

**PENGARUH METODE PEMBERIAN REWARD DALAM
PEMBELAJARAN IPA KONSEP MAKANAN TERHADAP HASIL
BELAJAR DI KELAS V SD NEGERI BARRANG CADDI KECAMATAN
UJUNG TANAH KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**OLEH
MUHAMMAD RUSTAM
NIM 10540 8162 12**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2017**



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama MUHAMMAD RUSTAM, NIM 10540 5921 12 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor 141/Tahun 1438 H/2017 M, tanggal 25 Dzulqaidah 1438 H/18 Agustus 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Rabu tanggal 30 Agustus 2017.

08 Dzulhijjah 1438 H
Makassar, 30 Agustus 2017 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....)
2. Ketua : Dr. H. Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. H. Nurhidayah, S.Pd., M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. Dr. H. Syarifuddin Kune, M.Si. (.....)
 2. Dr. H. Kusrudin, S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Nasrun, S.Pd., M.Pd. (.....)
 4. Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes. (.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 840 934



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **MUHAMMAD RUSTAM**
NIM : 10540 5921 12
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar

Dengan Judul **Pengaruh Metode Pemberian *Reward* dalam
Pembelajaran IPA Konsep Makanan terhadap Hasil
Belajar di Kelas V SD Negeri Barrang Caddi**

Setelah diperiksa dan didiskusikan, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Agustus 2017

Ditandatangani Oleh
Pembimbing I Pembimbing II

Dr. Svarifuddin Kone, M.Si

Nasrun, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860-934

Aljem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148913

ABSTRAK

Muhammad Rustam. 2016. *Pengaruh Metode Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Ipa Konsep Makanan Terhadap Hasil Belajar Di Kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Syarifuddin Kune dan Nasrun.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh metode Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Ipa Konsep Makanan Terhadap Hasil Belajar Di Kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh metode Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Ipa Konsep Makanan Terhadap Hasil Belajar Di Kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pretest Posttest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Ipa Konsep Makanan Terhadap Hasil Belajar kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar tahun ajaran 2016/2017. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V sebanyak 23 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar Ipa siswa secara klasikal dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ipa. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar Ipa siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar, data tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran Ipa dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar siswa terhadap metode Pemberian Reward, pemahaman materi dan konsep dari Ipa dengan metode Pemberian Reward ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan metode Pemberian Reward. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) skor rata-rata hasil belajar Ipa pada pretest adalah 58,43 sedangkan rata-rata nilai posstest 81,78. (2) persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran Ipa yang di amati selama 3 kali pertemuan 75,36 dengan kriteria efektif $\geq 75\%$. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode Pemberian Reward dalam pembelajaran Ipa mempunyai pengaruh dari pada sebelum menggunakan metode Pemberian Reward.

Kata kunci: Pra eksperimen, Pengaruh penggunaan metode Pemberian Reward.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru sebagai pendidik berperan menjadi sutradara sekaligus aktor dalam proses pembelajaran. Artinya, guru bertugas untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di sekolah. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki sejumlah kemampuan mengaplikasikan berbagai teori belajar dalam bidang pengajaran, kemampuan memilih dan menerapkan metode pengajaran yang efektif dan efisien, kemampuan melibatkan siswa berpartisipasi aktif, kemampuan memilih media yang tepat, dan kemampuan membuat suasana belajar yang dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

Belajar banyak dipengaruhi oleh motivasi, baik dari dalam maupun dari luar diri seseorang. Oleh karena motivasi merupakan motor penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu termasuk belajar sehingga tujuan belajar tercapai, maka dalam belajar IPA juga diperlukan motivasi yang tinggi (Reward) agar siswa berpeluang besar memperoleh nilai IPA yang tinggi. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dapat terlihat dari keadaan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung, seriusnya siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, serta meningkatnya hasil belajar siswa merupakan faktor penilaian yang dapat dijadikan parameter dalam mengukur peningkatan motivasi belajar.

Kebiasaan belajar turut pula memainkan peranan yang sangat penting bagi para siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Kecerdasan tidak dianggap

sebagai faktor utama untuk mencapai sukses. Tetapi, intelegensi yang tinggi jika didukung kebiasaan belajar yang baik dan dilandasi motivasi belajar yang kuat pasti akan mendatangkan sukses dalam belajar.

Kondisi ini merupakan faktor penghambat keberhasilan pendidikan di sekolah dasar. Sehingga setiap komponen yang terlibat harus kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Guru yang menyenangkan membuat murid rajin untuk belajar karena murid merasa belajar tanpa beban. Kemampuan inilah yang harus dimiliki oleh setiap guru. Kemampuan untuk selalu meningkatkan motivasi belajar murid di kelas. Salah satu cara efektif yaitu dengan memberikan Reward (penghargaan) kepada setiap perubahan positif murid selama belajar di kelas baik secara tingkah laku, social dan perkembangan kognitif murid.

Pemberian Reward memberikan dampak yang positif bagi murid. Murid merasa setiap yang dilakukannya mendapat balasannya. Murid yang pandai mendapat reward dari gurunya demikian sebaliknya murid yang nakal mendapat hukuman edukatif dari gurunya. Balasan inilah baik berupa reward maupun hukuman membuka pemahaman bahwa setiap tindakan punya konsekuensi terhadap dirinya, sehingga murid merasa ingin terus berbuat baik agar mendapatkan reward dari gurunya serta perasaan bangga dihadapan teman-temannya.

Reward dalam pendidikan merupakan hal yang penting untuk dilakukan oleh seorang guru. Reward menunjukkan apresiasi positif guru terhadap kemampuan belajar murid. Reward yang diberikan memacu dan memotivasi murid untuk belajar. Kemampuan inilah yang mendorong peneliti untuk

mengukur hasil belajar IPA setelah penerapan pemberian reward dalam proses pembelajaran dilakukan. Pembelajaran IPA yang cenderung ditakuti oleh sebagian murid mendorong guru untuk terus meningkatkan motivasi belajar murid sehingga meningkatkan hasil belajar dengan memberikan reward kepada murid dalam proses pembelajaran.

Pemberian Reward memungkinkan untuk seorang murid termotivasi untuk melakukan sesuatu yang positif. Oleh sebab itu peneliti tertarik mengetahui hubungan metode pemberian Reward terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD Negeri Barrang Caddi Makassar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mengangkat judul penelitian yaitu “Pengaruh Metode Pemberian Reward dalam Pembelajaran IPA Konsep Makanan Terhadap Hasil Belajar di Kelas V SD Negeri Barrang Caddi Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPA Murid kelas V SD Negeri Barrang Caddi Makasar yang diajar menggunakan penerapan pemberian Reward dengan kelas yang diajar tidak menggunakan penerapan pemberian Reward?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui Pengaruh metode pemberian reward dalam pembelajaran IPA konsep makanan terhadap hasil belajar di kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar”, ditinjau dari:

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar IPAMurid kelas V SD Negeri Barrang Caddi Makasar yang diajar menggunakan penerapan pemberian Reward dengan kelas yang diajar tidak menggunakan penerapan pemberian Reward?.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan referensi bagi semua kalangan tenaga pendidik untuk mengapresiasi semua tingkat prestasi peserta didik agar termotivasi dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajarnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sugesti positif bagi murid untuk meningkatkan kemampuan belajar murid

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk objektif dan selektif dalam menggunakan reward bagi anak murid sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti

Aktualisasi tridarma perguruan tinggi yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat; dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan aktifitas dalam menggunakan media dan teknik pembelajaran.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hakikat Reward

a. Pengertian Reward dalam Pendidikan

Istilah “reward “ berasal dari Bahasa Inggris yang berarti ganjaran, hadiah, upah, pahala, hukuman (Joh M. Echols dan Hasan Shadily, 2003: 485). Dengan demikian, reward dalam bahasa Inggris bisa dipakai untuk balasan yang bersifat positif maupun negatif.

Dalam bahasa Indonesia, istilah “reward” diterjemahkan menjadi “ganjaran”, yang mana ganjaran itu sendiri adalah “hadiah (sebagai pembalas jasa), hukuman, balasan” (Poerwadarminta, 1993: 252). Sedangkan dalam bahasa Arab, “ganjaran” diistilahkan dengan “tsawab”. kata tsawab ini bisa berarti dengan pahala, upah, balasan (Attabik Ali dan Ahmad Zuhdi Mudlor, 2002: 638). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa istilah “ganjaran” dalam bahasa Arab dipakai untuk sebuah imbalan yang sifatnya positif atau baik. Pengertian inilah yang dipakai dalam penelitian ini untuk membedakan antara reward (hadiah) dengan punishment (hukuman), yang sama-sama merupakan sebagai balasan atau imbalan.

Amir Dain Indrakusuma (1993: 146) menjelaskan bahwa reward adalah sesuatu yang menyenangkan yang dijadikan sebagai hadiah bagi anak yang berprestasi baik dalam belajar maupun dalam berperilaku. Dalam pembahasan

yang lebih luas, reward dapat dilihat sebagai alat pendidikan yang bersifat preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar siswa (Armai Arif, 2002: 127). Reward berfungsi sebagai alat yang bersifat preventif bermaksud untuk mencegah masuknya pengaruh-pengaruh buruk dari luar ke dalam diri anak didik. Adapun yang bersifat represif dimaksudkan untuk penindakan yang sifatnya menindas, yakni menindas tindakan-tindakan atau perilaku negatif siswa agar anak tetap berada dalam koridor yang benar (Abu Ahmadi & Nur Uhbiyati, 2001: 143).

Penggunaan reward dalam pembelajaran di sekolah dasar dimaksudkan untuk membuat anak lebih giat lagi dalam melakukan sesuatu guna memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dapat dicapainya. Dengan kata lain, siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk bekerja atau berbuat yang lebih baik lagi (Ngalim Purwanto, 1994: 170). Menurut Bobby Deporter (2010:76-78) menyatakan bahwa kalimat-kalimat positif yang tergantung di dinding lingkungan anda menjadi pengingat abadi akan potensi dan kelebihan anda. Jadi, maksud reward yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai seorang siswa, melainkan dengan hasil yang telah dicapai siswa itu, pendidik bertujuan membentuk kata hati dan kemauan yang lebih keras pada siswa tersebut untuk memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

b. Bentuk-bentuk Reward dalam Pembelajaran

Ada beberapa bentuk menumbuhkan motivasi dalam belajar di sekolah melalui pemberian reward kepada murid (Sardiman. 2012:92-93) sebagai berikut:

1. Memberi Angka

Angka dalam hal ini sebagai symbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang di kejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi ada juga, bahkan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin mengejar pokoknya naik kelas saja. Ini menunjukkan motivasi yang dimilikinya kurang berbobot bila dibandingkan dengan siswa-siswa yang menginginkan angka baik. Namun demikian semua itu harus diingat oleh guru bahwa pencapaian angka-angka belum merupakan hasil belajar yang sejati, hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh guru adalah bagaimana cara memberikan angka-angka dapat dikaitkan dengan nilai-nilai bermakna yang dapat diajarkan sebagai hasil kognitif yang baik.

2. Hadiah

Hadiah dapat di katakana sebagai reward yang baik bagi murid. Tetapi hadiah tidak selamanya berbentuk materi, banyak hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam memberikan hadiah kepada murid yang menunjukkan perubahan positif dalam proses pembelajarannya. Hadiah bagi murid yang diberikan oleh gurunya mampu membuat murid termotivasi untuk tampil yang terbaik. Hal ini memberikan rasa bangga dan perasaan bahagia serta pengakuan terhadap prestasi murid. Hal inilah yang menunjukkan murid termotivasi untuk belajar.

3. Saingan/Kompetisi

Saingan atau kompetisi sebagai reward memberikan motivasi bagi murid. Persaingan yang sehat, memicu murid untuk belajar karena adanya perasaan unggul di bandingkan dengan saingannya. Reward dalam bentuk ini, harus di bombing oleh guru agar murid dapat bersaing dan berkompetisi secara sehat dan bijak terhadap hasil dan kemampuan belajarnya.

4. Pujian

Dalam proses pembelajaran reward tidak hanya di berikan di akhir pembelajaran. Reward dalam bentuk pujian dapat diberikan dalam proses pembelajaran baik dikegiatan awal, kegiatan inti maupun kegiatan akhir. Pemberian ini dimaksudkan sebagai bentuk apresiasi guru terhadap murid. Pujian yang baik akan mendorong anak merasa apa yang dilakukannya mendapat sambutan dari gurunya. Pujian yang dimaksudkan seperti “Kamu hebat”, “Luar biasa”, “semangat menyelesaikan tugasnya”, dan lain-lain yang menunjukkan kata-kata positif yang dapat mendorong semangat murid untuk belajar.

c. Syarat-syarat reward

Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam menggunakan reward agar bisa menjadi alat pendidikan yang efektif, yakni sebagai berikut:

1. Guru harus betul-betul mengenal karakteristik siswa-siswanya, dan tahu menghargai dengan tepat.

2. Reward yang diberikan kepada seorang siswa tidak boleh menimbulkan iri hati siswa lain yang merasa pekerjaannya juga sama baiknya atau bahkan lebih baik dan tidak mendapat reward.
3. Dalam memberikan reward hendaklah hemat, jangan terlalu sering, karena itu bisa menghilangkan esensi atau makna reward.
4. Jangan terlebih dahulu menjanjikan memberi reward sebelum siswa menyelesaikan tugasnya, karena hal itu bisa menjadikan siswa terburu-buru.
5. Jangan sampai reward yang diberikan pada siswa berubah makna menjadi upah bagi siswa, karena hal itu tidaklah mendidik (Ngalim Purwanto, 1994: 172).

d. Bentuk-bentuk reward

Reward bisa diberikan dalam bentuk benda atau barang yang disukai dan bermanfaat bagi siswa dalam belajar, maupun perbuatan atau sikap guru dalam memberi pujian. Berikut contoh bentuk-bentuk sikap dan perbuatan guru yang bisa menjadi reward bagi siswa:

1. Guru mengangguk-angguk tanda senang dan membenarkan suatu jawaban yang diberikan oleh seorang siswa.
2. Guru memberi kata-kata yang menggembirakan (pujian).
3. Memberikan pekerjaan yang lebih sulit tingkatannya pada siswa yang telah lebih dulu mampu menyelesaikan tugasnya.
4. Berdarmawisata sebagai ganjaran untuk kelas karena berhasil mencapai tujuan tertentu (Ngalim Purwanto, 1994: 176).

e. Akibat reward bagi Peserta Didik

Oleh karena reward/ganjaran merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi siswa, maka akibat yang ditimbulkan dari adanya pemberian reward adalah sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, reward juga memiliki akibat, baik yang positif maupun yang negatif, yakni sebagai berikut:

1. Reward bisa menjadi penguat (reinforcement) bagi siswa untuk selalu melakukan kegiatan-kegiatan positif dalam pembelajaran.
2. Pemberian reward dapat menimbulkan rasa percaya diri pada siswa yang mendapatkannya,
3. Reward bisa menarik minat siswa secara keseluruhan pada pembelajaran,
4. Reward bisa membuat siswa yang tidak mendapat reward untuk belajar lebih keras lagi dengan harapan akan memperoleh reward pada kesempatan yang lain,
5. Reward bisa membuat siswa menjadi “kurang ikhlas” dalam berusaha, sebab usahanya didasari oleh adanya keinginan mendapat reward, bukan untuk mencapai prestasi yang tinggi, sehingga jika siswa tahu ia tidak akan mendapat reward, maka siswa cenderung akan mengurangi usahanya dalam belajar. Inilah efek negatif pemberian reward (Agus Ruslan, 2007: 14).

Dengan demikian, adanya reward pada satu sisi memang dapat menimbulkan minat ataupun motivasi belajar pada siswa. Akan tetapi motivasi yang ditimbulkan oleh adanya reward tidak bisa berlangsung lama jika anak tidak memiliki kesadaran untuk berprestasi.

2. Hakikat Hasil Belajar IPA

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Kegiatan belajar merupakan peristiwa di mana seseorang mempelajari sesuatu dan menyadari adanya perubahan dalam dirinya sebagai dampak dalam kegiatan belajar. Namun perubahan yang di maksud adalah perubahan yang bersifat positif dalam arti adanya perubahan peningkatan kemampuan seseorang yang belajar dalam penguasaan materi pelajaran.

Sudjana (1996: 9) mengemukakan bahwa:

Belajar adalah suatu proses yang di tandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari proses belajar yang di tunjukan dalam berbagai bentuk , seperti pada perubahan tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada setiap individu.

Yamin (2003: 98) mengemukakan pengertian belajar yaitu “perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru”. Sementara Abdurrahman (1994: 97) mengemukakan bahwa “belajar adalah interaksi individu dengan lingkungannya yang membawa perubahan sikap, tindak, perbuatan dan perilakunya”. Sementara Hamdat (2003: 4) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang di lakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka belajar merupakan aktivitas yang dilakukan untuk menguasai hal-hal yang baru atau peningkatan kemampuan seseorang memahami sesuatu sehingga ada perubahan dalam diri seseorang yang mengarah kepada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan, dimana perubahan tersebut diperoleh dengan aktifitas belajar yang dilakukan secara sadar.

Belajar merupakan fenomena yang kompleks yang muaranya adalah perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang tercermin dalam perilaku yang berubah. Perubahan yang dimaksud disini ialah pada ranah-ranah:

- 1) Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi,
- 2) Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap dan pembentukan pola hidup,
- 3) Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreatifitas.

b. Ciri-ciri Perubahan Belajar

Ciri-ciri perubahan dalam belajar dikemukakan Slameto (2003: 3) yaitu:

- 1) perubahan itu terjadi secara sadar, 2) perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional, 3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, 4) perubahan dalam belajar bukan merupakan bersifat sementara, 5) perubahan dalam

belajar bertujuan dan terarah, dan 6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Ciri-ciri perubahan dalam belajar menurut Slameto di atas diuraikan sebagai berikut :

1) Perubahan itu terjadi secara sadar

Murid yang melakukan aktivitas belajar akan menyadari terjadinya suatu perubahan dalam dirinya seperti sedikit tahu menjadi tahu, atau bahkan sama sekali tidak tahu kemudian menjadi tahu. Akan tetapi suatu perubahan tingkah laku yang terjadi dalam keadaan tidak sadar, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar, Karena individu bersangkutan tidak menyadari perubahan dalam dirinya.

2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional

Perubahan yang terjadi dalam diri murid sebagai akibat atau dampak dari perbuatan belajar yang dilakukan pada hakikatnya merupakan suatu proses yang saling berlanjutan, dimana setiap tahapan belajar yang dilakukan merupakan suatu perubahan yang saling berkesinambungan. Misalnya, seorang anak belajar menulis, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak tahu menulis menjadi tahu menulis, bahkan akhirnya lebih lancar menulis.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Perubahan dalam belajar merupakan perubahan yang bersifat positif sehingga perubahan dalam artian negatif sebenarnya tidak dikategorikan sebagai perbuatan belajar yang justru menjerumuskan murid. Perubahan dalam belajar bersifat aktif karena murid dapat

belajar karena adanya keterlibatan fisik dan mental untuk belajar. Demikian pula perubahan tingkah laku karena proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya karena dorongan dan tidak termasuk perubahan dalam arti belajar.

4) Perubahan dalam belajar bukan merupakan bersifat sementara

Suatu perubahan yang sifatnya sementara atau hanya dalam waktu tertentu, seperti: Keluar air mata, berkeringat, bersin dan menangis, tidak di kategorikan sebagai perubahan dalam arti dalam belajar. Hal ini di karenakan belajar merupakan suatu proses dengan hasil yang sifatnya menetap dalam diri seseorang, bahkan sangat bermanfaat bagi hidup dan kehidupan murid.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah

Perubahan sebagai akibat atau dampak dari belajar memiliki tujuan atau arah tertentu yang ingin dicapai, sehingga suatu perbuatan belajar yang dilakukan harus betul-betul disadari. Misalnya murid yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik atau tingkat kecakapan apa yang akan dicapainya. Jadi, perbuatan belajar senantiasa terarah kepada tingkah laku yang telah ditetapkan atau sesuai dengan rencana dalam mengembangkan kemampuan seseorang.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perbuatan belajar yang di lakukan mengakibatkan terjadinya perubahan dalam diri individu seperti dalam aspek tingkah laku. Murid yang melakukan perbuatan belajar maka hasilnya akan

berdampak pada terjadinya perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Berdasarkan pendapat dan uraian di atas, maka jelas bahwa tidak semua Perubahan dapat di golongkan dalam arti belajar. Begitu pula perubahan yang terjadi dalam diri seseorang harus ada indikator yang mendorongnya atau memberikan semangat apabila menginginkan hasil yang maksimal. Begitu pula dengan belajar, dengan adanya dorongan atau motivasi yang muncul dari dalam diri individu, apakah itu karena ada stimulus atau kesadaran yang timbul dari dalam diri seseorang untuk mengadakan kegiatan belajar.

c. Prinsip belajar

Berbagai prinsip belajar murid dikemukakan oleh para ahli, namun prinsip-prinsip yang relatif berlaku umum yang mungkin dapat digunakan sebagai acuan antara lain meliputi :

- 1) Perhatian dan motivasi, dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk dapat menimbulkan perhatian dan motivasi belajar murid.
- 2) Keaktifan, yang memandang murid merupakan makhluk yang aktif yang mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri.
- 3) Keterlibatan langsung, dalam prinsip ini seorang guru perlu mengupayakan agar murid dapat terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran, baik individual maupun kelompok, dengan cara memecahkan masalah maupun lainnya.

- 4) Pengulangan, yang menekankan pentingnya pengulangan untuk melatih berbagai daya yang ada pada diri murid, yakni daya mengamati, menanggapi, mengingat, merasakan, berpikir, dan sebagainya.
- 5) Tantangan, dalam prinsip ini guru perlu berupaya memberikan bahan belajar/ materi pelajaran yang dapat menantang dan menimbulkan gairah belajar murid.
- 6) Balikan dan penguatan, dalam prinsip ini murid akan lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik yang akan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.
- 7) Perbedaan individual, dalam prinsip ini murid harus dipandang sebagai individual yang unik dan berbeda satu sama lain. Perbedaan itu dengan sendirinya berpengaruh terhadap cara dan hasil belajar murid, sehingga proses pembelajaran yang bersifat klasikal perlu memperhatikan perbedaan ini, antara lain dengan penggunaan metode atau strategi belajar mengajar yang bervariasi.

Ketujuh prinsip di atas berimplikasi kepada guru untuk memahami dan mengembangkan kreativitas pembelajaran. Dengan mengadopsi pendapat tentang pentingnya pemahaman makna mengajar serta prinsip-prinsip belajar murid, dikembangkan suatu bentuk pemikiran yang berubungan dengan upaya untuk meningkatkan sikap kreatif pembelajaran guru.

d. Pengertian Hasil Belajar

Sebagai hasil dari aktivitas belajar, maka akan dapat meningkatkan kemampuan belajar murid sehingga akan dapat memberikan hasil belajar yang

maksimal di sekolah sebagai pencerminan kemampuan belajar murid, yang lazim dikenal dengan istilah hasil belajar.

Purwanto (2007: 84) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah setiap perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman”. Sementara Dimiyati dan Mudjono (1999: 20) mengemukakan “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dan dari murid hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak”.

Berdasarkan pendapat diatas, maka hasil belajar yang dicapai oleh seseorang dapat dijadikan sebagai indikator tentang kemampuan, kesanggupan, penguasaan, seseorang tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap atau nilai yang dimiliki oleh orang itu dalam suatu kegiatan belajar. Hasil belajar dalam hal ini meliputi: kognitif, efektif, dan kecakapan belajar seorang pelajar. Hasil belajar murid dapat diukur dengan menggunakan alat evaluasi yang disebut tes hasil belajar.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

“Ada tiga unsur dalam kualitas pengajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar murid, yakni: kompetensi guru, karakteristik kelas, dan karakteristik sekolah”. Sabri, 2005 (Musfiqon, 2012: 10). Ketiganya cukup mempengaruhi proses belajar seseorang dari sisi eksternal.

Caroll (dalam Musfiqon, 2012: 10) berpendapat bahwa hasil belajar murid dipengaruhi oleh lima faktor yakni:

- a) Faktor bakat belajar
- b) Faktor waktu yang tersedia untuk belajar,
- c) Faktor kemampuan individu,

- d) Faktor kualitas pengajaran,
- e) Faktor lingkungan.

Howard Kingsley (Sudjana, 1987: 45) membagi 3 macam hasil belajar: “(1) Keterampilan dan kebiasaan. (2) pengetahuan dan pengertian. (3) sikap dan cita-cita”.

Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri murid karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan murid tersebut. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya. Hasil belajar yang dicapai murid dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri murid itu dan faktor yang datang dari luar diri murid atau faktor lingkungan. Clark (dalam Musfiqon, 2012: 8) mengungkapkan “bahwa hasil belajar murid di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan murid dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan”.

3. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Karakteristik IPA

Karakteristik pendidikan IPA yang digariskan oleh Departemen Pendidikan Nasional sejalan dengan pandangan para pakar pendidikan IPA di tingkat Internasional. IPA merupakan perwujudan dari suatu hubungan dinamis yang mencakup tiga faktor utama, yaitu: IPA sebagai suatu proses dan metode (*methods and processes*); IPA sebagai produk-produk pengetahuan (*body of scientific knowledge*), dan IPA sebagai nilai-

nilai (*values*). IPA sebagai proses/metode penyelidikan (*inquiry methods*) meliputi cara berpikir, sikap, dan langkah-langkah kegiatan saintis untuk memperoleh produk-produk IPA atau ilmu pengetahuan ilmiah, misalnya observasi, pengukuran, merumuskan dan menguji hipotesis, mengumpulkan data, bereksperimen, dan prediksi. Dalam wacana seperti itu maka IPA bukan sekadar cara bekerja, melihat, dan cara berpikir, melainkan *'science as a way of knowing'*. Artinya, IPA sebagai proses juga dapat meliputi Kecenderungan sikap/tindakan, keingintahuan, kebiasaan berpikir, dan seperangkat prosedur. Sementara nilai-nilai (*values*) IPA berhubungan dengan tanggung jawab moral, nilai-nilai sosial, manfaat IPA untuk IPA dan kehidupan manusia, serta sikap dan tindakan (misalnya, keingintahuan, kejujuran, ketelitian, ketekunan, hati-hati, toleran, hemat, dan pengambilan keputusan).

Karakteristik dan pengertian IPA sebagaimana diuraikan di atas secara singkat terangkum dalam pengertian IPA menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk Mata Pelajaran IPA, bahwa IPA adalah "cara mencari tahu secara sistematis tentang alam semesta". Dalam proses mencari tahu ini pembelajaran IPA dirancang untuk mengembangkan Kerja Ilmiah dan Sikap Ilmiah murid.

IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting dalam proses pembelajaran. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan

oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler (dalam Winaputra, 1992: 122) bahwa:

IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

Sains membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler (Winaputra 2005: 122) bahwa “sains merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen”. Sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, antara satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh. Sementara berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten. Selanjutnya Winaputra (2005: 123) mengemukakan bahwa “tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau

mahluk hidup, tetapi merupakan cara kerja, cara berpikir dan cara memecahkan masalah”.

Kata “sains” biasa diterjemah dengan ilmu pengetahuan alam yang berasal dari kata *natural science*. Natural artinya alamiah dan berhubungan dengan alam, sedangkan *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi sains secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

Vessel (Bundu 2006: 3) memberikan jawaban yang singkat tetapi bermakna yakni “sains adalah apa yang dikerjakan para ahli sains (sainstis)”. Hal ini mencakup teknik sains yang sering disebut sebagai proses sains, sedangkan hasilnya yang berupa fakta-fakta dan prinsip biasa disebut dengan produk sains.

Pengertian lain yang juga sangat singkat tetapi bermakna adalah bahwa “sains adalah proses yang sedang berlangsung dengan fokus pada pengembangan dan pengorganisasian pengetahuan” (Usman 2006: 48).

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan pada ahli sains di atas, dapat disimpulkan bahwa (1) Sains adalah sejumlah proses kegiatan mengumpulkan informasi secara sistematis tentang dunia sekitar, (2) Sains adalah pengetahuan yang diperoleh melalui proses kegiatan tertentu, dan (3) Sains dicirikan oleh nilai-nilai atau sikap-sikap para ilmuwan menggunakan proses ilmiah dalam memperoleh pengetahuan. Dengan kata lain, Sains adalah proses kegiatan yang dilakukan orang dalam memperoleh pengetahuan dan sikap terhadap proses kegiatan tersebut.

Sains pula didasarkan pada pendekatan empiris dengan asumsi bahwa alam raya ini dapat dipelajari, dipahami, dan dibalaskan yang tidak semata-mata bergantung pada metode kualitas tetapi melalui proses tertentu, misalnya observasi, eksperimen, dan analisis rasional. Jadi sains bukan hanya terdiri atas kumpulan pengetahuan atau berbagai macam fakta yang dapat dihafal tetapi terdiri atas proses aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala-gejala alam yang belum dapat diterangkan.

Bundu (2006: 4) mengemukakan empat karakteristik utama sains yakni:

- a. Memandang bahwa setiap orang mempunyai kewenangan untuk menjadi validitas (kesahihan) prinsip dan teori ilmiah.
- b. Meskipun kelihatannya logis dan dapat dijelaskan secara hipotesis, teori dan prinsip hanya bersama jika sesuai dengan kenyataan yang ada.
- c. Memberikan pengertian adanya hubungan antara fakta-fakta yang observasi yang memungkinkan penyusunan prediksi sebelum sampai pada kesimpulan.
- d. Memberikan makna teori sains bukanlah kebenaran yang akhir tetapi akan berubah atas dasar perangkat pendukung teori tersebut..

Jika dicermati ada dua aspek penting dari definisi tersebut yakni langkah-langkah yang ditempuh dalam memahami alam (proses sains) dan pengetahuan yang dihasilkan berupa fakta, prinsip, konsep, dan teori (produk sains). Atas dasar pola pikir tersebut, secara garis besarnya sains memiliki tiga komponen, yaitu proses ilmiah (mengamati, mengklasifikasi, mereduksi, merancang, dan melaksanakan eksperimen), produk ilmiah

(prinsip, konsep, hukum, dan teori), sikap ilmiah (ingin tahu, hati-hati, objektif, dan jujur.

b. Tujuan IPA

Tujuan IPA diajarkan di sekolah dasar yang tercantum dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) Depdiknas 2006 adalah:

1. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaanNya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Sains yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
6. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

Menurut Khaerudin (2005: 11) mengemukakan pada dasarnya tujuan pembelajaran Sains di sekolah adalah: “(1) menambah keingintahuan, (2) mengembangkan keterampilan menginvestigasi, (3) sains, teknologi, dan masyarakat”. Berikut ini diuraikan satu persatu:

- 1) Menambah keingintahuan

Dasar program Sains akan menaruh perhatian pada keinginan tahun murid tentang alam semesta dengan cara: (a) mendorong murid untuk menyelidiki alam dengan teknologi, (b) mengembangkan kemampuan murid untuk mengajukan pertanyaan tentang alam semesta, (c) mengembangkan kemampuan murid untuk mengidentifikasi masalah pengadaptasian manusia.

2) Mengembangkan keterampilan menginvestigasi

Dasar program Sains akan mengembangkan keterampilan menginvestigasi alam semesta, memecahkan masalah, dan membuat 3 keputusan. Hal ini dapat: (a) memperkaya pemahaman murid dan kemampuan menggunakan proses Sains, (b) awal pemahaman murid dan kemampuan memecahkan masalah dan strategi membuat keputusan.

3) Sains, Teknologi, dan masyarakat.

Dasar program Sains akan berusaha mengembangkan pemahaman murid dan sikap tentang alam, keterbatasan dan kemungkinan yang timbul dari Sains dan teknologi.

4. Konsep Yang akan di Ajarkan

MATERI AJAR

Hubungan Makanan dengan Kesehatan .

Setiap hari kita selalu membutuhkan energi atau tenaga untuk melakukan kegiatan. Oleh karena itu, kita harus cukup makan untuk mendapatkan energi. Makanan yang kita makan harus bergizi dan seimbang.

A. Makanan Bergizi

Makanan bergizi sebagai sumber energi, bahan pembangun, pelindung tubuh, dan pengatur tubuh. Oleh karena itu, untuk memenuhi beberapa fungsi tersebut, kita harus makan makanan yang bergizi. Makanan yang bergizi yaitu makanan yang mengandung zat-zat yang diperlukan oleh tubuh. Adapun zat gizi yang diperlukan tubuh yaitu karbohidrat, lemak, protein, vitamin, mineral, dan air.

1. Karbohidrat, Fungsi karbohidrat bagi tubuh sebagai berikut:

- a) Sebagai sumber tenaga.
- b) Sebagai makanan cadangan.
- c) Untuk mempertahankan suhu tubuh.

Bahan makanan yang mengandung karbohidrat antara lain: gandum, beras, jagung, sagu, dan ketela pohon.

2. Lemak juga sebagai sumber tenaga. Lemak ini berfungsi sebagai makanan cadangan. Bahan makanan yang mengandung lemak antara lain: kelapa, kacang tanah, kuning telur, keju, dan daging.

3. Protein berguna sebagai zat pembangun tubuh. Makanan yang berprotein berguna untuk pertumbuhan, perkembangan, dan mengganti sel-sel tubuh yang rusak. Bahan makanan yang mengandung protein antara lain susu, daging, putih telur, dan kacang-kacangan terutama kedelai.

4. Mineral merupakan zat pengatur tubuh. Mineral diperlukan oleh tubuh dalam jumlah sedikit. Walaupun tubuh hanya membutuhkan sedikit, kita harus tetap memenuhinya. Jika tubuh kekurangan mineral, kesehatan akan terganggu.

Beberapa mineral yang dibutuhkan oleh tubuh. Mineral yang dibutuhkan tubuh, antara lain:

- a) Zat kapur atau kalsium, banyak terkandung dalam susu, ikan, dan telur. yang berguna untuk pembentukan tulang dan gigi.
 - b) Zat besi, banyak terkandung dalam daging, hati, kedelai, dan sayur-sayuran. Zat besi berguna untuk pembentukan sel-sel darah merah.
 - c) Fosfor, banyak terkandung dalam daging, susu, biji-bijian, dan sayur-sayuran. Zat fosfor berguna untuk pembentukan tulang dan sel-sel tubuh.
 - d) Yodium, banyak terkandung dalam garam beryodium, sayursayuran, dan ikan laut. Yodium berguna untuk mencegah penyakit gondok.
5. Vitamin berfungsi sebagai zat pengatur dan pelindung tubuh. Vitamin dapat mencegah timbulnya penyakit. Sebaliknya, kekurangan vitamin (avitaminosis) dapat mengganggu kesehatan. Misalnya sariawan akibat tubuh kekurangan vitamin C.

a. Vitamin A

Vitamin A berguna untuk menjaga kesehatan mata dan kulit. Vitamin A juga berguna untuk memperkuat daya tahan tubuh. Kekurangan vitamin A mengakibatkan penyakit rabun senja dan kulit menjadi kusam atau kering. Vitamin A banyak terdapat pada sayur-sayuran dan buahbuahan yang berwarna merah atau jingga. Misalnya wortel, tomat, pepaya, pisang, dan sayur-sayuran segar. Vitamin A juga terdapat dalam susu, telur, ikan, dan hati.

b. Vitamin B

Vitamin B terdiri atas beberapa jenis, antara lain: vitamin B1, B2, B6, dan B12. Gabungan dari semua vitamin B disebut vitamin B kompleks.

- Vitamin B1 berfungsi untuk membantu metabolisme karbohidrat dan mengatur keseimbangan air dalam tubuh. Kekurangan vitamin B1 mengakibatkan penyakit beri-beri. Makanan yang banyak mengandung vitamin B1 terdapat pada kulit ari beras, kacang hijau, sayuran, hati, otak, dan susu.
- Vitamin B2 berfungsi membantu pembakaran sari-sari makanan di dalam sel, memelihara jaringan saraf, kornea, dan kulit. Kekurangan vitamin B2 menyebabkan penglihatan mata menjadi kabur (katarak), peradangan kornea mata, luka di sudut mata, bibir mengelupas, dan radang kulit. Makanan yang banyak mengandung vitamin B2 terdapat pada ragi, telur, susu, dan hati.
- Vitamin B6 berfungsi membantu metabolisme protein, pembentukan sel darah, merangsang kerja saraf, dan memelihara kesehatan kulit. Kekurangan vitamin B6 menyebabkan penyakit *palagra* (penyakit yang ditandai dengan radang kulit), gangguan pada pusat alat pencernaan, dan radang rongga mulut. Makanan yang banyak mengandung vitamin B6, antara lain: telur, daging, susu, kentang, dan kubis. Vitamin B12 berfungsi untuk membantu pembentukan sel darah merah. Kekurangan vitamin B12 menyebabkan penyakit *anemia pernisirosa*, yaitu sel darah merah yang sangat sedikit dan mudah

hancur. Makanan yang banyak mengandung vitamin B12, antara lain: daging, susu, dan hati.

c. *Vitamin C*

Fungsi vitamin C antara lain: untuk pembentukan dan pemeliharaan zat perekat tubuh yang mengikat sel-sel tubuh, memelihara keutuhan dan pembentukan dinding kapiler, mempercepat pembentukan sel darah merah, menjaga gigi melekat pada gusi, mempercepat penyembuhan luka, dan mencegah infeksi. Kekurangan vitamin C menyebabkan pembuluh kapiler rapuh, sehingga menimbulkan pendarahan, *skorbut* (pendarahan gusi), gigi mudah goyah, dan luka sulit sembuh. Makanan yang banyak mengandung vitamin C, antara lain: jeruk, nanas, pepaya, dan pisang.

d. *Vitamin D*

Vitamin D berfungsi untuk mengatur kadar zat kapur (kalsium) dan fosfor dalam darah. Kekurangan vitamin D menyebabkan penyakit tulang (*rakitis*). Bahan makanan yang banyak mengandung vitamin D, antara lain minyak ikan, mentega, susu, dan kuning telur.

e. *Vitamin E*

Vitamin E berperan dalam sistem reproduksi (mencegah kemandulan). Selain itu juga vitamin E dapat mencegah pendarahan pada orang hamil yang dapat mengakibatkan keguguran. Kekurangan vitamin E dapat menyebabkan kemandulan. Bahan makanan yang banyak

mengandung vitamin E, antara lain kecambah, telur, susu, mentega, biji-bijian, dan sayuran hijau.

f. Vitamin K

Vitamin K berperan dalam pembentukan protrombin dalam hati. Protrombin diperlukan dalam pembekuan darah. Kekurangan vitamin K menyebabkan perdarahan dan darah sukar membeku. Bahan makanan yang banyak mengandung vitamin K, antara lain hati, biji-bijian, dan sayuran hijau.

B. Makanan Bergizi Seimbang

Menu makanan bergizi seimbang disajikan dalam menu empat sehat lima sempurna. Menu makanan bergizi seimbang terdapat dalam empat macam makanan berikut.

- a) Makanan pokok (nasi, jagung, singkong, roti, dan sagu).
- b) Lauk pauk (daging, telur, ikan, tahu, dan tempe).
- c) Sayuran (bayam, kangkung, dan buncis).
- d) Buah-buahan (apel, mangga, pisang, dan pepaya).

Apabila kita sudah mengonsumsi empat macam makanan di atas, berarti makanan kita sudah memenuhi syarat kesehatan. Namun, bila ditambah susu, maka akan lebih sempurna. Makanan bergizi seimbang yang dilengkapi susu dinamakan **makanan empat sehat lima sempurna**.

Selain memenuhi persyaratan empat sehat lima sempurna, dalam menyusun menu makanan bergizi seimbang perlu memperhatikan hal-hal berikut :

- a) Bersih dan bebas kuman penyakit.
- b) Makanan mudah dicerna dalam tubuh.
- c) Bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan.

Tubuh akan menjadi sehat jika mengonsumsi makanan bergizi dalam jumlah yang seimbang. Apabila kebutuhan gizi seseorang tidak mencukupi atau berlebihan, akan mengganggu kondisi kesehatannya. Kelebihan atau kekurangan salah satu zat gizi dapat mengakibatkan gangguan atau penyakit.

B. Profil sekolah

Provinsi : prop.Sulawesi Selatan

Kab/kota : kota makassar

A. Identitas sekolah

Nama : SD NEGERI BARRANG CADDI

NPSN/NSS : 40313875/101196009239

Jenjang Pendidikan : SD

Status Sekolah : Negeri

B. Lokasi Sekolah

Alamat : Pulau Barrang Caddi

RT/RW : 2/2

Nama Dusun : Barrang Caddi

Desa/Kelurahan : Barrang Caddi

Kode Pos : 90167

Kecamatan : Kec. Ujung Tanah

Lintang/Bujur : -5.0804000/119.3212000

C. Data Pelengkap Sekolah

Kebutuhan Khuss : -

SK Pendirian Sekolah : 0

Tgl SK Pendirian : 1971-01-01

Status Kepemilikan : Pemerintah Pusat

SK Izin Operasional : 0

Tgl SK Izin Operasional : 1971-01-01

SK Akreditasi :

Tgl SK Akreditasi : 2015-01-01

Luas Tanah Milik : 1296 m2

Luas Tanah Bukan Milik : 0 m2

D. Kontak Sekolah

Nomor Telepon :
Nomor Fax : 0
Email : sdn.barrang
caddi.ujungtanahmks@gmail.com
Website :

E. Data periodik

Kategori Wilaya :
Daya listrik : 900
Akses Internet : Telkomsel Flash
Akreditasi : A
Waktu Penyelenggaraan : Pagi
Sumber Listrik : Diesel
Sertifikasi ISO : Belum Bersertifikat

Data Rombongan Belajar (Rombel)

No	Nama Rombe		Jumlah Siswa			Wali Kelas
			L	P	Jumlah	
1	Kelas 1	Kelas 1	10	19	29	Ru'yana

2	Kelas 2	Kelas 2	14	23	37	Suji
3	Kelas 3	Kelas 3	15	12	27	Nurly
4	Kelas 4	Kelas 4	15	14	29	Asrianti
5	Kelas 5	Kelas 5	8	12	20	Nirmalasari
6	Kelas 6	Kelas 6	16	21	37	Bambang haryono
Total			78	101	179	

DATA PESERTA DIDIK

Jumlah		
L	P	Total
78	101	179

-SISWA MENURUT USIA

Usia	L	P	Total
<7 TAHUN	4	7	11
7-12 TAHUN	81	94	175
>12 TAHUN	1	3	4
Total	86	104	190

-SISWA MENURUT AGAMA

Agama	L	P	Total
-------	---	---	-------

Islam	86	104	190
Kristen	0	0	0
Katholik	0	0	0
Hindu	0	0	0
Budha	0	0	0
Konghucu	0	0	0
Lainnya	0	0	0
Total	86	104	190

-SISWA MENURUT PENGHASILAN ORANG TUA (AYAH+IBU+WALI)

Penghasilan	L	P	Total
Tidak di isi	0	0	0
Kurang Dari Rp.500,000	57	72	129
Rp.500,000-Rp.999,999	16	18	34
Rp.1,000,000-Rp.1,999,999	11	12	23
Rp.2,000,000-Rp.4,999,999	2	2	4
Rp.5,000,000-Rp.20,000,000	0	0	0
Lebih Dari Rp.20,000,000	0	0	0
Total	86	104	190

C. Kerangka Pikir

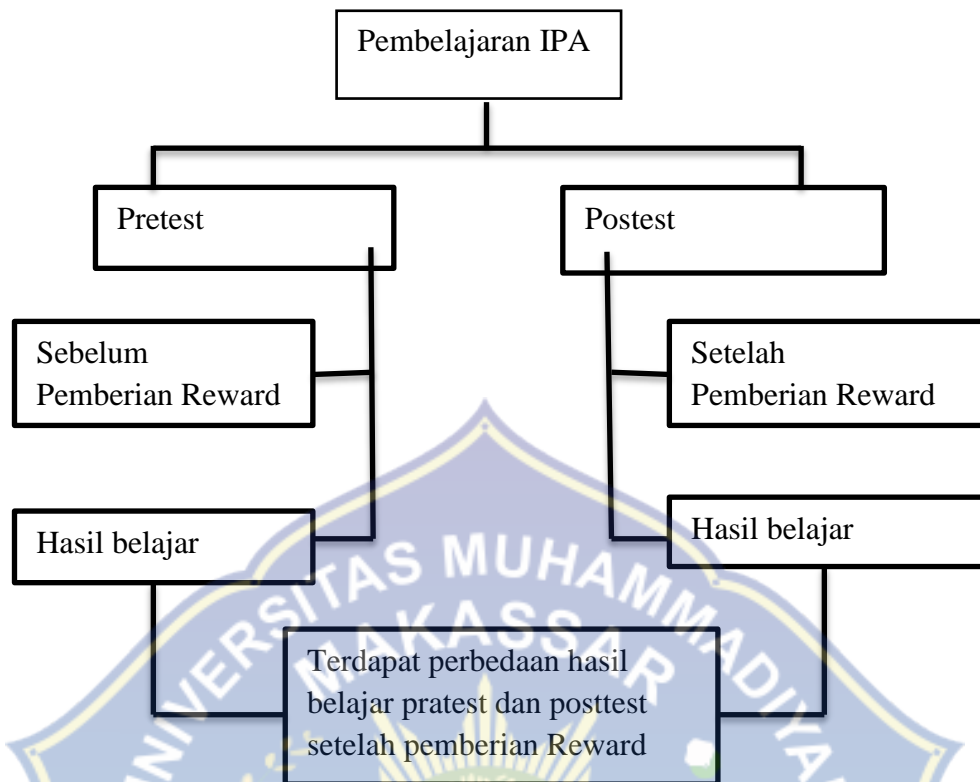
Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

Keberhasilan guru dalam proses dan hasil belajar merupakan hal yang utama bagi seorang guru. Keberhasilan inilah yang menjadi indicator ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran IPA, hasil dan proses pembelajaran

saling berkaitan. Dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar murid begitupun sebaliknya dalam proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, murid kurang bersemangat dalam belajar hal ini mengakibatkan rasa jenuh di kelas sehingga membuat kemampuan dan hasil belajar yang rendah. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan reward dalam proses pembelajaran. Reward merupakan penghargaan yang diberikan oleh seorang guru kepada muridnya yang mengalami kemajuan dikelas baik secara tingkah laku, social dan kemampuan kognitif murid. Reward inilah yang memacu murid untuk aktif dalam proses pembelajaran Karen murid merasa penghargaan dari guru merupakan point plus dan kebanggaan bagi murid didepan murid lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik mengetahui penerapan pemberian reward terhadap hasil belajar IPA murid kels V SD Negeri Barrang Caddi Makassar. secara verbal dapat dilihat dalam bagan dibawah ini:





Gambar. 2.1. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian pada bagian di atas, maka dapat di jadikan hipotesis bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode pemberian reward dalam pembelajaran ipa konsep makanan terhadap hasil belajar di kls V SD Negeri Barrang Caddi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen menggunakan *The one group pretest-posttest design*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

O_1	X	O_2
-------	---	-------

(Sugiyono, 2014:112)

Keterangan :

X = Perlakuan terhadap siswa dengan menggunakan metode pemberian reward.

O_1 = Tes hasil belajar siswa sebelum diajar dengan menggunakan metode pemberian reward (*pretest*).

O_2 = Tes hasil belajar murid setelah diajar dengan menggunakan metode pemberian reward (*Posttest*).

B. Variabel Penelitian

Suharsimi Arikunto (2002: 96) mengemukakan variabel penelitian adalah apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sementara itu, Sugiyono (2008: 38) berpendapat variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Tidak berbeda jauh dengan Sugiyono, Kerlinger (Sugiyono,

2008: 38) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*construct*) atau sifat yang akan dipelajari.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah sifat yang ditetapkan menjadi titik perhatian suatu penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas yaitu pembelajaran ipa dengan menggunakan metode pemberian reward.
- b. Variabel terikat yaitu hasil belajar ipa dan aktivitas siswa.

C. Satuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar dengan jumlah total siswa 23 orang, terdiri dari 16 orang laki-laki dan 7 orang perempuan.

D. Defenisi Operasional Variabel

Variabel yang digunakan dalam penelitian didefinisikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar adalah penambahan, peningkatan, dan penyempurnaan perilaku serta kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Pada SD Negeri Barrang Caddi hasil belajar yang dimaksudkan adalah ketika ada peningkatan hasil belajar yang dilihat dari hasil evaluasi dan pelaksanaan ulangan-ulangan harian.

2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran ipa adalah kegiatan yang diharapkan dilakukan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan metode pemberian reward dalam jangka waktu tertentu pada siswa kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar.

E. Instrumen Penelitian.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas/ partisipasi siswa tentang kehadiran siswa, keaktifan siswa, dan interaksi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

2. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh informasi tentang peningkatan dan penguasaan materi siswa setelah proses pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Data mengenai hasil belajar siswa dikumpulkan dengan memberikan tes setiap akhir siklus.
- b. Data mengenai kehadiran siswa, aktivitas siswa, dan interaksi siswa dan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi.

G. Teknik Analisis Data.

Pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.

1. Analisis Data Hasil Belajar Ipa

Hasil belajar ipa siswa dianalisis dengan menggunakan analisis statistika deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum. Dalam penelitian ini, analisis statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan sejauh mana penguasaan materi siswa yang telah diajarkan dengan penerapan metode bervariasi.

Jenis data berupa hasil belajar selanjutnya dikategorikan secara kualitatif. Kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil belajar matematika adalah menurut standar kategorisasi Departemen Pendidikan Nasional (Misnawati, 2012) yang dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2 Kategori Standar Hasil Belajar Siswa

Interval	Kategori
0 – 54	Sangat Rendah
55 - 64	Rendah
65 - 79	Sedang
80 - 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

(Misnawati, 2012)

Hasil belajar Ipa siswa juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual dan klasikal. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas apabila memiliki nilai paling sedikit 65 dari skor ideal 100 sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah, sedangkan ketuntasan klasikal

tercapai apabila minimal 75% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor paling sedikit 65.

Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Banyaknya siswa dengan skor} \geq 65}{\text{Banyaknya siswa}} \times 100\%$$

Tabel 3.3 Kategori Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa

Tingkat Penguasaan	Kategori Ketuntasan Belajar
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas

2. Analisis Data Aktivitas Siswa

Analisis data aktifitas siswa dilakukan dengan menentukan frekuensi dan persentase frekuensi yang dipergunakan siswa dalam pembelajaran Ipa dengan penerapan metode bervariasi. Adapun langkah-langkah analisis aktifitas siswa adalah sebagai berikut:

- Menentukan jumlah siswa dari hasil pengamatan aktifitas siswa untuk setiap indikator dalam setiap kali pertemuan.
- Menentukan rata-rata jumlah siswa yang melakukan aktifitas siswa yang diharapkan untuk setiap indikator dalam beberapa kali pertemuan sesuai dengan lamanya waktu penelitian.
- Mencari persentase rata-rata jumlah siswa yang melakukan aktifitas yang diharapkan untuk setiap indikator dengan cara rata-rata jumlah siswa yang melakukan aktifitas yang diharapkan dibagi rata-rata seluruh jumlah siswa kemudian dikali 100%.

Kriteria keberhasilan aktifitas siswa dalam penelitian ini ditunjukkan dengan lebih banyaknya siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran

dibandingkan yang tidak aktif atau dapat dikatakan indikator aktivitas siswa dikatakan aktif jika rata-rata siswa aktif dalam pembelajaran sama dengan atau lebih dari 75%.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Hasil *Pretest* sebelum Menggunakan Metode Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Ipa Konsep Makanan Terhadap Hasil Belajar Di Kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar, mulai tanggal 7 sampai 12 November 2016, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas V.

Data hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.1. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0 – 54	10	43,48%	Sangat rendah
2.	55 – 64	5	21,74%	Rendah
3.	65 – 79	1	4,35%	Sedang
4.	80 – 89	7	30,43%	Tinggi
5.	90 – 100	0	0 %	Sangat Tinggi
Jumlah		23	100%	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap 45 st dengan menggunakan instrumen test

dikategorikan sangat rendah yaitu 43,48%, rendah 21,74%, sedang 4,35%, tinggi 30,43% dan sangat tinggi presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran ilmu pengetahuan alam sebelum menggunakan metode pemberian reward tergolong rendah.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) setelah Menggunakan Metode Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Ipa Konsep Makanan Terhadap Hasil Belajar Di Kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar.

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar setelah menggunakan metode pemberian reward :

Tabel 4.2. Tingkat Penguasaan Materi *Post-test*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0 – 54	0	0%	Sangat rendah
2.	55 – 64	0	0%	Rendah
3.	65 – 79	14	60,87%	Sedang
4.	80 – 89	1	4,35%	Tinggi
5.	90 – 100	8	34,78%	Sangat Tinggi

Jumlah	23	100%	
---------------	-----------	-------------	--

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 34,78%, tinggi 4,35%, sedang 60,87%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran ilmu pengetahuan alam setelah menggunakan metode pemberian reward tergolong tinggi.

Tabel 4.3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar ilmu pengetahuan alam

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	0	0%
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	23	100%
Jumlah		23	100%

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ilmu pengetahuan alam Kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah $100\% \geq 75\%$.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar selama Menggunakan Metode Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Ipa Konsep Makanan Terhadap Hasil

Belajar Di Kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pemberian reward selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		23	23	23		23	100	Aktif
2.	Siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		3	1	2		2	8,70	Tidak Aktif
3.	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		18	19	22		19,67	85,50	Aktif
4.	Siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		18	19	21		19,67	85,50	Aktif
5.	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		19	19	20		19,33	84,06	Aktif
6.	Siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		19	19	20		19,33	84,06	Aktif
7.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		18	18	19		18,33	79,71	Aktif
	Rata-rata							75,36	Aktif

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa :

- a. Persentase kehadiran siswa sebesar 100%.
- b. Persentase siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 8,70%.
- c. Persentase siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 85,50 %.
- d. Persentase siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 85,50%.
- e. Persentase siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 78,26%.
- f. Persentase siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis 84,06%.
- g. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 79,71%.

Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pelaksanaan ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan metode pemberian reward yaitu 75,36% Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 75,36% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam telah mencapai kriteria aktif.

B. PEMBAHASAN

Penggunaan reward dalam pembelajaran di sekolah dasar dimaksudkan untuk membuat anak lebih giat lagi dalam melakukan sesuatu guna memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dapat dicapainya. Dengan kata lain, siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk bekerja atau berbuat yang lebih baik lagi (Ngalim Purwanto, 1994: 170). Menurut Bobby Deporter (2010:76-78) menyatakan bahwa kalimat-kalimat positif yang tergantung di dinding lingkungan anda menjadi pengingat abadi akan potensi dan kelebihan anda. Jadi, maksud reward yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai seorang siswa, melainkan dengan hasil yang telah dicapai siswa itu, pendidik bertujuan membentuk kata hati dan kemauan yang lebih keras pada siswa tersebut untuk memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa 58,43 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 43,47%, rendah 21,75%, sedang 4,34%, tinggi 30,43% dan sangat tinggi presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran matematika sebelum menggunakan metode tutor sebaya tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 76,09. Jadi hasil belajar Ilmu pengetahuan alam setelah menggunakan metode pemberian reward mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan metode pemberian reward. Selain itu persentasi kategori hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu

34,78%, tinggi 4,35%, sedang 60,87%, rendah 0.00%, dan sangat rendah presentase 0%.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan metode pemberian reward terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang melakukan kegiatan lain sebanyak 3 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 2 siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan digunakannya media pembelajaran konkret siswa mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari siswa lain sehingga siswa yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pemberian reward memiliki pengaruh terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Kesimpulan yang lebih rinci terkait pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan metode pemberian reward di kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar sebelum menggunakan metode pemberian reward dikategorikan rendah dan setelah menggunakan metode pemberian reward hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar meningkat. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai rata-rata pretest yaitu 58,43 dan perolehan nilai rata-rata posttest yaitu 81,78. Jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (65) $\geq 75\%$ sebanyak 23 orang dan telah memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal dimana siswa yang tuntas $100\% \geq 75\%$.
2. Berdasarkan rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pelaksanaan metode pemberian reward yaitu 75,36%. Dan standar ketuntasan siswa yang aktif $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika telah mencapai kriteria

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian penggunaan metode pemberian reward yang mempengaruhi hasil belajar ilmu pengetahuan alam kelas V SD Negeri Barrang Caddi Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Negeri Barrang Caddi, disarankan untuk menggunakan metode pemberian reward dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan metode pemberian reward ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, sekiranya dapat mengembangkan penggunaan metode pemberian reward ini karena berdasarkan pengalaman saat jalannya penelitian, siswa cenderung suka belajar hal-hal baru dan sangat tertarik untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati. 1991. Ilmu Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta.
- Amir Dain Indrakusuma. 1993. Pengantar Ilmu Pendidikan, Surabaya: Usaha Nasional.
- Armai Arif. 2002. Pengantar Ilmu dan Metodologi Penelitian Pendidikan Islam, Jakarta: Ciputat Press.
- Attabik Ali dan Ahmad Zuhrul Muhdlor. 2002. Kamus Kontemporer Arab-Indonesia, Yogyakarta: Pondok Pesantren Krapyak.
- Bundu, Patta. 2006. Penilaian keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam pembelajaran sains sekolah dasar. Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati Dan Mudjiono. 1999. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, dan Zain, Azwan. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah. 2005. *Guru Dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamdat, Muh. Natsir. 2003. *Belajar dan Pembelajaran, Suatu Pokok Pembahasan*. Diklat. Makassar: FKIP UNISMUH.
- Hamruni. 2008, Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam, Yogyakarta: IAIN Sunan Kalijaga.
- John W. Echols & Hasan Shadily. 2003, Kamus Inggris Indonesia, Jakarta: Gramedia.
- Khaeruddin, dkk. 2005. *Pembelajaran Sains (IPA) berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. State University Makassar Pers: Universitas Terbuka.
- M. Athiyah al-Abrasyi. 1969, Al-Tarbiyah al Islamiyyah wa Falasifatuha, Beirut: Dar Al Fikr.

RIWAYAT HIDUP



MUHAMMAD RUSTAM, lahir di Ujung Pandang Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 16 Oktober 1990. Anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Thamrin dan Ramla. Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SD Negeri Barrang Caddi pada tahun 1997, dan

selesai pada tahun 2003. Kemudian melanjutkan pendidikan di Pondok Pesantren Hasanuddin Gowa pada tahun yang sama, dan tamat pada tahun 2006. Penulis melanjutkan pendidikan tingkat atas di SMA Negeri 6 Makassar pada tahun 2006 dan menyelesaikan study pada tahun 2009. Pada tahun 2012 Penulis melanjutkan pendidikan di tingkat perguruan tinggi di Jurusan PGSD-S1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

