

Penerapan Pemberian *Reward* Kartu Poin Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTsN 1 Mojokerto

Erni Sulistiyowati

MTsN 1 Mojokerto

Email : ernisulistiyowati20@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan Kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan terdiri dari 2 siklus dan diterapkan pada materi Ketergantungan Antaruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat. Dalam melihat Keaktifan siswa yaitu dari pantauan observasi berdasarkan instrument yang berisi indikator keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian dari siklus I menunjukkan presentase keaktifan sebesar 40% yang masuk dalam kategori keaktifan cukup baik. Pada siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 20% yaitu menjadi 60%. Presentase ini masuk kedalam kategori Baik dari presentase keaktifan minimal siswa dikatakan baik yaitu 50%.

Kata Kunci: Reward, Word Square, Student learn

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang kompleks. Pada kegiatan belajar, siswa memegang peranan penting dan menentukan terjadi atau tidaknya suatu kegiatan belajar. Setiap pembelajaran memunculkan suatu masalah, munculnya suatu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran hampir kebanyakan dating dari siswa yaitu dengan adanya komunikasi yang kurang diperkuat. Komunikasi antar guru dan siswa dapat dibagi menjadi tiga pola pengajaran yaitu pola pengajaran satu arah dimana yang terlibat hanya guru saja, pola pengajaran dua arah dimana komunikasi yang terlibat adalah antar guru dan siswa, dan pola pengajaran dari banyak arah dimana komunikasi yang terlibat adalah antara guru dan siswa serta siswa dan siswa.

Setelah penulis yang juga sebagai guru melakukan observasi pada saat melaksanakan pembelajaran di MTsN 1 Mojokerto, penulis menemukan

permasalahan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS di Kelas IXD MTsN 1 Mojokerto. Permasalahan yang terjadi adalah masih rendahnya keaktifan belajar siswa. Aktif disini meliputi aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang dipelajari, menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan mengeluarkan pendapat. Padahal, untuk memahami mata pelajaran IPS, masing-masing siswa haruslah aktif sehingga dapat mengembangkan kemampuannya dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa yang ada di masyarakat, memahami konsep dan teori, serta berlatih memecahkan berbagai masalah kesejahteraan yang terjadi di masyarakat.

Selama ini, pembelajaran ekonomi di MTsN 1 Mojokerto umumnya terdapat siswa yang sudah aktif terdiri dari 4 siswa dari total keseluruhan 34 siswa, tetapi siswa yang aktif dalam pembelajaran cenderung hanya siswa yang sama dalam setiap

pembelajaran. Pada saat penulis melakukan observasi, didapati sejumlah siswa cenderung pasif diam saja/ merenung, ada juga yang berbicara dan ramai sendiri dengan temannya diluar topik pembelajaran, kurang berani dalam menyampaikan pendapatnya, dan cenderung lebih suka dengan kegiatan pembelajaran yang diselengi dengan permainan.

Masalah yang terjadi di kelas IX D ini terjadi karena beberapa faktor. Faktor yang pertama terjadi karena faktor pengajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*). Faktor kedua adalah kondisi kelas dalam kategori kelas besar yang membuat siswa merasa bosan dan beranggapan mereka terlepas dari pantauan guru sehingga mereka cenderung bermain sendiri dan tidak timbul keinginan untuk menciptakan interaksi dengan guru pada proses guru menjelaskan materi.

Solusi untuk menyelesaikan masalah di kelas IXD MTsN 1 Mojokerto berdasarkan beberapa faktor diatas yaitu dengan menerapkan beberapa strategi dan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi semangat dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Lie (2008:6), strategi yang paling sering digunakan untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan siswa dalam diskusi dengan seluruh kelas. Maka dari itu, model pembelajaran inovatif sangat diperlukan agar pembelajaran lebih bermakna dan berwarna (Shoimin : 2014).

Guru dapat memilih alternatif pemberian *reward* berdasarkan penerapan kartu poin untuk siswanya yang mampu aktif secara kontinyu dalam mendukung serta menjawab pertanyaan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kartu poin diberikan kepada masing-masing siswa dan guru akan memberi 1 poin berupa stiker untuk ditempel di kartu poin dan dikumpulkan sebanyak- banyaknya untuk diakumulasikan jumlahnya di akhir pertemuan materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Shoimin (2014:157 bahwa *reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan suatu

tindakan yang baik. Melalui penelitian ini akan diketahui :

- 1) Bagaimana penerapan pemberian reward kartu poin pada mata pelajaran IPS di kelas IX D MTsN 1 Mojokerto?
- 2) Apakah penerapan pemberian reward kartu poin dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX D MTsN 1 Mojokerto?

Sehingga akan bermanfaat sebagai sarana untuk menambah referensi bagi ilmu pengetahuan khususnya pendidikan serta diharapkan dapat menjadi acuan atau pertimbangan bagi penulis selanjutnya khususnya yang berkaitan atau berhubungan dengan peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

METODE

Penelitian ini dilakukan tanpa diwakilkan dan penulis tidak diperkenankan meninggalkan tempat pada saat penelitian berlangsung. Kedudukan penulis dalam penelitian ini sebagai guru kelas yang melakukan *action research* di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga keaktifan belajar siswa menjadi meningkat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IXD MTsN 1 Mojokerto semester genap tahun ajaran 2018-2019 dengan jumlah siswa 34 anak. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa datang langsung (data primer) maupun data tidak langsung (sekunder) yang didapatkan dari guru atau siswa yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang terjadi di kelas yaitu mengenai rendahnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran.

Sumber data pada penelitian ini adalah siswa sebagai subjek penelitian, guru pendamping sebagai observer. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan catatan lapangan dan lembar observasi. Data yang berupa skor akan diolah menggunakan analisis kualitatif. Dalam hal ini, terdapat tiga pokok yang digunakan untuk menganalisis data, yaitu

(1) Reduksi data, (2) Pemaparan data, dan (3) Penarikan kesimpulan. Tahap pertama dengan Reduksi data yaitu data dalam tahap diseleksi, dan difokuskan dengan penyederhanaan data kasar yang bisa diperoleh dari catatan-catatan lapangan sehingga akan diperoleh data yang sederhana. Setelah tahap Reduksi data, maka data inti yang sudah diperoleh

selanjutnya diolah dengan pendeskripsian dalam bentuk paparan data agar lebih bermakna yang kemudian akan ditarik kesimpulan. Kesimpulan dapat diperoleh dari hasil reduksi data, penyajian data serta evaluasi. Analisis tindakan keberhasilan guru dalam penerapan model pembelajaran mengacu pada kriteria sebagai berikut:

Kriteria keterlaksanaan model pembelajaran

No.	Taraf Keberhasilan Model (%)	Kategori keterlaksanaan
1.	87,6 – 100	Sangat Baik
2.	62,6 – 87,5	Baik
3.	37,6 – 62,5	Sedang
4.	25,0 – 37,5	Kurang
5.	0 – 24,9	Sangat Kurang

Sumber : Mulyadi (2006)

Analisis data keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini diobservasi dengan lembar observasi keaktifan belajar siswa yang berisi indikator keaktifan belajar yang harus dicapai siswa. Persentase keaktifan Siswa (PKS) diperoleh dengan rumus:

PKS

$$= \frac{\text{jumlah indikator yg terpenuhi}}{\text{jumlah indikator keseluruhan} \times 100}$$

(Diadopsi dari Utami, 2011)

Dengan kriteria keaktifan siswa pada tabel berikut:

Kriteria keaktifan Siswa	
Persentase	Kategori
$75\% < skor \leq 100\%$	Sangat Baik
$50\% < skor \leq 75\%$	Baik

$25\% < skor \leq 50\%$	Cukup
$0\% < skor \leq 25\%$	Kurang

Indikator keaktifan belajar yang harus dicapai siswa antara lain: 1) memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, 2) menjawab pertanyaan guru, 3) mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa lain, 4) mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi, 5) membaca materi, 6) mengerjakan tugas sesuai instruksi, 7) memberikan pendapat ketika diskusi, 8) mendengarkan pendapat teman, 9) memberikan tanggapan, 10) menanyakan materi pada guru, 11) berani menjawab dengan benar, 12) mendapatkan poin *reward*, 13) percaya diri dalam pembelajaran, 15) antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pelajaran.

HASIL

Perbandingan Keberhasilan Kegiatan Guru

Siklus	Persentase Kegiatan Guru	Keterangan
Siklus I	88 %	Meningkat
Siklus II	97,5 %	

Perbandingan Tindakan Guru dalam Pemberian Reward

Siklus	Presentase Kegiatan Guru	Keterangan
Siklus I	60 %	Meningkat
Siklus II	90 %	

Perbandingan Jumlah Siswa Aktif dalam Kegiatan Pembelajaran			
No.	Kriteria	Siklus I	Siklus II
1.	Sangat Baik	0 Siswa	15 Siswa
2.	Baik	32 Siswa	19 Siswa
3.	Cukup	2 Siswa	0 Siswa
4.	Kurang	0 Siswa	0 Siswa

Perbandingan Jumlah Siswa Aktif dalam Kegiatan Pembelajaran		
	Presentase Keberhasilan	
	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Presentase Keaktifan	40 %	60 %
Kategori	Cukup	Baik

PEMBAHASAN

Penerapan Pemberian Reward Kartu Poin di Kelas IX D MTsN 1 Mojokerto

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan pemberian *reward* kartu poin untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IX D MTsN 1 Mojokerto. Berdasarkan pendapat Yamamoto, bahwa proses pembelajaran yang optimal terjadi apabila siswa yang belajar maupun guru yang membelajarkan memiliki kesadaran dan kesengajaan terlibat dalam proses pembelajaran. Kesadaran dan kesengajaan melibatkan diri dalam proses pembelajaran pada diri siswa dan guru akan dapat memunculkan berbagai interaksi pembelajaran.

Dapat dilihat dari indikator-indikator yang telah ditentukan untuk mengukur keaktifan siswa yaitu: 1) memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, 2) menjawab pertanyaan guru, 3) mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa lain, 4) mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi, 5) membaca materi, 6) Mengerjakan tugas sesuai instruksi, 7) memberikan pendapat ketika diskusi, 8) mendengarkan pendapat teman, 9) memberikan tanggapan, 10) Menanyakan materi pada guru, 11) berani menjawab dengan benar, 12) mendapatkan poin reward, 13) percaya diri dalam pembelajaran, 14) Antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai

akhir pelajaran. Penentuan indikator-indikator keaktifan tersebut berdasarkan pendapat Paul B. Diedrich yang mengklasifikasikan keaktifan terdiri dari Visual activities, Oral activities, Listening activities, Writing activities, Drawing activities, Motor activities, Mental activities, Emotional activities.

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis menyatakan bahwa dengan pemberian reward kartu poin berjalan dengan baik terlihat dengan adanya peningkatan presentase keaktifan siswa. Penerapan reward kartu poin yang dimaksud adalah pemberian *reward* berupa kartu poin yang berisi kumpulan poin yang diberikan tidak hanya pada saat permainan saja melainkan pada saat proses penyampaian materi dan pembelajaran berlangsung.

Tindakan yang dilakukan penulis pada kegiatan pembelajaran ini telah memenuhi indikator-indikator keaktifan yang ada pada instrument yang disediakan. Hal ini berarti telah sesuai dengan pendapat Suhana (2014:25) yang menjelaskan bahwa cara untuk membangkitkan belajar aktif pada siswa salah satunya adalah memberikan hadiah (*reward*). Selain itu keberhasilan tersebut juga merujuk pada pendapat Usman (2009:26-27) yaitu bahwa cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu abadikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar,

tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam belajar mengajar, serta berikan pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Hal ini juga merujuk pada pendapat Arikunto (1990:129) yakni pemberian *reward* bisa dikatakan sangat berarti bagi siswa yaitu paling tidak dengan adanya hadiah atau penghargaan siswa akan menjadi percaya diri jika pelaksanaan pemberian *reward* tersebut dipakai sebagai peningkatan prestasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan pemberian reward kartu poin untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IX MTsN 1 Mojokerto maka didapatkan kesimpulan bahwa Penerapan pemberian reward kartu poin untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX berjalan optimal dengan dilaksanakan sebanyak dua siklus. Selain itu penerapan pemberian reward kartu poin dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX D MTsN 1 Mojokerto dan masuk kedalam kategori keaktifan belajar yang baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief Armai. 2002. *Pengantar Ilmu Dan Metode Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Intermasa.
- Arikunto, Suharsimi. 1980. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Dimiyanti dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka.
- Harmin, Merrill & Melanie Toth. 2012. *Pembelajaran Aktif yang menginspirasi*. Jakarta: PT Indeks.
- Irham, Muhammad dan Novan Ardy W. 2014. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mujiman, Haris. 2007. *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar*

Mandiri. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A.M. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saris, Denis Puranama & Rustanto Rahardi. 2013. Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Turen pada Pokok Bahasan Turunan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT). *Jurnal Pendidikan Matematika* (online) (<http://www.um.ac.id>), diakses pada tanggal 01 Desember 2018.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono dan Haryanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (edisi revisi)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Whiterington, H.C. 1952. *Educational Phsycology*. Boston: Ginn and Co.