

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI IPS MELALUI
METODE *REWARD* DAN *PUNISHMENT* PADA PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 1 BERINGIN RAYA
TAHUN AJARAN 2022/2023

I Komang Adi Jaya Putra¹, Nurdin Hidayat², Putut Wisnu Kurniawan³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: komangadi478@gmail.com¹, nurdinstkipgribl@gmail.com²,
pututbukan@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) hasil belajar siswa yang masih rendah, 2) sebagian siswa yang masih pasif 3) siswa belum terlalu mampu mengembangkan kemampuan berfikir dan 4) jarangya pemberian apersepsi kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS melalui metode pembelajaran *reward dan punishment* pada siswa kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yang setiap siklusnya terdapat rangkaian kegiatan yang masing-masing terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Subjek penelitian yakni siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu tes, lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan dengan cara membandingkan nilai aktivitas dan hasil belajar IPS tiap siklus dengan ditandai peningkatan yang diperoleh yang dianalisis baik secara kuantitatif. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini adalah dengan mencapai perolehan persentase sebesar 80% dari jumlah keseluruhan siswa dan rata-rata skor aktivitas peserta didik setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) hasil belajar siswa mencapai rata-rata skor sebesar 69,83 pada siklus I dan meningkat menjadi 75,83 pada siklus II, dimana diperoleh peningkatan rata-rata skor hasil belajar sebesar 6. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I persentasenya sebesar 60% dan siklus II sebesar 86,67%, dimana diperoleh peningkatan persentase ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 26,67%. 2) aktivitas siswa mengalami peningkatan rata-rata 7,11 (cukup aktif) pada siklus I menjadi 7,95 (aktif) pada siklus II, dimana diperoleh peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebesar 0,84. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *reward dan punishment* dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling.

Kata Kunci: Model pembelajaran *reward dan punishment*, Hasil Belajar IPS

Abstract: The problems in this study are 1) student learning outcomes are still low, 2) some students are still passive 3) students are not yet able to develop thinking skills and 4) students rarely give apperception. This study aims to determine the increase in social studies activity and learning outcomes through reward and punishment learning methods for fifth grade students at SDN 1 Beringin Raya Kemiling. This research is a Classroom Action Research (PTK) which consists of 2 cycles in which each cycle contains a series of activities, each of which consists of 4 stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The research subjects were fifth grade students, totaling 30 students. Classroom Action Research (PTK) uses data collection methods, namely tests, observation sheets and documentation. Data analysis was carried out by comparing the activity values and social studies learning outcomes for each cycle with marked increases obtained which were analyzed both quantitatively. Mastery learning outcomes in this study is to achieve the acquisition of a percentage of 80% of the total number of students and the average student activity score each cycle has increased. The results showed that 1) student learning outcomes achieved an average score of 69.83 in cycle I and increased to 75.83 in cycle II, where an increase in the average score of learning outcomes was obtained by 6. Student completeness also increased where in The percentage for cycle I was

60% and cycle II was 86.67%, where an increase in the percentage of learning completeness from cycle I to cycle II was 26.67%. 2) student activity experienced an average increase of 7.11 (quite active) in cycle I to 7.95 (active) in cycle II, where an increase in score was obtained from cycle I to cycle II of 0.84. So it can be concluded that learning by applying the reward and punishment learning method can improve the results and learning activities of social studies class V students at SDN 1 Beringin Raya Kemiling.

Keyword: Reward and Punishment Learning Model, Social Student Outcomes

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar menjadi sebuah rangkaian hubungan timbal balik antara seorang guru dengan siswa yang berfungsi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Hubungan yang tidak selaras antara guru, siswa dan model akan menyebabkan terjadinya masalah dalam proses pembelajaran. Hal ini akan mengakibatkan aktivitas belajar siswa menurun dan hasil belajar relatif rendah. Namun, apabila semua komponen tersebut dapat bekerjasama secara maksimal maka kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar dan diharapkan hasil belajar siswa baik dan tujuan pembelajaran tercapai.

Namun kenyataannya pendidikan saat ini masih terdapat beberapa permasalahan terkait pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi yang sudah peneliti lakukan di kelas V SDN 1 Beringin Raya dengan melakukan wawancara dengan guru kelas diketahui perolehan hasil belajar IPS Siswa masih perlu untuk ditingkatkan lagi.

Berdasarkan hasil pra penellitian, diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SDN 1 Beringin Raya pada mata pelajaran IPS adalah 75. Terlihat dari nilai tersebut masih banyak siswa kelas V yang belum mencapai KKM, dari 30 jumlah keseluruhan siswanya, yang mencapai KKM hanya sebanyak 12 siswa (40%) sedangkan yang tidak mencapai KKM sebanyak 18 siswa (60%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Beringin Raya masih tergolong rendah dan perlu diperbaiki.

Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *reward dan punishment* merupakan pembelajaran dengan bentuk pemberian hadiah dan hukuman yang memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Metode pembelajaran ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan Bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Dengan digunakanya model pembelajaran *reward dan punishment* ini dalam pembelajaran IPS maka peran anak dalam pembelajaran lebih banyak sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS. Dengan meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS maka diharapkan hasil belajar siswa pun menjadi meningkat.

Metode *reward dan punishment* atau biasa disebut sebagai metode pemberian hadiah atau hukuman. Metode *Reward dan punishment* adalah metode pembelajaran interaktif atau guru dan siswa yang menerapkan sytem pemberian hadiah bagi siswa yang aktif dan benar dalam menjawab soal Latihan dan dalam menjawab soal latihan.

Di dalam buku Aris Shoimin (2014 : 157-158) *Reward* merupakan hal yang penting juga di dalam pendidikan. *Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan, atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, reward merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para

peserta didik. 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. Jika reward merupakan bentuk *reinforcement* yang positif, *punishment* sebagai bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Tujuan dari metode ini adalah menimbulkan rasa tidak senang pada seseorang supaya mereka jangan membuat sesuatu yang jahat. Jadi, hukuman yang dilakukan mesti bersifat pedagogis, yaitu untuk memperbaiki dan mendidik ke arah yang lebih baik. Seorang guru atau orangtua diperbolehkan memukul dengan pukulan yang tidak keras. Ini dilakukan ketika beberapa cara seperti menasihati dan menegur tidak mempan. Hukuman ini terutama menyangkut kewajiban shalat bagi anak-anak yang usianya telah mencapai sepuluh tahun.

Menurut Hidayat & Suroto (2023: 612) menyatakan bahwa pembelajaran yang baik dapat diwujudkan dengan mengaitkan komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, metode, dan evaluasi dalam pendidikan.

Menurut Kurniawan P.W, (2015:101) “belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, prilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Dalam belajar tersebut individu menggunakan ranah

kognitif, afektif dan psikomotorik makin bertambah baik”.

Menurut Susanto (2016: 5) “hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”.

Menurut Sudjana (2016: 22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya berupa output. Ketika suatu proses kegiatan belajar dan pembelajaran berakhir, maka guru akan memberikan evaluasi kepada peserta didik, setelah itu barulah peserta didik memperoleh hasil belajarnya selama ia mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat mengerti dan memahami materi yang telah diajarkan.

Sedangkan menurut pendapat Benjamin S. Bloom dalam Sudjana (2009:22) menjelaskan hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu :

1. Ranah Kognitif
Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah Afektif (*Affective Domain*)
Adalah berisi tentang prilaku atau tingkah laku yang menitikberatkan pada aspek perasaan dan emosional, seperti apresiasi, cara beradaptasi, minat dan sikap.
3. Ranah Piskomotorik
Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu gerakan reflex, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan,

Gerakan keterampilan kompleks, dan Gerakan ekspresif dan interperatif.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil belajar ialah kemampuan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran dari suatu kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik serta sesuai bagaimana peserta didik melaksanakan proses pembelajaran yang hasilnya dapat dilihat oleh pendidik.

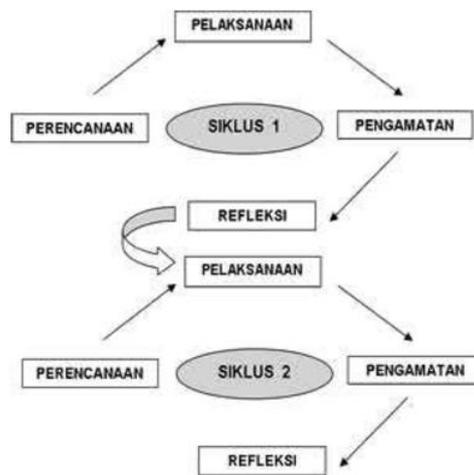
IPS berhubungan bagaimana cara manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya baik berupa materi, jiwa dan pemanfaatan alam serta untuk bertahan hidup. Secara garis besar Muchtar (dalam Japar & Siska 2019: 24) mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup empat aspek, yaitu:

- a) Sistem sosial dan budaya, meliputi : individu, keluarga, dan masyarakat, sosiologi sebagai ilmu dan metode, interaksi sosial, sosialisasi, pranata sosial, struktur sosial, kebudayaan, dan perubahan sosial budaya.
- b) Manusia, tempat dan lingkungan, meliputi : sistem informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial, struktur internal suatu tempat/wilayah, dan interaksi keuangan, serta persepsi lingkungan dan kewilayahan.
- c) Prilaku ekonomi dan kesejahteraan, meliputi : ketergantungan, spesialisasi, pembagian kerja, perkoprasian, dan kewirausahaan serta pengelolaan keuangan perusahaan.
- d) Waktu, berkelanjutan, dan perubahan meliputi : daer-daar ilmu sejarah, fakta, peristiwa dan proses.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam PTK tindakan yang dilakukan bersifat siklik artinya terdapat siklus-siklus atau perulangan. PTK ini dilakukan dalam 2

siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas 4 tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.



Gambar
Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Kemmis Mc. Taggart)

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik tes tulis, observasi dan dokumentasi dengan harapan data yang dikumpulkan benar-benar lengkap dan valid.

Analisis data dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai hasil belajar digunakan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Nilai Rata-Rata Kelas

$\sum xi$ = Jumlah Nilai Tes Siswa

N = Jumlah Siswa Yang Mengikuti Tes

(Sudijono, 2018:81)

Serta menghitung presentase ketuntasan belajar dengan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Ketuntasan Siswa

f = Jumlah Siswa Mencapai KKM

n = Banyak Siswa

(Sudijono, 2018:48)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Deskripsi Pra Siklus

Dari hasil observasi pra siklus diketahui bahwa jumlah siswa yang mengikuti tes adalah 30 orang, yang mana dapat diketahui bahwa pada pra siklus ini masih banyak siswa yang tidak tuntas secara individual sehingga ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus ini mencapai 53,33%. Jadi pada pra siklus ini jumlah siswa yang tuntas adalah 16 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 orang. Presentase ketuntasan belajar siswa juga belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan dan pengelolaan belajar siswa masih dikategorikan kurang.

Berdasarkan hasil di atas, peneliti akan melakukan perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan metode *reward* dan *punishment*, yang dalam pelaksanaannya peneliti sebagai guru dan guru sebagai observer.

2. Deskripsi Siklus I

a) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Setelah diterapkannya metode pembelajaran *reward* dan *punishment*, guru ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa pada materi keragaman di Indonesia yang telah disampaikan oleh guru dengan memberikan tes berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal yang diberikan kepada 30 siswa kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling.

Berdasarkan hasil tes belajar siklus I diketahui nilai rata-rata skor untuk satu kelas adalah 69,83 dan presentas ketuntasan belajar secara klasikal diperoleh 60%. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar tahap siklus I Belum memenuhi presentase ketuntasan belajar siswa yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80% dengan standar ketuntasan belajar pada peroleh nilai KKM 75. Sehingga dirasa perlu ada perbaikan kembali hasil belajar siswa pada siklus berikutnya.

b. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan analisis aktivitas belajar siswa siklus I didapat bahwa aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran mencapai rata-rata sebesar 7,17 pada siklus I dengan kualifikasi aktivitas siswa tergolong cukup aktif. Namun demikian, hasil tersebut dirasa belum maksimal sehingga diperlukan sebuah upaya perbaikan pada siklus berikutnya.

3. Deskripsi Siklus II

a. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Setelah diterapkannya metode pembelajaran *reward* dan *punishment*, guru ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa pada materi keragaman di Indonesia yang telah disampaikan oleh guru dengan memberikan tes berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal yang diberikan kepada 30 siswa kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling.

Berdasarkan tes hasil belajar siklus II diketahui bahwa nilai rata-rata skor untuk satu kelas adalah 75,83 dan presentase ketuntasan belajar secara klasikal diperoleh 86,67% jadi, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meningkat dengan baik pada siklus II.

b. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan observasi dan analisis aktivitas belajar siswa siklus II, disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran mencapai rata-rata sebanyak 7,95 pada siklus I dengan kualifikasi aktivitas siswa tergolong aktif. Dari hasil tersebut terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Dari hasil tes dan observasi yang telah dilakukan pada Siklus II dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada mata pelajaran IPS dengan rincian penjelasan sebagai berikut.

- a) Pada siklus II ini hasil belajar siswa sangat memuaskan karena sudah mencapai kriteria keberhasilan sebesar $> 80\%$ dari jumlah seluruh siswa, dimana persentase ketuntasan belajar siswa mencapai $86,67\%$ dan dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu $75,83$.
- b) Berdasarkan hasil pengamatan dari aktivitas siswa pada siklus II diketahui jumlah skor keseluruhan aktivitas adalah $238,4$ dan rata-rata yang diperoleh yaitu $7,95$ dengan rincian:
- 1) Skor aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru dengan rata-rata sebesar $7,97$ yang termasuk kategori aktif.
 - 2) Skor aktivitas siswa dalam menanyakan materi yang diberikan dengan rata-rata sebesar $7,93$ yang termasuk kategori aktif.
 - 3) Skor aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas (individu) dengan rata-rata sebesar $7,90$ yang termasuk kategori aktif.
 - 4) Skor aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas (kelompok) dengan rata-rata sebesar $7,93$ yang termasuk kategori aktif.
 - 5) Skor aktivitas siswa dalam mencari sumber belajar dengan rata-rata $8,00$ yang termasuk kategori sangat aktif.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil dan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Dimana ketuntasan hasil belajar dan aktivitas siswa pada siklus I sudah memenuhi indikator keberhasilan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa

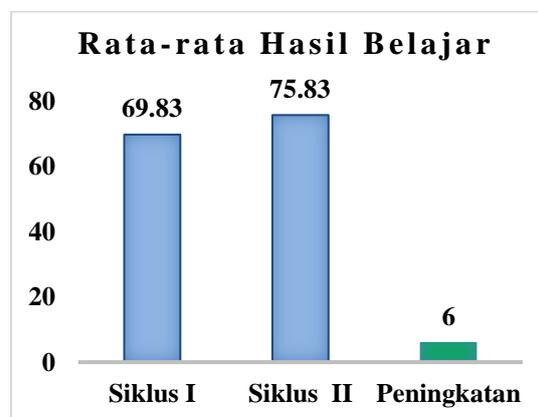
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan sangat baik. Hal

tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling. Peningkatan hasil belajar siswa dari kegiatan siklus I ke siklus II dapat dilihat dari rata-ratanya yang ada pada tabel berikut:

Tabel
Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa
Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas V SDN 1
Beringin Raya Kemiling

Keterangan	Rata-Rata	Peningkatan
Siklus I	69,83	6
Siklus II	75,83	

Dari diatas diketahui adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar $69,83$ dan siklus II sebesar $75,83$. Adapun peningkatan yang diperoleh sebesar 6 . Adapun peningkatan rata-rata nilai siswa setiap siklusnya dapat digambarkan pada diagram berikut ini :



Gambar
Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Siklus I dan
Siklus II

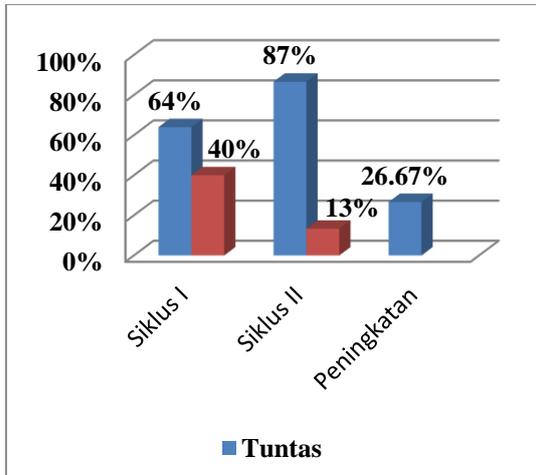
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tahap siklus I dan siklus II diketahui juga peroleh hasil belajar siswa meningkat dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya dapat

dilihat pada presentase ketuntasan belajarnya pada tabel berikut ini :

Tabel
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling

Hasil Belajar Siswa	Siklus I		Siklus II		Peningkatan
	Jml	%	Jml	%	
Tuntas	18	60%	26	86,67%	26,67%
Belum Tuntas	12	40%	4	13,33%	
Jumlah	30	100%	30	100%	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil belajar sesudah dilaksanakan tindakan penelitian dengan menerapkan metode *reward* dan *punishment* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil tes belajar yang diperoleh siswa kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling. Adapun peningkatan presentase nilai siswa setiap siklusnya dapat digambarkan pada diagram berikut ini :



Gambar
Diagram Presentase Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diagram di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, hasil belajar siswa kelas V Beringin Raya Kemiling menunjukkan peningkatan setiap siklusnya setelah diterapkannya metode *reward* dan *punishment* dimana pada siklus I ketuntasan belajar terdapat 18 siswa (60%) dan diperbaiki lagi pada siklus II

sehingga ketuntasan belajar mencapai 26 siswa (86,67%). Dari hasil penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar dari tahap siklus I sampai dengan siklus II, dan pada siklus II persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 80%. Untuk itu pelaksanaan perbaikan pembelajaran diberhentikan di siklus kedua karena telah mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan hipotesis kedua dalam penelitian ini terbukti bahwa penggunaan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling. Peningkatan hasil belajar IPS siswa tersebut dikarenakan penggunaan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* dengan menerapkan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II diketahui bahwa aktivitas belajar siswa meningkat dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa khususnya di kelas V SDN1 Beringin Raya Kemiling. Peningkatan aktivitas siswa dari kegiatan siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

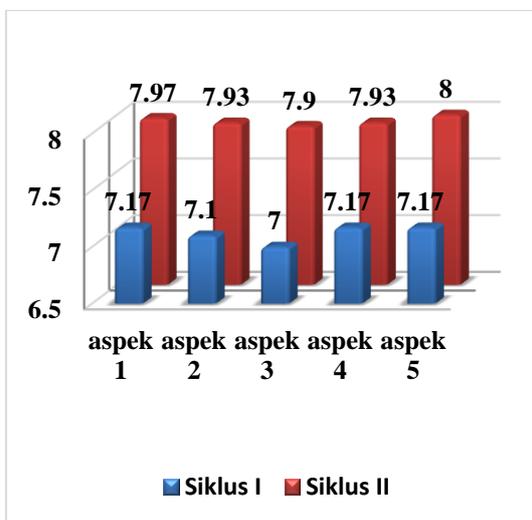
Tabel
Peningkatan Rata-rata Skor Aktivitas Belajar IPS Siklus I dan II Siswa Kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling

No	Aspek Aktivitas Belajar Siswa yang Diamati	Rata-rata	
		Siklus I	Siklus II
1	Aktifitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru	7,17	7,97
2	Aktivitas siswa dalam menanyakan matri yang diberikan	7,10	7,93
3	Aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas (individu)	7,00	7,90
4	Aktivitas siswa	7,13	7,93

	dalam mengerjakan tugas (kelompok)		
5	Aktifitas siswa dalam mencari sumber belajar	7,17	8,00
Jumlah		7,11	7,95

Keterangan Kriteria Penilaian
 >8,00 = Sangat Aktif
 7,50 – 7,99 = Aktif
 7,00 – 7,49 = Cukup Aktif

Berdasarkan tabel 4.9 di atas diperoleh aktivitas belajar setelah dilakukan Tindakan penelitian yang menunjukan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II yang ditunjukan dengan hasil skor rata-rata yang diperoleh. Dimana rata-rata skor aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 7,11 (cukup aktif) meningkatkan pada siklus II menjadi 7,95 (aktif). Perbandingan hasil antara aktivitas belajar siswa siklus I dan siklus II kemudian digambarkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 4.9
 Diagram Skor Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata ktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 0,84 poin dari siklus I (7,11) ke siklus II (7,95). Peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus II berdasarkan

perbaikan yang dilakukan pada siklus I. Adapun rincian perbaikannya yakni :

- 1) Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru pada siklus I memperoleh skor 7,17 (cukup aktif), setelah dilakukan perbaikan dengan memberikan tambahan waktu untuk menjawab pertanyaan guru akhirnya pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 7,97 (aktif).
- 2) Aktivitas siswa dalam menanyakan materi yang diberikan pada siklus memperoleh skor 7,10 (cukup aktif), setelah dilakukan perbaikan dengan memberikan tambahan waktu dalam memberikan materi akhirnya pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 7,93 (aktif).
- 3) Aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas (individu) pada siklus I memperoleh skor 7,00 (cukup aktif), setelah dilakukan perbaikan dengan tambahan tugas yang diberikan akhirnya pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 7,90 (aktif).
- 4) Aktivitas siSwa dalam mengerjakan tugas (kelompok) pada siklus I memperoleh skor 7,13 (cukup aktif), setelah dilakukan perbaikan dengan memberikan tambahan tugas kelompok akhirnya pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 7,93 (aktif).
- 5) Aktivitas siswa dalam mencari sumber belajar pada siklus I memperoleh skor 7,17 (cukup) aktif), setelah dilakukan perbaikan dengan memberikan tambahan dalam mencari sumber belajar akhirnya pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 8,00 (sangat aktif).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan hipotesis pertama dalam penelitian ini terbukti bahwa penggunaan metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dari pembahasan sebelumnya serta hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling. Dalam menilai hasil belajar siswa diberikan 20 soal pilihan ganda, jika benar mendapat skor 5 dan salah mendapat skor 0. Setelah diberikan evaluasi, hasil belajar yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan dan sudah menunjukkan tujuan indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%. Hasil belajar siswa mencapai rata-rata skor sebesar 69,83 pada siklus I dan meningkat menjadi 75,83 pada siklus II, dimana diperoleh peningkatan rata-rata skor hasil belajar sebesar 6. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar sebesar 60% dan pada siklus II meningkat sebesar 86,67%, dimana diperoleh peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 26,67%.
2. Penggunaan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 1 Beringin Raya Kemiling Dalam lembar observasi aktivitas belajar siswa tersebut terdapat lima aspek pengamatan dengan skor yang diberikan 9,8,7, dan 6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 7,11 (cukup aktif) pada siklus I menjadi 7,95 (aktif) pada siklus II, dimana diperoleh peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebesar 8,4.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayat, N. & Suroto. (2023). Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Komunikasi Bisnis: Studi Kasus untuk Meningkatkan

Presentasi Bisnis Siswa SMK. Vo. 15, 1. Hlm. 611-618. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*. <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/2278>

- Huda, Miftahul. (2013). *Buku Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Japar, Muhamad & Yulia Siska. (2019). *Buku Ajar Konsep IPS di SD/MI*. Bandar Lampung: AURA.
- Kurniawan, PW. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional) Terhadap Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Historia*. Vol. 3 No.2 ISSN 2337-4713
- Kusnadi. (2018). *Metode Pembelajaran Kolaboratif*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Muliawan, Jasa Ungguh. (2016). *45 Model pembelajaran Spetakuler*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA.
- Siska, Yulia. (2021). *Pengembangan Materi, Media dan Sumber Belajar IPS SD/MI*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2016). *penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja rosdakarya: Bandung.
- Susanto, Ahmad. (2019). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Buku Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Garudhawaca, Yogyakarta.

