

Meningkatkan Hasil Belajar Tema Tubuhku dengan *Reward* pada Siswa Kelas I Semester I SDN Semparu Tahun Pelajaran 2017 /2018

Zubaidah

Guru Kelas SDN Semparu Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah

Abstrak. Penelitian ini dilakukan di SDN Semparu tahun pelajaran 2017 / 2018 dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar tema tubuhku dengan media biodrawaing di kelas I , dimulai dari bulan juli sampai dengan bulan september 2017, dimana hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan mulai dari siklus 1 menuju siklus II ini dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar siswa Pada siklus I memperoleh nilai rata – rata sebesar 68,47 dengan persentase ketuntasan 62% atau sebanyak 13 orang sudah tuntas belajar dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 38 % atau 8 orang siswa belum tuntas belajar ini dikarenakan siswa terlalu banyak main – main dan guru kurang kontrol di dalam kelas,karena ketuntasan klasikal yang dipatok sebesar ≥ 80 % belum tercapai maka penelitian ini dilanjutkan kesiklus berikutnya.Kemudian hasil belajar siswa siklus II ,memperoleh nilai rata – rata sebesar 83,52 dan persentase ketuntasan 95% atau sebanyak 20 siswa sudah tuntas belajar dan persentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 % atau 1 orang siswa belum tuntas belajar, begitu juga dengan ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan sebesar ≥ 80 % juga sudah tercapai, ini dikarenakan guru mampu mengatasi kendala – kendala yang terjadi pada siklus I, maka dengan demikian penelitian ini di hentikan sampai pada siklus II. Jika dilihat perbandingan hasil belajar pada siklus I memperoleh nilai rata – rata sebesar 68,47 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 83,52 terjadi peningkatan sebesar 15,05 poin, begitu juga dengan persentase ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 62 % atau sebanyak 13 siswa yang tuntas belajar da pada siklus II meningkat menjadi persentase ketuntasan belajar sebesar 95 % atau 20 siswa yang tuntas belajar terjadi peningkatan sebesar 33 poin dari siklus I menuju siklus II, dan ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan sebesar ≥ 80 % pun juga sudah tercapai pada siklus II

Kata Kunci: *Reward, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari manusia. Menurut H. A. R Tilaar (2002: 29), keberadaan pendidikan tidak terlepas dari keberadaan manusia. Pendidikan terjadi sejak manusia lahir, bahkan sejak berada dalam kandungan sudah terjadi pendidikan hingga akhir hayat. Melalui pendidikan, manusia diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan seluruh potensi atau bakat alamiahnya sehingga nantinya menjadi manusia yang dapat berdaya guna dan berhasil guna (Achmad Dardiri dalam Dwi Siswoyo, 2007: 1). Hal tersebut senada dengan pengertian pendidikan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang menyebutkan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa.”

Pembelajaran harus mengarah pada upaya meningkatkan potensi siswa secara komprehensif serta upaya meningkatkan kegiatan guru dalam mengajar, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar . Prinsip-prinsip belajar menurut Dimiyati dan Mujiono (2013: 42) berkaitan dengan (1) perhatian dan motivasi, (2) keaktifan, (3) keterlibatan langsung, (4) pengulangan, (5) tantangan, (6) balikan dan penguatan, serta (7) perbedaan individual. Selain prinsip-prinsip belajar, terdapat faktor-faktor yang

berpengaruh dalam kegiatan belajar dan pembelajaran yang harus diperhatikan. Lingkungan sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pengajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas rumah.

Pembelajaran di SD pada kurikulum 2013 baik kelas rendah maupun kelas tinggi menggunakan pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai matapelajaran ke dalam berbagai macam tema (Permendikbud, 2013). Adapun ciri-ciri dalam pembelajaran tematik integratif (Trianto, 2011: 163-164) antara lain: (1) berpusat pada anak, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan antar mata pelajaran tidak nampak, (4) menyajikan konsep dari beberapa mata pelajaran dalam satu PBM, (5) bersifat luwes, dan (6) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Dalam kegiatan belajar dan pembelajaran hendaknya diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar serta ciri-ciri dari pembelajaran yang digunakan. Apabila hal-hal tersebut tidak diperhatikan, maka yang timbul adalah permasalahan belajar. Seperti yang dialami SDN Semparu Kecamatan Kopang Kab. Lombok Tengah. Adapun masalah yang ditemukan di SDN Semparu Kecamatan Kopang Kab. Lombok Tengah adalah rendahnya hasil belajar siswa dimana dari hasil pengolahan nilai ulangan harian dari 21 jumlah peserta didik yang berhasil mencapai KKM sebanyak 9 siswa atau mencapai ketuntasan belajar sebesar 43 % sedangkan 12 siswa atau 57 % belum mencapai KKM, dimana KKM yang ditetapkan SDN Semparu yaitu 70 untuk tahun pelajaran 2017 /2018.

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran yang digunakan masih monoton, media pembelajaran yang tidak menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas maka peneliti menawarkan solusinya dengan menggunakan *Reward* dalam pembelajaran tematik, sehingga peneliti mengangkat judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Tema Tubuhku dengan *Reward* pada Siswa Kelas I Semester I SDN Semparu Tahun Pelajaran 2017 /2018.

Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimanakah Meningkatkan Hasil Belajar Tema Tubuhku dengan *Reward* pada Siswa Kelas I Semester I SDN Semparu Tahun Pelajaran 2017 /2018.

Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Tubuhku dengan *Reward* pada Siswa Kelas I Semester I SDN Semparu Tahun Pelajaran 2017 /2018.

Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumbangan pemikiran untuk mengetahui manfaat *Reward* guna meningkatkan hasil belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Kata Hasil banyak digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran. Kata Hasil dapat diartikan sebagai hasil usaha. Sunarto (2009) mendefinisikan Hasil sebagai kecakapan atau hasil konkret yang dapat dicapai pada saat atau periode tertentu.

Menurut Saifudin Azwar (2011: 13) Hasil adalah hasil yang dicapai siswa dalam belajar. Sedangkan menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2009:64) Hasil belajar adalah ketercapaian setiap kemampuan dasar, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran tertentu. Sunarto (2009) mengemukakan bahwa Hasil belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik

dalam periode tertentu, yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes yang relevan.

Pendapat lain tentang Hasil belajar dikemukakan oleh Winkel (2004:57), yang mendefinisikan Hasil belajar sebagai pencapaian kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan kemampuan setelah proses pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, atau huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa pada periode tertentu. Hasil belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor kognitif setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan. Senada dengan pendapat Winkel, Zaenal Arifin (2009:12), juga mengemukakan bahwa Hasil belajar pada umumnya hanya berkenaan dengan aspek pengetahuan (kognitif), sedangkan aspek-aspek pembentukan watak (afektif dan psikomotor) merupakan hasil belajar.

Saifudin Azwar (2011: 8-9) mengemukakan bahwa tes Hasil belajar bertujuan untuk mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Tujuan ini membawa keharusan dalam konstruksinya untuk selalu mengacu pada perencanaan program belajar yang dituangkan dalam silabus masing-masing mata pelajaran. Tes Hasil belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subyek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Dalam kegiatan pendidikan formal tes Hasil belajar dapat berbentuk ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, bahkan ujian nasional dan ujian masuk perguruan tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian Hasil belajar yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah hasil pengukuran terhadap kemampuan kognitif peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan instrumen tes yang relevan dan

dinyatakan dalam bentuk nilai tes atau angka. Dalam penelitian ini Hasil belajar yang diukur adalah Hasil belajar IPA.

Peneliti sependapat dengan penekanan Hasil belajar pada aspek kognitif seperti pendapat Winkel dan Zaenal Arifin. Dalam penelitian ini juga akan menggunakan istilah Hasil belajar hanya mengacu pada nilai hasil kognitif saja.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ngalim Purwanto (2007:102-105) mengemukakan bahwa tinggi rendahnya Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu : (a) Faktor individual, adalah faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri. Ada pun yang dapat digolongkan ke dalam faktor intern, yaitu kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan sifat pribadi seseorang. (b) Faktor sosial, adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi Hasil belajar yang sifatnya di luar diri siswa, meliputi factor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan, kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.

Senada dengan pendapat di atas, Slameto (2003: 54) mengemukakan bahwa Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar (faktor intern), dan faktor yang ada di luar individu (faktor ekstern).

Pembelajaran Tematik Integratif

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang No. 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/ MI bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 pada SD/ MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik integratif adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai matapelajaran ke dalam berbagai tema.

Pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari

berbagai matapelajaran yaitu intra-disipliner, inter-disipliner, multi-disipliner, dan trans-disipliner (Permendikbud, 2013). Integrasi intra-disipliner dilakukan dengan cara mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan yang utuh di setiap matapelajaran. Integrasi inter- disipliner dilakukan dengan menggabungkan kompetensi-kompetensi dasar beberapa mata pelajaran agar terkait satu dengan yang lainnya, sehingga dapat saling memperkuat, menghindari terjadinya tumpang tindih, dan menjaga keselarasan pembelajaran. Integrasi multi-disipliner dilakukan tanpa menggabungkan kompetensi dasar tiap matapelajaran sehingga tiap matapelajaran masih memiliki kompetensi dasarnya sendiri. Integrasi trans- disipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi kontekstual.

Adapun karakteristik dari pembelajaran tematik integratif (Trianto, 2011: 163- 164) antara lain: (a) Berpusat pada siswa, (b) Memberi pengalaman langsung, (c) Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas. (d) Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran.

Konsep-konsep yang terdapat dari beberapa matapelajaran yang digabungkan dalam satu tema disajikan dalam satu pembelajaran (a) Bersifat fleksibel, (b) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, (c) Holistik, (d) Bermakna, (e) Autentik (f) Aktif

Teknik Reward

Dalam pembelajaran, diperlukan teknik-teknik pembelajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran. Hal ini disebabkan metode dan teknik pembelajaran memiliki kaitan yang erat. Menurut Ngalim Purwanto (2002: 182) reward adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Dengan adanya reward akan menumbuhkan keinginan siswa untuk

mengulangi perbuatannya tersebut agar mendapatkan penghargaan.

Jadi, maksud dari teknik reward adalah langkah-langkah yang ditempuh guru bertujuan membentuk kata hati dan kemauan yang lebih baik dan lebih keras pada siswa untuk belajar. Hal yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai seorang siswa, tetapi kemauansiswa mencapai hasil b.

Fungsi reward

Menurut Oemar Hamalik (2008: 167) reward atau penghargaan memiliki tiga fungsi penting dalam mengajari anak berperilaku yang disetujui secara sosial. Fungsi yang pertama ialah memiliki nilai pendidikan. Yang kedua, pemberian reward menjadi motivasi bagi anak untuk mengulangi perilaku yang diterima oleh lingkungan atau masyarakat. Melalui reward, anak justru akan lebih termotivasi untuk mengulangi perilaku yang memang diharapkan oleh masyarakat. Fungsi yang terakhir ialah untuk memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial dan tiadanya penghargaan melemahkan keinginan untuk mengulangi perilaku tersebut.

Menurut Bandura (dalam J. W. Santrock, 2007: 516-517) terdapat dua fungsi Reward yaitu 1) sebagai insentif agar mau mengerjakan tugas yang bertujuan mengontrol perilaku siswa, 2) mengandung informasi tentang penguasaan keahlian.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai fungsi reward di atas, maka dapat ditegaskan dalam penelitian ini, reward berfungsi memberikan nilai pendidikan, mengulangi perbuatan yang disetujui lingkungan, memperkuat perbuatan yang disetujui lingkungan, sebagai insentif agar mau mengerjakan tugas yang bertujuan mengontrol perilaku siswa .

Model Penggunaan Teknik Reward

Menurut Saiful Bahri Djamarah (2005: 122) terdapat beberapa model dalam penggunaan teknik reward , yaitu: 1) Penguatan seluruh kelompok, 2) Penguatan yang ditunda, 3) Penguatan partial, 4) Penguatan perorangan. Dari keempat model penggunaan reward , pada penelitian ini

semua model di atas digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi yang tepat.

Karakteristik Siswa SD

Peserta didik atau siswa merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (Sisdiknas no. 20 tahun 2003). Karakteristik peserta didik merupakan keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitasnya dalam meraih cita-citanya. Guru dalam menentukan tujuan belajar harus disesuaikan dengan karakteristik siswa tersebut.

Menurut Sardiman A.M (2007: 121) karakteristik peserta didik yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa antara lain: 1) latar belakang pengetahuan dan taraf pengetahuan, 2) gaya belajar, 3) usia kronologi, 4) tingkat kematangan, 5) ruang lingkup minat, 6) lingkungan sosial ekonomi, 7) hambatan-hambatan lingkungan dan kebudayaan, 8) intelegensia, 9) keselarasan dan attitude, 10) prestasi belajar, dan 11) motivasi. Usia siswa pada jenjang SD di Indonesia adalah 7-12 tahun yang termasuk dalam masa kanak-kanak akhir. Rita Eka Izzaty (2008: 116-117) menyatakan bahwa masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua fase, yaitu: (a) Masa kelas-kelas rendah Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 6/7 tahun – 9/10, biasanya mereka duduk di kelas 1, 2 dan 3 Sekolah Dasar, (b) Masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar, yang berlangsung antara usia 9/10 tahun – 12/13, biasanya mereka duduk di kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar. Tiap-tiap fase anak memiliki ciri khas yang berbeda-beda.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak-anak masa kelas rendah pada usia Sekolah Dasar memiliki karakteristik suka mendapat pujian, egois tinggi dengan menganggap diri sendiri yang benar dan meremehkan orang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*classroom Action Research*). Pola pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan melakukan pola kolaboratif. PTK ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik integratif dengan menggunakan teknik reward.

Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral Kemmis dan Taggart yang terdiri dari siklus-siklus. Model spiral ini dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari tahapan-tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*) dan pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Suharsimi Arikunto, 2006: 93).

Pada setiap siklus dilakukan dalam beberapa kegiatan pembelajaran. Siklus pertama mendasari penentuan dan pengembangan siklus kedua, dimana siklus kedua merupakan perbaikan dari siklus pertama dan seterusnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada akhir kegiatan pembelajaran siklus pertama dilakukan evaluasi dan refleksi untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dan kemungkinan berbagai kendala yang mungkin ditemukan. Keputusan untuk menghentikan atau melanjutkan siklus merupakan keputusan bersama antara guru kelas selaku peneliti dan mitra kolaborasi. Siklus dihentikan jika peneliti /guru kelas sepakat bahwa hasil belajara siwa telaah meningkat dengan ketentuan jika siswa yang tuntas belajar $\geq 80\%$.

Gambar siklusnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model Siklus Kemmis and Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2006: 93)

Ketiga langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya sesudah langkah ketiga, lalu kembali kesatu dan seterusnya. Pada langkah kedua dilakukan secara bersamaan yaitu pelaksanaan dan pengamatan, meskipun sifatnya berbeda.

Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Semparu Kecamatan Kopang Kab. Lombok Tengah yang berjumlah 21 siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan Tahun Pelajaran 2017/2018.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data (Sugiyono, 2008: 308). Teknik pengumpulan data yang tepat akan membuat data yang diperoleh valid dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: adalah menggunakan tes..

Analisis Data Penelitian

Tujuan analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperoleh bukti kepastian apakah terjadi, peningkatan Hasil belajar dalam pembelajaran Sub tema Tubuhku sebagaimana yang diharapkan. Analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik kuantitatif, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes. Secara rinci, analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis Data kuantitatif

Hasil tes dideskripsikan dalam bentuk data konkret, berdasarkan skor minimal, dan skor maksimal, sehingga diperoleh skor rata-rata. Selanjutnya diambil simpulan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh. Hasil belajar memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai siswa. Untuk sub tema Tubuhku kelas I semster 1 SDN Semparu ditetapkan KKM 70. Data yang akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif berupa hasil evaluasi siswa yang dinyatakan dengan skor dari hasil tes evaluasi dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu mencari nilai rata-rata (mean) dan persentase keberhasilan belajar.

Rumus mean atau rerata nilai (Suharsimi Arikunto, 2007: 284-285):

$$R = \frac{\sum S}{\sum N} \times 100$$

Keterangan :

R = rata-rata kelas
(mean)

$\sum S$ = jumlah skor (nilai siswa)

$\sum N$ = banyaknya siswa

Sedangkan rumus untuk menghitung persentase siswa yang lulus adalah sebagai berikut :

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya (dalam hal ini adalah jumlah siswa yang mencapai nilai \geq KKM)

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu dalam subjek penelitian Menurut pedoman di atas akan didapatkan data perbandingan nilai rata-rata siklus I dan II, serta persentase siswa yang nilainya di atas KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Tubuhku dengan media *Biodrawing* di kelas I SDN Semparu Kec Kopang.

Siklus Pertama

Tahap pertama sesuai dengan desain penelitian tindakan kelas yang di jadikan sebagai model penelitian adalah meleui empat tahap atau langkah pelaksanaan yaitu , tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada semester I tanggal 27 Juli 2017 selama kurang lebih 3 jam pelajaran (3 x 35). Pelaksanaan ini sesuai dengan Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) yang sudah disiapkan , dan pada kegiatan akhir proses belajar mengajar diadakan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, dan hasil belajar yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar siswa kelas I pada siklus I nilai rata – rata sebesar 68,47 dengan persentase ketuntasan 62 % atau sebanyak 13 orang sudah tuntas belajar dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 38 % atau 8 orang siswa belum tuntas belajar ini dikarenakan siswa terlalu banyak main – main dan guru kurang kontrol di dalam kelas, karena ketuntasan klasikal yang dipatok sebesar $\geq 80\%$ belum tercapai maka penelitian ini dilanjutkan kesiklus berikutnya.

Refleksi

Hasil belajar yang diperoleh pada siklus I masih belum sesuai dengan target yang akan dicapai, ketuntasan belajar baru mencapai 62 % maka dengan demikian penelitian akan dilanjutkan kembali ke siklus II. Sedangkan yang dipersyaratkan harus mencapai lebih besar atau sama dengan 80 %.

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi dan tindakan-tindakan yang telah dilakukan, yaitu pembelajaran dengan media bio drawing, masih perlu perbaikan – perbaikan untuk siklus berikutnya.

Siklus kedua

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2017 di kelas I dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa. Hasil belajar siswa setelah diadakan perbaikan pada proses belajar mengajar pada siklus I adalah sebagai berikut

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan pada semester I tanggal 10 Agustus 2017 selama kurang lebih 3 jam pelajaran (3 x 35). Pelaksanaan ini sesuai dengan Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) yang sudah disiapkan, dan pada kegiatan akhir proses belajar mengajar diadakan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, dan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas I pada siklus II, memperoleh nilai rata – rata sebesar 83,52 dan persentase ketuntasan 95 % atau sebanyak 20 siswa sudah tuntas belajar dan persentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 % atau 1 orang siswa belum tuntas belajar, begitu juga dengan ketuntasan klasikal yang

dipersyaratkan sebesar $\geq 80\%$ juga sudah tercapai, ini dikarenakan guru mampu mengatasi kendala yang terjadi pada siklus I, maka dengan demikian penelitian ini di hentikan sampai siklus II.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Semparu tahun pelajaran 2017 / 2018 dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar tema tubuhku dengan media biodrawing di kelas I, dimulai dari bulan juli sampai dengan bulan september 2017, dimana hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan mulai dari siklus I menuju siklus II ini dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar siswa

Pada siklus I memperoleh nilai rata – rata sebesar 68,47 dengan persentase ketuntasan 62 % atau sebanyak 13 orang sudah tuntas belajar dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 38 % atau 8 orang siswa belum tuntas belajar ini dikarenakan siswa terlalu banyak main – main dan guru kurang kontrol di dalam kelas, karena ketuntasan klasikal yang dipatok sebesar $\geq 80\%$ belum tercapai maka penelitian ini dilanjutkan kesiklus berikutnya.

Kemudian hasil belajar siswa siklus II, memperoleh nilai rata – rata sebesar 83,52 dan persentase ketuntasan 95 % atau sebanyak 20 siswa sudah tuntas belajar dan persentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 % atau 1 orang siswa belum tuntas belajar, begitu juga dengan ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan sebesar $\geq 80\%$ juga sudah tercapai, ini dikarenakan guru mampu mengatasi kendala – kendala yang terjadi pada siklus I, maka dengan demikian penelitian ini di hentikan sampai pada siklus II.

Jika dilihat perbandingan hasil belajar pada siklus I memperoleh nilai rata – rata sebesar 68,47 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 83,52 terjadi peningkatan sebesar 15,05 poin, begitu juga dengan persentase ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 62 % atau sebanyak 13 siswa yang tuntas belajar dan pada siklus II meningkat menjadi persentase ketuntasan belajar sebesar 95 % atau 20 siswa yang tuntas belajar terjadi

peningkatan sebesar 33 poin dari siklus I menuju siklus II, dan ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan sebesar $\geq 80\%$ pun juga sudah tercapai pada siklus II

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *reward* dapat meningkatkan hasil belajar tema tubuhku di kelas 1 Semester I SDN Semparu tahun pelajaran 2017 / 2018.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Semparu tahun pelajaran 2017 / 2018 dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar tema tubuhku dengan media biodrawing di kelas I , dimulai dari bulan juli sampai dengan bulan september 2017, dimana hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan mulai dari siklus I menuju siklus II ini dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar siswa

Jika dilihat perbandingan hasil belajar pada siklus I memperoleh nilai rata – rata sebesar 68,47 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 83,52 terjadi peningkatan sebesar 15,05 poin, begitu juga dengan persentase ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 62 % atau sebanyak 13 siswa yang tuntas belajar da pada siklus II meningkat menjadi persentase ketuntasan belajar sebesar 95 % atau 20 siswa yang tuntas belajar terjadi peningkatan sebesar 33 poin dari siklus I menuju siklus II, dan ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan sebesar $\geq 80\%$ pun juga sudah tercapai pada siklus II

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media biodrawing dapat meningkatkan hasil belajar tema tubuhku di kelas 1 SDN Semparu tahun pelajaran 2017/2018.

DAFTAR PUSTAKA

Ainurrahman. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
Dimiyanti dan Mujiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran . Jakarta: Rineka Cipta.
Dwi Siswoyo. (2007). Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
Ellis Ormrod, Jeanne. (2008). Psikologi Pendidikan (Alih bahasa: Dra. Wahyu Indianti, M. Si., dkk). Jakarta: Erlangga.

Hamzah B. Uno. (2013). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Gorontalo: Bumi Aksara. (2003).
H. A. R Tilaar. (2002). Pendidikan, Kebudayaan dan Masyarakat Madani Indonesia. Bandung: Rosdakarya.
John M. Echols. (2003). Kamus Bahasa Inggris-Indonesia. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Indonesia
Kemendikbud. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional . Bandung: Citra Umbar a.
Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang No. 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/ MI . Jakarta: Kemendikbud
Muhibbin Syah. (2008). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rosdakarya.
Nana Syaodih Sukadinata. (2004). Landasan Psikologi Proses Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Ngalim Purwanto. (2002). Ilmu Pendidikan Teori dan Praktis. Bandung: Rosdakarya.
Oemar Hamalik. (2008). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
Rian Putri Hapsari. (2013). Studi Tentang Pelaksanaan Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelompok A di TK Islam Al Azhar 35 Surabaya.
Saiful Bahri Djamarah. (2005). Guru dan Anak Didik. Bandung: Alfabeta.
Santrock. J. W. (2010). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
Sardiman A. M. (2012). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar edisi revisi . Jakarta:
Rajawali. (2007). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali.
Sudjana. (2001). Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif. Bandung: Falah Production.
Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta..
- Sumardi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/ RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/ MI*. Jakarta: Kencana