatif dalam membuat jarring-jaring anatomi tubuh manusia dan media air yang bermacam-macam. Keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran juga semakin meningkat sehingga siswa sangat senang dan tertarik mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Motivasi siswa meningkat dilihat dari sebelum dilakukan tindakan sampai tindakan siklus III.

Penelitian dengan menggunakan strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishman*) menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar baik dari aspek kognitif maupun dari aspek afektif. Pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam mengikuti proses belajar. Metode ini merupakan kolaborasi antara peneliti dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam hal ini tindakan kelas dilaksanakan dengan tahapan melakukan survei dan observasi terlebih dahulu, kemudian membuat rencana tindakan dengan berpedoman pada silabus dan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Saat melaksanakan tindakan, kolaborasi antara guru kelas III dengan peneliti sangat diperlukan, peneliti berperan sebagai guru untuk menerangkan penggunaan strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishman*) dan mengamati kesibukan siswa selama pembelajaran dari aspek afektif. Selanjutnya dapat merefleksikan motivasi yang telah dilakukan, menganalisisnya untuk mendapatkan kebaikan dan kekurangannya sehingga diharapkan agar untuk pembelajaran selanjutnya dapat lebih baik dan meningkatkan kualitasnya.

Dalam pembelajaran, siswa terlibat aktif dengan kegiatan berdiskusi, menjawab pertanyaan dan mengemukakan ide, gagasan yang dilakukan secara berkelompok. Selama melaksanakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan 3 siklus terjadi peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Dari hasil pembahasan diatas, hipotesis yang menyatakan bahwa "Ada Peningkatan aktifitas belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas III SDN Puluhan, Jatinom, Klaten melalui strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishment*) Tahun Ajaran 2012/2013" dapat diterima kebenarannya.

## Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bahwa dengan strategi reward and punishment dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mendengarkan penjelasan guru, hal ini ditunjukkan pada penilaian pada siklus I sebanyak 9 siswa, 69,2% (kurang baik), siklus II sebanyak 10 siswa, 76,9% (baik) dan untuk siklus III sebanyak 11 siswa, 84,6% (baik).
2. Bahwa dengan *strategi reward and punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu siswa tidak ada rasa takut salah dan berani bertanya kepada guru ketika belum jelas dengan mengacungkan jari . Hal ini ditunjukkan pada penilaian siklus I sebanyak 7 siswa, 53,8% (kurang baik), siklus II sebanyak 8 siswa, 61,5% (baik) dan siklus III sebanyak 12 siswa, 92,3% (baik).
3. Bahwa dengan *strategi reward and punishment* dapat meningkatkan motivasi siswa yaitu siswa mampu menanggapi pertanyaan yang diajukan guru atau siswa yang lain, hal ini ditunjukkan pada penilaian siklus I sebanyak 8 siswa, 61,5% (kurang baik), siklus II sebanyak 10 siswa, 76,9% (baik) dan untuk siklus III sebanyak 12 siswa, 92,3% (baik).
4. Bahwa dengan *strategi reward and punishment* dapat meningkatkan motivasi siswa dapat mengemukakan ide/gagasannya, hal ini ditunjukkan pada penilaian pada siklus I sebanyak 8 siswa, 61,5% (kurang baik), siklus II sebanyak 9 siswa, 69,2% (baik) dan untuk siklus III sebanyak 11 siswa, 84,6% (baik).

Bahwa dengan *strategi reward and punishment* dapat meningkatkan motivasi siswa yaitu siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik, hal ini ditunjukkan pada penilaian siklus I sebanyak 10 siswa, 76,9% (kurang baik), siklus II sebanyak 11 siswa, 84,6% (baik) dan untuk siklus III sebanyak 13 siswa, 100% (baik).

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

1. Kepada guru hendaknya membiasakan diri menerapkan pembelajaran aktif yang dapat menjadikan siswa ikut berperan aktif dalam kegiatan belajar sehingga menunjang proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Kepada pihak sekolahnya memberikan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran yang lebih mendukung untuk mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik.
3. Strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishment*) dapat digunakan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan mata pelajaran yang lain.
4. Penggunaan strategi pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishment*) dengan alat peraga menjadikan siswa lebih aktif dan semangat belajar.

#### **Daftar Pustaka**

- A.M, Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Iskandar.2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi: Gunung Persada Press.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yoyakarta: Pustaka Pelajar
- Winarni, Retno. 2004. *Kemampuan Mahasiswa Dalam Meresepsi Puisi Indonesia Modern*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.