



Penerapan Metode *Reinforcement And Punishment* Untuk Meningkatkan Kemauan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa

Abdul Basit ✉, Universitas Panca Marga
Didit Yulian Kasdriyanto, Universitas Panca Marga
Bunadi, Universitas Panca Marga
Nabila Maulidya, Universitas Panca Marga
Komaria Aziza, Universitas Panca Marga

✉ abdulbasit@upm.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Badrut Tamam Kelurahan Wonoasih Kec. Wonoasih Kota Probolinggo yang terdiri dari 10 orang peserta didik dengan rincian 6 siswa dan 4 siswi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan (*Action Research*) yang dilaksanakan dengan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemauan belajar siswa menggunakan Metode *Reinforcement and Punishment*. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya peningkatan dari pratindakan ke siklus I dan siklus II. Hal ini dapat dilihat dari data hasil pratindakan diketahui siswa yang memiliki kemauan belajar hanya 3 orang (30%), sedangkan 7 orang (70%) kurang memiliki kemauan belajar. Pada siklus I dapat diketahui peningkatan sekitar 20% dan pada siklus II semakin meningkat yaitu 7 orang (70%) memiliki kemauan belajar, sedangkan 3 orang (30%) kurang memiliki kemauan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Reinforcement and Punishment* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemauan belajar siswa kelas III di SD Badrut Tamam Kec. Wonoasih Kota Probolinggo.

Kata Kunci : metode *Rinforcement and Punishmen*, IPA, Kemauan Belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran (Nurjanah, 2014). Dalam hal ini Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) merupakan sebuah lembaga yang di bentuk oleh pemerintah sebagai lembaga yang mengatur kurikulum pendidikan di Indonesia. Kurikulum yang dihasilkan ini dikenal dengan nama "Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan" atau disingkat "KTSP"(UU No. 20 tahun 2003; PP No. 15 tahun 2005).

KTSP mengatur tentang pemberian kewenangan dalam batas-batas tertentu kepada sekolah yang merupakan Satuan Pendidikan untuk merancang, atau membuat kurikulum sendiri yang akan dipakai sebagai pedoman dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Pemberian kewenangan kepada sekolah dalam menyelenggarakan proses pembelajaran ini dapat berarti juga sebagai pemberian kewenangan kepada guru, dalam wewenang profesionalnya untuk melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kemampuannya (Thobroni, 2013).

Hal ini sesuai dengan hasil pengkajian peningkatan mutu pendidikan berbasis sekolah manajemen, yang memandang bahwa proses pembelajaran sebagai faktor yang tidak kalah pentingnya disamping pemenuhan kebutuhan sarana prasarana dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan (Mufadal, 2013). Dengan kewenangan ini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan. Tujuannya adalah agar dapat meningkatkan kemauan belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan aktifitas dalam rangka pencapaian kompetensi belajar peserta didik.

Wewenang yang diberikan kepada guru ini belum sepenuhnya dipahami oleh guru sebagai kebebasan untuk mengatur dan menyelenggarakan proses pembelajarannya. Hal ini disebabkan antara lain keterbatasan penguasaan guru dalam mengelola pembelajaran, yang berakibat pada proses pembelajaran yang kurang sesuai dengan harapan. Dengan demikian proses pembelajaran berjalan pasif dan membosankan bagi peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mengajarkan tentang pengetahuan fenomena yang terjadi di alam sekitar. IPA juga ilmu yang dapat memberikan dampak yang positif bagi pengetahuan siswa karena dapat dipelajari diluar kelas dan mudah ditemukan seperti tumbuhan dan hewan bahkan juga terdapat dalam diri kita termasuk saluran pernafasan kita. Belajar IPA membutuhkan keaktifan, keuletan, pengetahuan,serta daya pikir yang tinggi (Prayekti, 2016).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari segala yang berkaitan dengan alam. Dengan demikian belajar IPA memerlukan fokus yang maksimal, sehingga dalam belajar peserta didik memiliki makna belajar secara utuh dan memahaminya dengan baik. Namun, dikalangan guru sekarang hanya mengandalkan materi saja dalam proses pembelajarannya sedikit praktek (Prayekti, 2016).

Metode *Reinforcement and Punishment* adalah salah satu metode dari teori belajar behavioristik. *Reinforcement* (penguatan/penghargaan) adalah satu peristiwa stimulus yang cenderung mempertahankan atau meningkatkan kekuatan dari suatu respon, satu hubungan stimulus respon, atau satu hubungan stimulus-stimulus. Sedangkan *Punishment* (hukuman) yaitu suatu peristiwa yang bersifat penolakan atau menghilangnya suatu peristiwa positif (yang di anggap menyenangkan oleh siswa)

setelah suatu respon yang mengakibatkan dapat mengurangi frekuensi terjadinya peristiwa itu kembali (Dahar, 2011). *Reinforcement and Punishment* merupakan imbal balik dari setiap perilaku siswa atau kejadian yang terjadi di dalam kelas, dengan tujuan agar siswa tetap memiliki kemauan untuk belajar serta pembelajaran tetap terkontrol dan berjalan sesuai tujuan pembelajaran.

Kemauan Belajar yaitu daya tarik/keinginan seseorang untuk mengetahui serta mempelajari sesuatu hal yang baru atau mengembangkan yang sudah ada (Slameto, 2015). Dalam Pembelajaran, kemauan belajar peserta didik memegang peranan penting. Sehingga yang mempunyai kemauan belajar tinggi dapat mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. Peserta didik yang memiliki kemauan belajar tinggi akan selalu ikut serta dalam proses pembelajaran yang di laksanakan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Badrut Tamam Wonoasih Kota Probolinggo ditemukan fakta bahwa kemauan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA khususnya siswa kelas III SD Badrut Tamam Wonoasih Kota Probolinggo masih tergolong rendah, yaitu peserta didik yang aktif dalam pembelajaran hanya 3 orang (30%) dari 10 orang, sedangkan yang lain masih pasif yaitu 7 orang (70%) dari 10 orang. Peserta didik masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional.

Pembelajaran yang konvensional ini guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan sedangkan peserta didik hanya pasif dalam pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik usia anak SD yang sedang mengalami perkembangan motorik yang cukup tinggi, ketika kegiatan pembelajaran yang diciptakan oleh guru sangat sedikit mengeksplorasi aktivitas motorik peserta didik, maka peserta didik cenderung menyalurkan aktivitas motorik mereka untuk kegiatan yang tidak mendukung pembelajaran seperti ramai sendiri, bermain dengan teman, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Akibatnya peserta didik tidak dapat menerima materi dengan baik, sehingga apabila diberi pertanyaan peserta didik masih banyak yang belum bisa menjawab dan yang dapat menjawab itu hanya peserta didik yang memang pintar di antara teman-temannya yang lain.

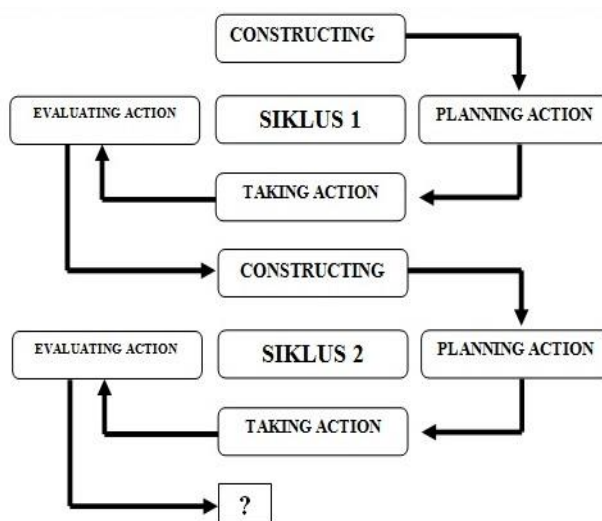
Dengan demikian, maka guru membutuhkan metode pembelajaran yang mampu merespon segala kejadian yang terjadi dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru bisa menggunakan Metode *Reinforcement and Punishment* sebagai inovasi pembelajaran agar peserta didik tetap kondusif dalam pembelajaran. Metode *Reinforcement and Punishment* ini merupakan suatu proses pembelajaran dengan memberikan penguatan dan hukuman bagi peserta didik yang melakukan aktivitas di luar materi pembelajaran untuk meningkatkan kemauan belajar siswa (Dahar, 2011). Dalam hal ini, siswa mendapatkan kontrol penuh dari guru baik secara langsung maupun tidak langsung dan tetap di lakukan dengan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Supriatna (2016), telah melakukan penelitian terdahulu yaitu Metode Pembelajaran Reward dan Punishment Berbasis CTL untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, Ketuntasan Belajar IPA pada siswa kelas 3 di SDN 23 Semarang. Dalam penelitian ini diperoleh bahwa metode Reward dan Punishment dapat meningkatkan kemauan, motivasi dan aktivitas siswa pada pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan tentang penerapan Metode *Reinforcement and Punishment* dalam meningkatkan kemauan belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan penelitian berikut.

METODE

Peneliti menggunakan jenis Penelitian tindakan (*Action Research*). *Action Research* merupakan bentuk penyelidikan refleksi diri yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi dan kondisi tertentu untuk meningkatkan rasionalitas pemikirannya, serta pemahaman mereka dari praktik-praktik ini (Emzir, 2014). Sedangkan ahli lain berpendapat *Action Research* adalah istilah yang merujuk pada cara praktis untuk melihat karya anda sendiri, untuk mematahkan bahwa anda menginginkannya. Karena penelitian tindakan dilakukan oleh peneliti sendiri, maka sering disebut sebagai penelitian berbasis praktisi serta melibatkan peneliti untuk memikirkan dan merefleksikan pekerjaannya, dengan kata lain itu merupakan bentuk dari praktik refleksi diri (Emzir, 2014).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat di tarik pemahaman tentang pengertian *Action Research* yaitu sebagai sesuatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan. Tindakan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas sehari-hari, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi proses pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk mewujudkan tujuan-tujuan tersebut, *Action Research* dilaksanakan dalam proses sistematis yang terdiri dari empat tahapan yaitu membangun dan menganalisa masalah (*Constructing*), merencanakan tindakan (*planning Action*), Melaksanakan tindakan (*Taking Action*), dan mengevaluasi tindakan (*Evaluating Action*). (Neiff dalam Emzir, 2014).



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan (*Action Research*)

Penelitian tindakan atau *Action Research* biasanya dilakukan selama 2 siklus, siklus pertama dilakukan mulai dari membangun dan menganalisis masalah, sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan, peneliti hendaknya menganalisa berbagai masalah yang sedang terjadi dan menyusunnya sebagai konsep. Setelah masalah telah tersusun maka peneliti merencanakan tindakan yang akan dilakukan, dalam hal ini peneliti akan menggunakan metode Reinforcement and Punishment untuk mengatasi masalah yang ada. Selanjutnya pada tahap tindakan, peneliti melakukan tindakan proses belajar

mengajar dengan perencanaan yang sudah di rencanakan sebelumnya. Kemudian peneliti mengevaluasi terhadap kegiatan dan aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dari hasil evaluasi ini menentukan perencanaan selanjutnya pada siklus ke 2. Adapun tahap pada siklus 2 sama seperti tahap siklus 1. Penelitian dapat di katakan berhasil dan di hentikan apabila peneliti sudah merasa puas dengan hasil yang diperoleh.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas: angkt, observasi, wawancara, daftar pertanyaan dan dokumentasi. Setelah mendapatkan data yang relevan, peneliti akan melakukan analisis data. Dalam menganalisis data pada penelitian ini, peneliti merujuk pada model analisis data *Action Research*, yang mana peneliti tidak hanya melakukan penelitian saja melainkan peneliti menjadi pemeran utama dalam penelitian untuk melakukan perubahan menjadi lebih baik serta mempelajari kejadian dan perubahan yang terjadi (Baburoglu & Ravn, 1992). Dalam *Action Research* ada beberapa faktor yang harus di lalui untuk menganalisis data yang telah di dapat yaitu faktor kontekstual, kualitas hubungan, kualitas proses *Action Research*, dan keluaran dari *Action Research*.

Faktor kontekstual yaitu masalah yang timbul serta menyebabkan penelitian terjadi, diantaranya kurangnya kemauan belajar peserta didik serta minimnya respon peserta didik yang muncul dalam proses pembelajaran. Dengan dasar masalah tersebut maka peneliti melakukan penerapan metode *Reinforcement and Punishment* sebagai solusi masalah yang terjadi. Dalam penerapan ini peneliti menjadi pemeran utama pelaksanaan pembelajaran dengan metode Reinforcement and Punishment, untuk memudahkan evaluasi penelitian serta menghasilkan data yang akurat dan valid. Kualitas hubungan yaitu hubungan peneliti dan anggota organisasi. Peneliti merupakan salah satu pendidik di lembaga yang di tempati penelitian. Hal ini akan memudahkan peneliti untuk melaksanakan proses penelitian, mengatur waktu penelitian serta mudah mendapatkan informasi pendukung yang diperlukan.

Kualitas proses adalah proses yang terjadi pada penelitaian Action Research itu sendiri terpusat pada dua aktivitas, yaitu proses penyelidikan masalah dan implementasi solusi. Dalam penelitian ini masalah yang sedang terjadi ialah kurangnya kemauan belajar peserta didik serta minimnya respon yang muncul dari peserta didik pada proses pembelajaran. Dari masalah tersebut peneliti menerapkan metode pembelajaran *Reinforcement and Punishment* sebagai solusi pemecahan masalah. Keluaran atau hasil dari Action Research. penelitian ini melibatkan langsung peneliti sebagai pelaksana dalam pembelajaran, dengan tujuan setelah penelitian ini selesai akan terciptanya pengetahuan baru untuk menjadi solusi bagi masalah yang serupa di lain hari. Selain itu, penelitian ini di lakukan untuk menambah dan mengembangkan kemampuan serta kompetensi partisipan yang terlibat di dalamnya seperti kepala sekolah, guru dan peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran IPA semester ganjil tahun 2019/2020 tahap pratindakan, pada materi ciri-ciri makhluk hidup yang dilakukan pada siswa kelas III. Dalam pembelajaran tersebut guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Guru dalam menyampaikan materi kepada siswa masih menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga siswa hanya berperan sebagai pendengar yang pasif dan tidak

diberikan kesempatan untuk berkreasi dalam belajarnya. Adapun hasil evaluasi siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup yaitu terdapat 7 siswa yang masih memiliki kemauan belajar yang kurang dan 3 siswa memiliki kemauan belajar yang tinggi. Diperoleh data hasil angket kemauan belajar siswa sebelum dilakukannya tindakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Angket Kemauan Belajar Siswa Pra Tindakan

Jumlah Siswa	10 Siswa	
Kemauan Belajar Tinggi	3 Siswa	30%
Kemauan Belajar Rendah	7 Siswa	70%

Hasil tersebut di peroleh dari angket yang di berikan kepada siswa sebelum dilakukan penerapan metode *Reinforcement* dan *Punishment*, berdasarkan tabel 1 diperoleh informasi bahwa kemauan belajar siswa kelas III SD Badrut Tamam Kec. Wonoasih Kota Probolinggo masih tergolong rendah karena banyak siswa yang menjawab point A pada angket, hal tersebut menunjukkan bahwa kemauan belajar siswa masih rendah. Dari 10 siswa terdapat 7 siswa (70%) yang kurang memiliki kemauan belajar dan 3 siswa (30%) memiliki kemauan belajar yang tinggi.

Dari hasil observasi pada pratindakan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemauan belajar siswa masih tergolong rendah, hal ini dapat disebabkan karena proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, guru cenderung menjelaskan dan dilanjut pemberian tugas. Dengan fakta-fakta demikian peneliti berinisiatif menggunakan metode pemberian penghargaan (*Reinforcement*) dan hukuman (*Punishment*) untuk memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak hanya berpusat pada guru. Berdasarkan analisis data, kemauan belajar siswa meningkat 20% pada siklus 1 dan meningkat lagi di siklus 2 sebanyak 20%. Sehingga pada siklus 2 ini telah mncapai indikator pencapaian yang di harapkan oleh peneliti yaitu 70% (7 dari 10 siswa) telah memiliki kemauan belajar yang tinggi dan 30% (3 dari 10 siswa) memiliki kemauan belajar yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil jawaban angket siswa serta observasi langsung yang dilakukan peneliti saat pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penerapan metode *Reinforcement and Puishment*

Penelitian dengan menerapkan metode *Reinforcement and Punishment* pada mata pelajaran IPA ciri-ciri makhluk hidup dan pengelompokan hewan kelas III SD Badrut Tamam Kec. Wonoasih Kota Probolinggo dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 2 x 35 menit. Siklus I dilakukan pada hari rabu tanggal 17 Juli 2019 dan 18 Juli 2019. Dilanjutkan dengan siklus II pada hari Senin tanggal 29 Juli 2019 dan Selasa tanggal 30 Juli 2019.

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari rabu tanggal 17 Juli 2019 pukul 07.30-08.40 Wib dan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang mengacu pada RPP. Guru memasuki ruangan menyapa siswa dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan berdo'a. Guru mengecek daftar kehadiran siswa. Setelah itu, guru menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu penerapan metode pemberian

Penghargaan (*Reinforcement*) dan Hukuman (*Punishment*). Setelah itu siswa menjawab pertanyaan guru tentang perbedaan makhluk hidup dan makhluk tak hidup, Kemudian siswa menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup. Lalu guru menanggapi semua jawaban dari siswa dan memberikan kartu bintang pada siswa yang menjawab sebagai wujud dari penghargaan/*Reinforcement*,serta memberitahu materi yang akan di pelajari. Setelah menyampaikan materi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini.

Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru memberi angket kemauan belajar kepada semua siswa untuk mengukur tingkat kemauan belajar setiap siswa, namun sebelum angket dibagikan guru menjelaskan bahwa yang mengisi dengan jujur akan mendapat bintang kuning dan yang berbohong akan mendapat segitiga merah. Siswa dengan bimbingan guru menggolongkan tumbuhan berdasarkan biji, akar dan daunnya. Setelah itu siswa menjelaskan tentang pertumbuhan hewan serta tujuan perkembangbiakan. Kemudian guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. Pada kegiatan penutup siswa menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan peneliti. Peneliti memberi penguatan mengenai materi yang telah dijelaskan, kemudian peneliti mengajak siswa berdoa dan memberikan salam.

Pertemuan ke-2 siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 18 Juli 2019 pukul 07.30-08.40 WIB dan mengacu pada RPP.Guru memasuki ruangan menyapa siswa dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan berdo'a. Guru mengecek daftar kehadiran siswa dan melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa "Anak-anak apakah kalian masih ingat materi tentang makhluk hidup kemarin?" Semua siswa menjawab "Masih ingat". Kemudian guru memeberitahu materi hari ini serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini.

Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru membahas kembali secara singkat materi yang kemarin sudah di pelajari. Kemudian guru mengelompokkan murid menjadi 3 kelompok. Guru memberikan lembar observasi serta meminta siswa untuk mengamati daun tumbuhan di lingkungan sekolah dan menglompokkan sesuai ciri-ciri daunnya. guru berkeliling dan memantau siswa yang sedang observasi. Setelah selesai, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan. Siswa Membacakan hasil diskusi di depan kelompok lain. Guru mengevaluasi pembelajaran, dengan menjelaskan setiap jawaban siswa. Peneliti mengajak siswa menyimpulkan hasil pembelajaran, dan peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang masih belum mengerti dalam pembelajaran tersebut. Peneliti memberikan PR sebagai tindak lanjut. Peneliti menutup pembelajaran dengan berdo'a.

Dilanjutkan siklus 2 Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 Juli 2019 pukul 07.30-08.40 WIB dan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah Pembelajaran mengacu pada RPP. Guru memasuki ruangan menyapa siswa dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan berdo'a. Guru mengecek daftar kehadiran siswa. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa, Anak-anak, kemarin kita sudah mempelajari tentang Makhluk Hidup. Sekarang apakah kalian ingat apa itu ciri-ciri makhluk hidup?. Guru menyimpulkan semua jawaban siswa serta memberitahu materi yang akan di pelajari. Kemudian guru mnyampaikan tentang metode pembelajaran yang akan di gunakan, serta menyampaikan inovasi yang telah di bawa guru terkait Penghargaan dan hukuman.

Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini. kemudian siswa menjawab pertanyaan guru tentang hewan yang ada lingkungan sekitarnya. Setelah selesai, siswa dengan bimbingan guru mengelompokkan hewan berdasarkan jumlah kaki, jenis makanan dan tempat tinggalnya. Kemudian siswa di berikan kesempatan untuk bertanya tentang hal yang belum di pahami. Setelah itu, siswa bersama guru menyimpulkan tentang isi pembelajaran.

Guru menyimpulkan hasil kegiatannya dengan meminta beberapa siswa untuk maju menyampaikan apa saja kegiatan pembelajaran hari ini. Siswa bersama Guru membahas kegiatan yang disampaikan dan guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang masih belum mengerti dalam pembelajaran tersebut. Setelah selesai, guru menutup pembelajaran dengan berdo'a.

Pertemuan ke-2 siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 30 Juli 2019 pukul 07.30-08.40 WIB dan dilaksanakan sesuai dengan RPP. Guru memasuki ruangan menyapa siswa dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan berdo'a. Guru mengecek daftar kehadiran siswa. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa, Anak-anak apakah kalian masih ingat siapa yang mendapat banyak bintang kemarin ? Kemudian semua siswa menjawab "Masih ingat pak, cantika pak..!!!". lalu "apakah kalian masih ingat siapa yang mendapat banyak segitiga kemarin ?". siswa menjawab "Masih ingat pak, Rangga pak" Setelah itu guru memerikan Penghargaan tambahan berupa pin bintang kuning dan pin segitiga merah.

Setelah pin di pasang guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di pelajari hari ini, guru membahas kembali secara singkat materi pembelajaran yang kemarin sudah di pelajari dengan memancing daya ingat siswa "Hewan apa saja yang berkaki dua?", "Hewan apa saja yang makan Rumput?". Kemudian guru memberikan Tugas kelompok untuk mengetahui hasil dari pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung, 1 kelompok beranggotakan 2 orang. Guru berkeliling dan memantau siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas tersebut. Setelah selesai, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan.

Guru menunjuk salah satu siswa untuk maju mempresentasikan hasil kelompok kepada teman-temannya. Guru mengevaluasi pembelajaran, dengan menjelaskan setiap jawaban siswa. Guru mengajak siswa menyimpulkan hasil pembelajaran penggolongan hewan, dan guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang masih belum mengerti dalam pembelajaran tersebut. Guru memberikan angket kemauan belajar pada siswa, setelah di isi angket di kumpulkan kembali. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a.

Peningkatan Kemauan Belajar siswa setelah menerapkan metode *Reinforcement and Punishment*

Penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam dua siklus menunjukkan bahwa Penerapan Metode *Reinforcement and Punishment* dapat meningkatkan kemauan belajar siswa kelas 3 di SD Badrut Tamam Kec. Wonoasih Kota Probolinggo. Metode *Reinforcement and Punishment* merupakan respon dalam pembelajaran yang diberikan guru terhadap perilaku peserta didik dengan tujuan mempertahankan, meningkatkan atau meninggalkan perilaku tersebut. Respon terhadap suatu tingkah laku yang sengaja diberikan agar tingkah laku tersebut dapat terulang kembali atau tidak sama sekali. Pemberian respon yang diberikan oleh guru ini merupakan hal yang sangat penting bagi

peserta didik, karena hal ini akan menjadi motivasi bagi peserta didik dalam pembelajaran.

Faktor kontekstual yang menyebabkan penelitian terjadi yaitu metode konvensional yang masih di gunakan guru sehingga menyebabkan kurangnya kemauan belajar peserta didik dan rendahnya imbal balik peserta didik yang muncul dalam proses pembelajaran. Kualitas hubungan peneliti dan anggota organisasi. Peneliti merupakan salah satu pendidik di lembaga yang di tempati penelitian. Hal ini memudahkan peneliti untuk melaksanakan proses penelitian, mengatur waktu penelitian serta mudah mendapatkan informasi pendukung yang diperlukan. Sedangkan dalam proses pembelajaran peneliti bertindak sebagai pendidik agar peneliti mampu berkomunikasi langsung dengan siswa.

Kualitas proses terjadi pada saat penelitian yaitu proses penyelidikan masalah dan implementasi solusi. Dalam penelitian ini masalah yang sedang terjadi ialah metode konvensional yang masih di gunakan guru sehingga menimbulkan kurangnya kemauan belajar peserta didik dan rendahnya imbal balik yang muncul dari peserta didik pada proses pembelajaran. Dari masalah tersebut peneliti menerapkan metode pembelajaran *Reinforcement and Punishment*. Pada siklus 1 Penghargaan (*Reinforcement*) yang di gunakan adalah pemberian bintang kuning dan pada siklus 2 berupa pemberian pin bintang kuning. Sedangkan Hukuman (*Punishment*) yang di berikan peneliti pada siklus 1 yaitu segitiga merah dan pada siklus 2 berupa pin segitiga merah. Selain itu, peneliti juga memberikan motivasi dan arahan ketika siswa memperoleh penghargaan maupun hukuman. Keluaran atau hasil dari Action Research. penelitaian ini melibatkan langsung peneliti sebagai pelaksana dalam pembelajaran. Berdasarkan berbagai analisis data Penerapan *Reinforcement and Punishment* yang di lakukan peneliti pada siklus 1 dan siklus 2 menyebabkan meningkatnya kemauan dan semangat belajar siswa serta pembelajaran telah berpusat pada siswa.

Penerapan *Reinforcement and Punishment* ini di perkuat dari hasil penelitian yang menerangkan metode ini mampu meningkatkan motivasi, aktivitas, dan ketuntasan belajar IPA dengan hasil penelitian siklus 1 rata-rata sebesar 56,64 dan siklus 2 rata-rata sebesar 70,92 (Supriatna, 2016), jadi terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II sebesar 14,28. Penelitian ini senada dengan penelitian tersebut karena sama-sama menerapkan metode *Reinforcement and Punishment*, sama-sama mampu memberikan peningkatan terhadap kualitas pembelajaran serta mata pelajaran yang sama. Selain itu, penelitian ini juga di perkuat dengan hasil penelitian yang di laksanakan oleh peneliti lain yaitu pada tahap Pra-tindakan 30%, siklus 1 60% dan siklus 2 menjadi 100% (Yuslinda, 2018). Hal ini menjelaskan bahwa metode *Reinforcement* mampu meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan.

Tabel 2 Rekapitulasi Kemauan Belajar Siswa Berdasarkan Angket Pada Tahap Pratindakan , Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Siklus	Kemauan Belajar		
		Jumlah Siswa	(%)	Keterangan
1	Pratindakan	3	30%	Tinggi
		7	70%	Rendah
2	Siklus 1	5	50%	Tinggi
		5	50%	Rendah
3	Siklus 2	7	70%	Tinggi
		3	30%	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, kemauan belajar pada siklus 1 mengalami peningkatan 20%. Hal ini terlihat pada perbandingan hasil angket yang di berikan di akhir siklus 1 dengan hasil angket Pra-tindakan. Pada Tahap Pra-tindakan siswa yang memiliki kemauan belajar yaitu 3 siswa dari 10 siswa sedangkan 7 siswa dari 10 siswa masih kurang memiliki kemauan belajar. Setelah metode *Reinforcement* dan *Punishment* di terapkan pada siklus 1 maka kemauan belajar siswa menjadi 5 dari 10 siswa yang memiliki kemauan belajar dan 5 dari 10 siswa kurang memiliki kemauan belajar. Pada siklus 1 *Reinforcement* (penghargaan) yang di berikan berupa Bintang kuning dan *Punishment* (hukuman) yang di berikan adalah segitiga merah.

Setelah di lakukan Refleksi terhadap kekurangan yang terjadi pada tindakan siklus 1 kemauan belajar pada saat siklus 2 semakin meningkat secara signifikan. Pada siklus 2 ini penghargaan yang di berikan berupa Pin Bintang kuning dan hukuman berupa Pin segitiga merah. Kemauan Belajar siswa di lihat dari Rekap hasil jawaban angket antara siklus 1 dan siklus 2 adalah sebanyak 20%, hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Reinforcement* dan *Punishment* ini mampu meningkatkan kemauan belajar peserta didik serta telah sesuai dengan kriteria yang di harapkan oleh peneliti. Dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran siswa terlihat antusias untuk mengikuti pembelajaran, serta siswa telah memiliki kemauan dan daya saing dalam pembelajaran.

Simpulan

Penerapan metode *Reinforcement and Punishment* untuk meningkatkan kemauan belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas III di SD Badrut Tamam Kelurahan Wonoasih Kec. Wonoasih Kota Probolinggo di peroleh siklus I yaitu 5 dari 10 siswa memiliki peningkatan kemauan belajar dan 5 dari 10 siswa masih memiliki kemauan belajar yang rendah, sedangkan pada siklus II diperoleh 7 dari 10 siswa yang memiliki peningkatan kemauan belajar dan 3 dari 10 siswa masih memiliki kemauan belajar yang rendah.

Penerapan metode *Reinforcement* dan *Punishment* pada mata pelajaran IPA di SD Badrut Tamam Kelurahan Wonoasih Kec. Wonoasih Kota Probolinggo dapat

meningkatkan kemauan belajar siswa. Penerapan metode *Reinforcement and Punishment* pada mata pelajaran IPA menghasilkan peningkatan hasil belajar yang berbeda-beda di setiap siklusnya. Terdapat perbedaan hasil belajar secara signifikan antara sebelum dan setelah menerapkan metode. Peningkatan Kemauan belajar siswa dipengaruhi oleh peningkatan perbaikan imbal balik yang di berikan kepada siswa. Semakin baik, kreatif dan bervariasi metode yang digunakan yang digunakan oleh guru maka akan semakin tinggi peningkatan kemauan belajar siswa.

Referensi

- Baburoglu, O.N. & Ravn , I.(1992). *Normative Action Research*. Organization Studies, 13 (1), 19-34
- BSNP. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Fauzi, H. (2013). *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*. Semarang: PT Sindur Press
- Guruvalah. (2017). *Orientasi Baru dalam Psikolog Belajar*. <http://www.guruvalah.tk>. Di akses 27 Februari 2019
- Hastuti & Lestari. (2010). *Ilmu pengetahuan Alam*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Ibrahim Mufadal. (2013). *Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, dkk. (2017). <http://siti-nurjanah-boyolali.co.id/2014/12/makalah-model-pembelajaran-kooperatif.html>. di akses 14 Februari 2019
- Kumala, N. (2018). <http://www.sekolahindonesia.com/prayekti/2016/13132/stm-dan-pembeajaran-ipa.html>. Di akses 27 Februari 2019
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Ngalimun, dkk. (2015). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Resnick, B.L. & Ford, W,W. (1981). *The Psycology of Matehamtics for Instruction*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyitno. (2014). *Pemilihan Model-model Pembelajaran dan Penerapannya di Sekolah*. Jakarta: LPPM Universitas Terbuka.
- Thobroni, Muhammad. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jogyakarta: Ar-Ruz Media.