



PENERAPAN METODE *REWARD* DAN *PUNISHMENT*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS VI
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 02 KOTAPINANG

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
YENNI
NIM. 1820500012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

PADANGSIDIMPUAN

2022



**PENERAPAN METODE *REWARD* DAN *PUNISHMENT*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS VI
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 02 KOTAPINANG**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
YENNI
NIM. 1820500012



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Pembimbing I

Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720321 199703 2 002

Pembimbing II

Maulana Arafat Lubis, M.Pd
NIDN. 2003099101

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

2022

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi
a.nYenni
Lampiran: 6 (Enam) Eksamplar

Padangsidempuan, 17 April 2022
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
di-
Padangsidempuan


Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.nYENNI yang berjudul: "**PENERAPAN METODE REWARD DAN PUNISHMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VI DI SEKOLAH DASAR NEGERI 02 KOTAPINANG**", maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

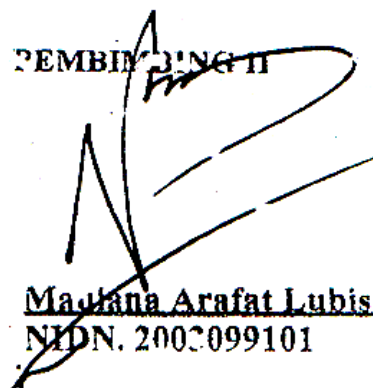
Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd.
NIP.19720321 19970303 2 002

PEMBIMBING II



Maafana Arafat Lubis, M.Pd.
NIDN. 2002099101

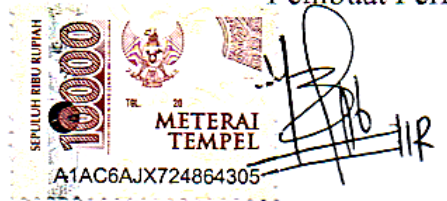
PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul penerapan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN Padangsidimpuan maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari orang lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini tidak dapat terdapat hasil karya atau pendapat telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum berlaku.

Padangsidimpuan, 28 April 2022

Pembuat Pernyataan



Yenni

NIM. 1820500012

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yenni
NIM : 1820500012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jenis Karya : Skripsi

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul penerapan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak Bebas Royaltif Noneksklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap tercantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 28 April 2022

Pembuat Pernyataan



Yenni

NIM. 1820500012

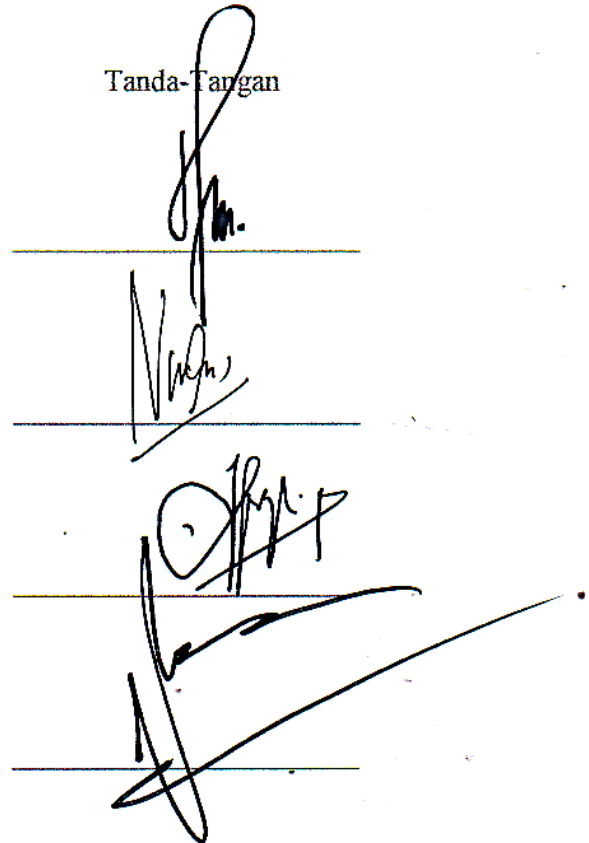
DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : YENNI
NIM : 1820500012
JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN METODE *REWARD* DAN *PUNISHMENT*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
VI DI SEKOLAH DASAR NEGERI 02 KOTAPINANG

No Nama

Tanda-Tangan

1. Dr. Lelya Hilda, M.Si
(Ketua/ Penguji Bidang Metodologi)
2. Nursyaidah, M.Pd
(Sekretaris/ Penguji Bidang Isi dan Bahasa)
3. Dr. Erna Ikawati, M.Pd
(Anggota/ Penguji Bidang Umum)
4. Maulana Arafat Lubis, M.Pd
(Anggota/ Penguji Bidang PGMI)



Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 03 Juni 2022
Pukul : 14. 00 Wib/ Selesai
Hasil/ Nilai : 84,5 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3, 74
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4.5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faksimile (0634) 24022
Website: <https://fik.iainpadangsidempuan.ac.id> E-mail: fik@iain-padangsidempuan.ac.id

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang.

Nama : Yenni

NIM : 18 205 00012

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

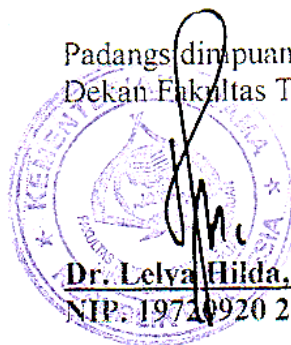
Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas

dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Padangsidempuan, 18 April 2022
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si.

NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Yenni
Nim : 1820500012
Judul : Penerapan Metode *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang
Tahun : 2022

Proses pembelajaran yang kurang menarik akan membuat siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Seorang Guru memerlukan metode dalam meningkatkan minat belajar siswa, agar hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan. Pada umumnya pembelajaran yang dilaksanakan cenderung menggunakan metode yang bersifat umum, sehingga siswa kesulitan untuk memberikan ide atau gagasan siswa dalam pembelajarannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas VI melalui penerapan metode *reward* dan *punishment*.

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian siswa kelas VI-C, dengan jumlah siswa 26 siswa yaitu 11 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, dokumentasi, observasi dan wawancara, Pengumpulan nilai hasil belajar menggunakan tes tertulis bentuk pilihan ganda. Pengolahan dan analisis data menggunakan validitas tes, reliabilitas, taraf kesukaran, uji normalitas dan Z_{skor} menggunakan SPSS dan Mc. Exel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa, dibuktikan dari nilai hasil belajar yaitu pada pelaksanaan *pre test*, persentase ketuntasan siswa sebesar 0% dengan nilai rata-rata 30, siklus I pertemuan I persentase ketuntasan siswa sebesar 11,5% (3 dari 26 siswa) nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 56. Pada siklus I pertemuan II persentase ketuntasan siswa sebesar 34,6% (7 dari 26 siswa) nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 68. Sedangkan pada siklus II pertemuan I persentase ketuntasan siswa sebesar 66,5% (16 dari 26 siswa) nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 76, dan pada siklus II pertemuan II persentase ketuntasan siswa sebesar 88,5% (23 dari 26 siswa) nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 89. Nilai pada siklus II yang diperoleh sudah mencapai nilai yang diharapkan dengan persentase 88,5%, maka penelitian ini dapat dihentikan karena telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Metode, *Punishment*, *Reward*

ABSTRACT

Name : Yenni

Name : 1820500012

Title : Application of Reward and Punishment Methods in Improving Mathematics Learning Outcomes of Class VI Students at State Elementary School 02 Kotapinang

Year : 2022

Less interesting learning process will make students less interested in the learning process. A teacher needs a method to increase student interest in learning, so that student learning outcomes are as expected. In general, the learning carried out tends to use methods that are general in nature, so that students find it difficult to provide students' ideas or ideas in their learning.

The formulation of the problem in this study is whether the application of the reward and punishment method can improve mathematics learning outcomes for grade VI students at State Elementary School 02 Kotapinang. This study aims to determine an increase in student learning outcomes in class VI through the application of reward and punishment methods.

The type of research in this research is classroom action research. The research subjects were students of class VI-C, with a total of 26 students, namely 11 male students and 15 female students. The data collection used are tests, documentation, observations and interviews, Collecting the value of learning outcomes using a written test in the form of multiple choices. Processing and analyzing data using test validity, reliability, level of difficulty, normality test and zscore using SPSS and Mc. excel.

The results showed that there was an increase in student learning outcomes, as evidenced by the value of learning outcomes, namely in the implementation of the pre test, the percentage of student completeness was 0% with an average value of 30, the first cycle of the first meeting the percentage of student completeness was 11.5% (3 of 26 students) the average score obtained is 56. In the first cycle of the second meeting the percentage of student completeness is 34.6% (7 of 26 students) the average value obtained is 68. While in the second cycle of the first meeting the percentage of student mastery is 66,5% (16 of 26 students) the average value obtained is 76, and in the second cycle of the second meeting the percentage of student completeness is 88.5% (23 of 26 students) the average value obtained is 89. The value in the cycle II obtained has reached the expected value with a percentage of 88.5%, so this research can be stopped because it has reached the indicators of success in the study.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Method, Punishment, Reward

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, beliau adalah suri tauladan yang patut dicontoh dan diteladani, beliau yang membawa kita dari alam kebodohan kealam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “**Penerapan Metode *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang**”, ditulis untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsisimpuan.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan/arahan, bantuan, dan motivasi-motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor IAIN Padangsidimpuan, serta Bapak Dr. Erawadi, M.Ag selaku Wakil Rektor bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A, selaku Wakil Rektor bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, dan Bapak Dr. Ikwannuddin Harahap, M.Ag, selaku Wakil Rektor bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Ibu Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd selaku pembimbing I yang sangat bersabar dalam memberikan arahan, waktu, saran dan motivasi serta ilmu yang bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Maulana Arafat Lubis, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan, waktu, dan saran serta motivasi dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.
5. Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Padangsidempuan.
6. Bapak Yusri Fahmi, M.Hum, Selaku Kepala Perpustakaan dan para pegawai perpustakaan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi peneliti untuk memperoleh buku-buku yang peneliti butuhkan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Pegawai dan Civitas Akademik IAIN Padangsidempuan yang dengan ikhlas telah memberikan ilmu pengetahuan, dorongan, dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam proses perkuliahan di IAIN Padangsidempuan.
8. Ibu Hj. Derliani Hasibuan, S.PdI selaku Kepala Sekolah dan Ibu Titin Delina Harahap, M.Pd selaku Wali Kelas VI-C, seluruh bidang akademis di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang, dan siswa kelas VI-C yang telah membantu proses pengambilan data di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang.
9. Teristimewa dan tercinta kepada ayahanda tercinta Abdul Maulub, S.PdI, M.Pd dan ibunda tercinta Nurmasari yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, dan memberikan kasih sayang kepada penulis sejak lahir sampai sekarang dan mereka yang rela serta tulus berjuang dengan sepenuh jiwa dan

raga untuk memberikan yang terbaik bagi penulis, serta memperjuangkan penulis baik moril maupun materi kepada penulis.

10. Teristimewa kepada kakak tercinta Eli Wahyuni, Sst.FT, Defi Yunita, M,Pd, Afni Yunita, S.Hut, ito tercinta Reski Fauji, S.P, dan adekku tersayang Rahmad Fauji dan Armelia yang semoga dapat menggapai cita-cita yang diinginkan dan menjadi kebanggaan selanjutnya bagi ayahanda dan ibunda tercinta, serta kepada uda Eddy Saputra, S. Kom, kakak Sumi Yanti S.Ft.Ftr yang telah memberi *support* dan mengajari penulis dalam menyusun skripsi selama ini.
11. Teristimewa kepada sahabat terbaikku dari asrama F.1 kamar 5 tersayang Bunda Rahmi, Hanifah Nur Batubara, Riyadoh Batubara, Inayatus Sa'adah, Fadilah Muharlimah, saripah Aini, dan Kemi Argianti, dan khususnya PGMI-1 angkatan 2018.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan secara satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaa. Penulis berharap semoga skripsi ini akan membawa manfaat yang sebesar-besarnya bagi penulis khususnya dan bgai pembaca umumnya.

Padangsidimpuan, April 2022
Penulis

Yenni
1820500012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Batasan Istilah	10
E. Rumusan Masalah.....	13
F. Tujuan Penelitian.....	13
G. Kegunaan Penelitian.....	13
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	14
I. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Kajian Teori.....	16
1. Teori Belajar Behavioristik	16
2. Metode <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i>	19
a. Metode <i>Reward</i> (Hadiah).....	19
b. Metode <i>Punishment</i> (Hukuman).....	21
c. Penerapan Metode <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i>	22
d. Langkah-Langkah Metode <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i>	23
e. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i>	25
3. Hasil Belajar.....	26
a. Pengertian hasil belajar.....	26
b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	29
1) Faktor Internal.....	29
2) Faktor Eksternal.....	29
4. Pembelajaran Matematika	30
a. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	30
b. Karakteristik Pembelajaran Matematika.....	31
c. Bangun Ruang.....	32

B. Penelitian yang Relevan.....	39
C. Kerangka Berpikir.....	41
D. Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	45
C. Latar dan Subjek Penelitian.....	47
D. Prosedur Penelitian.....	48
E. Sumber Data	52
F. Instrumen Pengumpulan Data	52
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	61
H. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	64
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	64
1. Kondisi Awal.....	65
2. Siklus I.....	67
3. Siklus II.....	84
B. Pembahasan.....	104
C. Keterbatasan Penelitian.....	110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	113

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	44
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Obsevasi Siswa.....	53
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru.....	54
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Tes	55
Tabel 3. 5 Kategori Tingkat Validitas	57
Tabel 3. 6 Hasil Validitas Butir Soal.....	57
Tabel 3. 7 Uji Taraf Kesukaran Tes	58
Tabel 3. 8 Reliability Statistics.....	59
Tabel 3. 9 Reliabilitas Siklus I	60
Tabel 3. 10 Reliabilitas Siklus II.....	60
Tabel 3. 11 Rentang Skor Observasi.....	63
Tabel 4. 1 Data Siswa Kelas VI-C	64
Tabel 4. 2 Hasil Nilai <i>Pre Test</i> Siswa.....	66
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I	73
Tabel 4. 4 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	75
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II.....	81
Tabel 4. 6 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II	84
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I.....	90
Tabel 4. 8 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I....	92
Tabel 4. 19 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II..	101
Tabel 4. 10 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II .	102
Tabel 4. 1 Perbandingan Persentase <i>Pre Test</i> , Siklus I dan Siklus II.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	41
Gambar 3.1 Model Kurt Lewin.....	46
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	48
Gambar 4.1 Persentase ketuntasan Hasil nilai <i>Pre Test</i> siswa.....	66
Gambar 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I....	74
Gambar 4.3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I... 75	
Gambar 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II.. 81	
Gambar 4.5 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.. 83	
Gambar 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I.. 90	
Gambar 4.7 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I. 92	
Gambar 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II. 93	
Gambar 4.9 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II 101	
Gambar 4. 103 Hasil Belajar Afektif Siswa	103
Gambar 4. 11 Hasil Belajar Psikomotorik Siswa	104
Gambar 4.12 Perbandingan Persentase <i>Pre Test</i> , Siklus I dan Siklus II.....	109
Gambar 4.13 Hasil Observasi Siswa, Siklus I dan Siklus II	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	121
Lampiran II Materi Pembelajaran	157
Lampiran III Butir Soal.....	160
Lampiran IV Analisis Hasil Belajar Siswa.....	164
Lampiran V Lembar Observasi Siswa.....	169
Lampiran VI Lembar Observasi Guru.....	177
Lampiran VII Surat Validasi.....	185
Lampiran IX Struktur Kelas	194
Lampiran X Dokumentasi	195
Surat Reset	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berasal dari kata “didik” yang artinya memelihara dan memberi latihan akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* merupakan suatu perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan mencakup berbagai aspek dan gejala yang terdapat pada siswa saat proses pembelajaran.¹ Pembelajaran yang dilaksanakan dalam pendidikan berdasarkan aturan yang telah ditetapkan dalam kurikulum pendidikan yang berlaku.

Berdasarkan kurikulum 2013 menyatakan bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar memuat dalam satu tema, yaitu pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik yaitu penggabungan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup di Sekolah Dasar yang meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, dan Matematika(MM). Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik dan dalam buku terdapat tema, subtema, dan pembelajaran.

Kurikulum 2013 edisi revisi dalam meningkatkan mutu siswa menggunakan buku tematik yang berisikan tema dan subtema, lain halnya

¹ Juintang Mustrika, *Psikologi Pendidikan Modul Pendidikan* (Lampung: Metro, 2016), hlm. 9-13.

dengan aturan terbaru, mata pelajaran PJOK dan Matematika dilebur menjadi mata pelajaran tersendiri dan menggunakan buku yang terpisah dari buku tematik. Artinya, buku tematik tetap mencakup ketujuh mata pelajaran yang sudah ditematikkan, akan tetapi mata pelajaran khusus PJOK dan Matematika digunakan sebagai penguat materi.²

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PJOK dan Matematika merupakan pembelajaran yang harus di pelajari siswa secara terkhusus, sehingga harus diasingkan dalam proses pembelajarannya, karena memuat materi-materi penguatan bagi siswa. Dengan demikian, seorang pendidik harus lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran yang dilakukan agar siswa lebih memahami materi-materi yang di ajarkan.

Kedua mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai penguat materi bagi siswa, mata pelajaran PJOK merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas jasmani yang digunakan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan pola hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosional.³ Pembelajaran PJOK dapat dijadikan sebagai penguat bagi siswa, agar dapat menjadi siswa yang lebih aktif dan kreatif, sama halnya dengan pembelajaran Matematika.

Menurut pendapat Johnson pembelajaran Matematika merupakan

² Maulana Arafat Lubis and Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, ed. by alviana C, Cetakan 1 (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm. 48-49.

³ Samsul Azhar, *Pembelajaran Pjok Anak Sekolah Dasar* (Jawa Barat: CV Jejak, 2022), hlm. 8.

pembelajaran yang harus melibatkan siswa secara aktif dalam hal memahami konsep-konsep serta menemukan prinsip-prinsip Matematika.⁴ Pembelajaran Matematika bukanlah sekedar suatu materi yang harus dihafal, namun harus dicermati secara kritis dalam penyelesaian proses pembelajarannya dan menekankan pada pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta memberikan pengalaman yang berkesan pada siswa.

Dengan demikian, pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar Matematika siswa untuk kedepannya, sehingga pendidik memerlukan kreatifitas yang tinggi dalam mendidik siswa agar dapat memahami dan mengerti pembelajaran Matematika, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai materi penguat bagi siswa.

Pelaksanaan pembelajaran memerlukan seperangkat metode untuk mencapai suatu keberhasilan yang diinginkan. Metode pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan menarik minat siswa agar tercapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran seorang pendidik sebaiknya menggunakan metode dalam pembelajaran. beberapa metode yang digunakan dalam pembelajaran yaitu metode ceramah, studi kasus, demonstrasi, discovery, jigsaw, diskusi kelompok, bermain peran, tugas proyek, kunjungan karya dan metode *reward* dan *punishment*.⁵

⁴ Dwi Agustin Imawati, *Media Pembelajaran Matematika Cara Gembira Belajar Matematika* (Jakarta:Media Pustaka, 2021), hlm. 10

⁵ Rusi Rusmiati Aliyyah, *Menjadi Guru Profesional* (Bogor: Kampus Bertauhid, 2020), hlm. 32-34.

Satu dari metode di atas digunakan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika yaitu metode *reward* dan *punishment*, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Umi Kusyairy dan Sulkipli dengan judul meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemberian *reward and punishment*, menyimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa meningkat 80% setelah diterapkannya metode pemberian *reward and punishment*.⁶ Hasil belajar siswa tidak terlepas dari bagaimana cara seorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan pemanfaatan metode pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Seorang pendidik sangat membutuhkan metode pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan hasil belajar siswa meningkat.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VI-C di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang, menyatakan bahwa masih rendahnya hasil belajar Matematika siswa di kelas VI-C, kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran Matematika, rendahnya respon siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran kemudian pembelajaran masih menggunakan metode umum, seperti; ceramah, diskusi dan tanya jawab dengan siswa, sehingga pembelajaran kurang menarik minat belajar siswa, kemudian dalam pemberian *reward* dan

⁶ Umi Kusyairy and Sulkipli, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Pemberian Reward And Punishment', *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 6 no. 2, September 2018, hlm 81-88. P-ISSN2355-5785,E-ISSN2550-0325,<http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/pendidikanfisika/article/viewfile/5595/5204>,

⁷ Henra Saputra Tanjung and Siti Aminah Nababan 'Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang', *Jurnal Bina Gogik*, Vol 3, No. 1, Maret 2016, ISSN: 2355-3774, <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/26>.

punishment terhadap siswa masih kurang optimal, pemberian *reward* hanya memberikan apresiasi (tepuk tangan dan motivasi) dan hukuman bagi siswa seakan terabaikan.⁸

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang ditemukan bahwa siswa masih kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari siswa yang tidak memperhatikan penjelasan pendidik dan jika diberi kesempatan bertanya atau menjawab sebagian besar siswa cenderung diam dan kurang aktif dalam mengemukakan pendapatnya.⁹

Berdasarkan temuan masalah tersebut, maka perlu solusi yaitu penerapan metode pembelajaran, yaitu metode *reward* dan *punishment*. Metode *reward* dan *punishment* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat menghasilkan inovasi belajar agar lebih meningkat.

Metode *Reward* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan adanya *reward* maka siswa akan berlomba-lomba dalam meningkatkan hasil belajar untuk mendapatkan hadiah. Metode *punishment* dapat dikatakan sebagai cara lain dalam mendidik apabila siswa tidak dapat menerima arahan atau pelajaran yang telah diberikan pada setiap siswa serta berbagai nasehat-nasehat, kelembutan atau suri tauladan dari pendidik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Reward* dapat berupa apresiasi, pujian, motivasi dan hadiah dalam bentuk makanan atau benda seperti pensil, buku,

⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Titin Delina Harahap, Februari 2022 di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang.

⁹ Hasil Observasi di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang , Februari 2022 di Kelas VI-C.

dan kotak pensil bagi siswa yang mendapatkan prestasi atau perilaku baik, sedangkan dalam pemberian hukuman (*punishment*) pendidik harus mengetahui dampak yang dihasilkan dalam pemberian hukuman tersebut, apakah hukuman dapat meningkatkan hasil belajar selanjutnya atau malah sebaliknya anak akan kehilangan kepercayaan diri dan bahkan lari dari situasi belajar serta membenci seluruh akademis sekolah.¹⁰

Pendidik harus menghindari pemberian hukuman kecuali dalam keadaan terpaksa, dalam batasan peraturan pendidikan serta sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan. Pemberian *punishment* dapat dikatakan sebagai cara lain dalam mendidik apabila siswa tidak dapat menerima arahan, nasehat, kelembutan atau suri tauladan dari pendidik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹¹

Firman Allah SWT terdapat dalam Al-quran surah *an-Nisa* 14; 34, sebagai berikut:

فَإِنْ أَطَعْنَكُمْ فَلَا تَبْغُوا عَلَيْهِنَّ سَبِيلًا ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلِيمًا

كَبِيرًا

Artinya: “Wanita-wanita yang kamu khawatirkan nusyuznya, Maka nasehatilah mereka dan pisahkanlah mereka di tempat tidur mereka, dan pukullah mereka. kemudian jika mereka mentaatimu, Maka janganlah kamu mencari-cari jalan untuk menyusahkannya.

¹⁰ Nabila Mulyanda, ‘Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI pada Siswa SMAN’, *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2021), hlm.1.

¹¹ Nur Halimah, ‘Penerapan Metode *Tarhīb Wa Tarhīb* dengan Bahan Ajar Berbasis Kisah dalam Peningkatan Hasil Belajar Al-Qur’an Hadits Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan’, *Skripsi*, (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2019), hlm. 1-87, <http://etd.iain-padangsidimpuan.ac.id/id/eprint/2232>.

Sesungguhnya Allah Maha Tinggi lagi Maha besar”¹²

Ayat di atas menjelaskan bahwa metode pemberian hukuman itu dimulai dengan menasehati dan tidak menyiksa, akan tetapi diberikan pengajaran atau hal berharga sehingga seseorang kembali menaati peraturan yang telah diberlakukan. Begitu sebaiknya jika mereka telah kembali ke jalan yang benar dalam menaati peraturan maka haruslah diberikan kelonggaran. Sejalan dengan metode Nabi Muhammad SAW yang mana dalam metode yang digunakan oleh beliau saat melaksanakan pengajaran yaitu dengan memperhatikan skala prioritas, mengajarkan tidak sekaligus, berangsur-angsur, sedikit demi sedikit dan pelan-pelan. Hal tersebut bertujuan agar lebih mudah dipahami dan menancap lebih kuat dalam ingatan siswa.¹³

Ganjaran yang bersifat positif bagi penilaian terhadap siswa yang sangat menyenangkan yaitu suatu alat represif bagi pendidikan yang berfungsi sebagai motivator tersendiri bagi siswa dan dapat mendorong siswa menjadi lebih giat dalam pembelajaran dan menjadi yang terbaik bahkan menjadi ajang perlombaan yang bernilai positif. Maka metode *reward* dan *punishment* sangat penting diterapkan khususnya di dunia pendidikan.¹⁴

Sejalan dengan penelitian terdahulu, yang menunjukkan bahwa

¹² Kementerian Agama, *Al Quran dan Terjemah* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hlm. 122-123.

¹³ Maulana Arafat Lubis, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Ppkn) Di SD/MI Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 67-69.

¹⁴ Azwardi, ‘Penerapan Reward dan Punishment dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir, *Tesis*, (Jambi: Universitas Islam Negeri (UIN) Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021), hlm. 1-199.,

<http://repository.uinjambi.ac.id/7353/1/mpa.182928%20penerapan%20reward%20dan%20punishment%20dalam%20meningkatkan%20hasil%20pembelajaran%20pendidikan%20agama%20islam%20di%20sekolah%20menengah%20atas%20negeri%201%20tembilahan%20kabupaten%20indragiri%20hilir.pdf>.

metode *reward* dan *punishment* pernah diterapkan dalam proses pembelajaran. Melalui pencarian dari *google cendikia*, Nurhidayah Haris,dkk pernah meneliti tentang penerapan metode *reward and punishment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas lima di Kabupaten Barru.¹⁵ Halimatussyadiyah pernah meneliti pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar Matematika siswa pada pokok bahasan bangun datar di kelas IV SD N 200114 Padangsidempuan.¹⁶ Amelia Septiani Surbakti meneliti pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika kelas IV SD di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat tahun pembelajaran 2018/2019.¹⁷

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa metode *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu pada ranah kognitif dan afektif siswa. Metode *reward* dan *punishment* dapat mendorong motivasi belajar siswa untuk lebih giat dalam pembelajaran. Motivasi merupakan unsur terpenting dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan dan dapat membantu siswa memaksimalkan perhatian pada materi pembelajaran yang akan disampaikan, dengan adanya hadiah dan hukuman. Sehingga siswa bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas-

¹⁵ Nurhidayah Haris,dkk, Penerapan Metode *Reward And Punishment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kabupaten Barru, *Journal Of Education*, vol. 1, no. 2, 2021, ISSN 2747-268X (online), hlm. 132142.

¹⁶ Halimatussyadiyah, 'Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Bangun Datar di Kelas IV SD N 200114 Padangsidempuan', *Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2018), hlm. 1-2, <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/2960/>.

¹⁷ Amelia Septiani Surbakti, Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 20182019, *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Juril AQUINAS*, Vol. II no. 2 Juli 2019, hlm. 200-221, <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/550/pdfvix>

tugas yang diberikan pendidik. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menerapkan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan dan pernyataan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan fokus meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI-C di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang melalui penerapan metode *reward* dan *punishment*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar Matematika siswa
2. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika, terlihat dari kurangnya respon siswa saat proses pembelajaran.
3. Siswa masih kurang aktif atau kurang berperan dalam proses pembelajaran.
4. Kurang optimalnya penggunaan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi dan pendidik hanya menerapkan metode ceramah dan diskusi, hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran terkesan monoton, sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.
5. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, dibuktikan dengan pendidik tidak menggunakan media pembelajaran saat melakukan proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Luasnya permasalahan yang ada serta keterbatasan waktu, tenaga, dan dana, sehingga dalam penelitian ini peneliti membatasi aspek metode dan hasil belajar. Metode yang dipilih adalah metode *reward* dan *punishment*, materi dalam pembelajaran yaitu bangun ruang, hasil belajar yang ingin dicapai yaitu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dibuat batasan istilah sebagai berikut:

1. Penerapan Metode *Reward* dan *Punishment*

Adapun batasan istilah mengenai penerapan *reward* dan *punishment* sebagai berikut:

- a. Penerapan adalah tindakan yang dilakukan individu atau kelompok dalam mempraktikkan suatu teori, metode, dan lainnya agar dapat mencapai tujuan tertentu dan memperoleh hasil yang semestinya dicapai oleh individu atau kelompok.¹⁸ Penerapan dapat dikatakan sebagai perbuatan praktek suatu teori, metode untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁹ Penerapan dalam penelitian ini dilakukan penerapan metode dalam pembelajaran.
- b. Metode dalam bahasa arab disebut dengan istilah *thariqah* yaitu cara

¹⁸ Sri Belia Harahap, *Strategi Penerapan Metode Umami Dalam Pembelajaran Al-Quran* (Surabaya: Scopindo, 2020), hlm. 12.

¹⁹ Putu Ade Andre Prayatya and Made Dharma Armaja, *Implementasi Strategi :What If* (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), hlm. 87.

atau strategi untuk melakukan suatu pekerjaan.²⁰ Metode adalah cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.²¹ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *reward* dan *punishment*.

- c. *Reward* (hadiah) yaitu pemberian berupa penghargaan atas hasil baik yang diperoleh dalam proses pembelajaran.²² *Reward* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pemberian hadiah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.²³ *Reward* dapat berupa pahala, upah, hadiah, makanan, benda, dan lainnya tergantung dari konteks pembicaraannya. Dalam penelitian ini, *reward* yang digunakan yaitu berupa benda dan makanan.
- d. *Punishment* (hukuman) yaitu suatu bentuk kerugian dan balasan yang ditimpakan kepada seseorang yang berbuat kesalahan, bersifat beberapa bentuk kehilangan, kesakitan atau penderitaan, dalam penelitian ini *punishment* yang dimaksud ialah untuk memberikan efek jera agar siswa lebih giat dan semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran.²⁴ *Punishment* yaitu memberikan pengajaran dalam bentuk hukuman bagi siswa yang melanggar dalam proses pembelajaran

²⁰ Sulaiman, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI)* (Banda Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh, 2017), hlm. 4-5.

²¹ Samsuddin, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Padangsidimpunan: Padangsidimpunan Press, 2016), hlm. 84.

²² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta:Kencana, 2018), hlm. 41-52

²³ Muh Rodhi Zamzami, 'Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam Teori Behaviorisme', *Ta'limuna*, Vol.4 no.1 (2018), hlm. 1-20, <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/talimuna/article/view/111>

²⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta:Kencana, 2018), hlm. 41-52

seperti memberikan hukuman menghafal materi materi yang telah dipelajari, memberikan tugas tambahan atau menyanyi dalam kelas.²⁵ *Punishment* yang diberikan yaitu hukuman menghafal ayat-ayat pendek dan mengulangi pembelajaran yang telah dipelajari.

Jadi, metode *reward* dan *punishment* adalah metode yang mendorong siswa melakukan kebaikan dan menjauhi keburukan. Siswa dituntut memiliki kesadaran diri untuk memperoleh keberhasilan belajar.

2. Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan, perubahan yang terjadi pada siswa diantaranya perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.²⁶ Meningkatkan hasil belajar siswa pendidik harus mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar, baik faktor internal seperti motivasi belajar maupun faktor eksternal seperti lingkungan sehari-hari, serta melakukan pembelajaran seefektif mungkin dengan menggunakan metode pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²⁷ Hasil belajar yang dilihat dalam penelitian ini yaitu

²⁵ Yofa Zebua and Yoni Sandra, 'Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Daring (Sebuah Model Konseptual)', *Thesis*, (Bandung Universitas Islam Bandung, 2021), hlm. 100, [https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=6tAwEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR16&dq=endidikan+Karakter+Melalui+Pembelajaran+Daring+\(Sebuah+Model+Konseptual\)&ots=G7Uoe2bRu4&sig=r9_2puKPfxmNkAO6PLY5ocr8Ix8](https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=6tAwEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR16&dq=endidikan+Karakter+Melalui+Pembelajaran+Daring+(Sebuah+Model+Konseptual)&ots=G7Uoe2bRu4&sig=r9_2puKPfxmNkAO6PLY5ocr8Ix8).

²⁶ Lolita Hasibuan, 'Pengaruh Model Pembelajaran Langsung dengan Pemberian Hadiah (*Reward*) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Garis Singgung Persekutuan Luar Dua Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 9 Padangsidempuan', *Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2020), hlm. 1-83, <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/6463/>.

²⁷ Hasbullahm juhji, Ali Maksum, 'Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Peningkatan

hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa pada materi bangun ruang di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk melihat penerapan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa pada materi bangun ruang di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu perkembangan proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara praktis

a. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan metode *reward* dan

punishment dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VI-C di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah, maka indikator keberhasilan tindakan yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI-C di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang untuk mengukur tingkat pengetahuan (*knowledge*), dan analisis (*analysis*) siswa. Siswa dapat dikatakan meningkat pada aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis apabila nilai siswa meningkat dari satu tindakan ke tindakan lain melalui tes. Hasil belajar suatu kelas dikatakan meningkat apabila terdapat minimal 80% siswa telah mencapai nilai \geq KBM. Pencapaian hasil belajar apabila nilai individu dari siklus I sampai siklus II dan nilai siswa secara klasikal minimal masuk kategori baik.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulis dan pembaca peneliti membuat sistematika pembahasan yaitu:

Bab I pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan, kemudian sistematika pembahasan.

Bab II kajian teori yang terdiri dari teori belajar *behavioristik*, pengertian metode *reward* dan *punishment*, peningkatan hasil belajar, dan

pembelajaran Matematika, penelitian yang relevan, kerangka pikir, dan hipotesis tindakan.

Bab III metodologi penelitian, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, dan sumber data, instrumen pengumpulan data, dan teknik pemeriksaan keabsahan data, teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi hasil penelitian, pembahasan dan keterbatasan hasil penelitian.

Bab V penutup terdiri dari kesimpulan penelitian dan saran-saran yang sampaikan.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Teori

1. Teori Belajar *Behavioristik*

Teori belajar merupakan cara yang dilakukan Guru dan siswa dalam memperoleh ataupun menyampaikan ilmu pengetahuan melalui proses pembelajaran. Teori dalam pembelajaran sangat penting agar mengetahui bagaimana cara membuat siswa menyukai Guru pada saat mengajar maupun diluar jam pelajaran.²⁸

Teori *Behavioristik* ialah suatu teori yang menekankan pada perubahan tingkah laku akibat dari adanya suatu interaksi yaitu *stimulus* dan *respons*. Teori *Behavioristik* membahas perubahan tingkah laku yang terjadi melalui pemberian hadiah atau dihentikan melalui pemberian hukuman.²⁹ Teori dalam suatu pembelajaran dijadikan sebagai upaya Guru untuk membuat sebuah perencanaan yang optimal, salah satunya dalam pemilihan metode pembelajaran karena dengan penggunaan metode yang baik dapat memberikan dampak yang positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, agar hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai secara optimal, yaitu hasil yang maksimal dalam pembelajaran.

Pada hakikatnya manusia dilahirkan dalam keadaan yang sama dan manusia hanya makhluk yang dapat berkembang karena kebiasaan-

²⁸ Maulana Arafat Lubis and Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, ed. by alviana C, Cetakan 1 (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm. 48-49.

²⁹ Effiyati Prihatini, 'Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA', *Jurnal Formatif*, Vol. 7, no. 2,(2017), hlm. 171-179, , ISSN: 2088-351x , <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/formatif/article/viewfile/1831/1460>

kebiasaan yang telah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, kemudian dalam hal pendidikan, pendidikan dijadikan sebagai proses budaya dalam meningkatkan harkat dan martabat manusia serta derajat dimata Allah SWT.³⁰

Pendidikan dijadikan sebagai sistem yang dapat bergerak maju dan berkembang apabila sistem Pendidikan itu sendiri dijalankan sesuai dengan kode etik Pendidikan yang berlaku.³¹ Pendidikan mempengaruhi reflek keinginan hati dan tingkah laku manusia melalui suatu rangsangan berdasarkan adanya *stimulus* yang menimbulkan suatu *respons*, sehingga terjadinya suatu interaksi timbal balik yang baik.

Proses interaksi yang terjadi antara *stimulus* dan *respons* dalam teori ini yaitu berdasarkan apa yang diberikan oleh Guru (*stimulus*) dan apa yang diterima oleh siswa (*respons*). Kemudian teori ini dapat diamati dan diukur berdasarkan interaksi yang terjadi, dengan demikian terbentuklah perilaku yang tampak sebagai hasil belajar yang diperoleh.

Munculnya perilaku akan semakin kuat dengan diberikannya hadiah dan sebaliknya, akan menghilang bila diberikan hukuman, dengan demikian, tingkah laku siswa dapat dilihat berdasarkan teori ini, yaitu dengan adanya pemberian hadiah dapat meningkatkan suatu perilaku siswa kemudian dapat dihentikan melalui pemberian hukuman. Teori *Behavioristik* juga mengutamakan pembentukan kebiasaan belajar melalui

³⁰ Asfiati, *Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, ed. by Pulungan Ihwanuddin, Cetakan 1 (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 1.

³¹ Asfiati, 'Analisis Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pra dan Pasca Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', *Studi Multidisipliner*, Vol. 4 no.1 (2017), hlm. 1–21.

latihan dan pengulangan dalam aktivitas belajar.³²

Teori *Behavioristik* memuat dalam *Skinner* yaitu menyatakan bahwa tingkah laku responden merupakan tingkah laku yang ditimbulkan oleh *stimulus* yang jelas, contohnya kucing berlari kesana-kemari karena melihat daging. Adapun tingkah laku operan yaitu tingkah laku yang ditimbulkan oleh adanya *stimulus* yang tidak jelas diketahui. Misalnya kucing lari kesana dan kemari karena lapar bukan karena melihat daging.

Sesuai dengan dua tingkah laku di atas, maka terdapat dua tipe kondisi (*conditioning*) yang dapat diketahui, yaitu:

- 1) *Respondent conditioning*: atau *conditioning* tipe S, karena menitikberatkan pada stimulus. *Conditioning* tipe S ini hampir sama dengan *conditioning* klasik Pavlov.
- 2) *Operant conditioning*: atau *conditioning* tipe r, karena menitikberatkan pada respons. *Operant conditioning* tipe r ini menurut *Skinner* dengan *instrumental conditioning* dari Thorndike. Ada dua prinsip umum dalam *operant conditioning*, setiap respon yang diikuti *stimulus* yang memperkuat *reward* (hadiah) akan cenderung diulangi, *reinforcing stimulus* atau *stimulus* yang bekerja memperkuat *reward* akan meningkatkan kecepatan (*rate*) terjadinya operan, dengan kata lain *reward* akan meningkatkan suatu respons.³³

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar *skinner* didasarkan pada gagasan bahwa belajar merupakan suatu fungsi perubahan perilaku individu secara jelas, perilaku diperoleh dari hasil respon individu terhadap suatu kejadian (*stimulus*) di lingkungan, sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku operan lebih berperan dalam kehidupan manusia dibandingkan perilaku responden. Hal ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam teori *skinner* tentang pengkondisian operan

³² Novi Irwan Nahar, 'Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 1 no.1 (2019), hlm. 64-74, <http://journal.ilinstitute.com/index.php/konseling/article/view/343>.

³³ Halim Purnomo, *Psikologi Pendidikan*, ed. by Tri Wahyono (Yogyakarta: Lembaga, Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M), 2019), hlm. 50-51.

dalam Pendidikan.

2. Metode *Reward* dan *Punishment*

a. Metode *Reward* (Hadiah)

Reward (hadiah) diartikan sebagai suatu pahala, upah, dan hadiah, *reward* (hadiah) dijadikan sebagai hal yang dapat menarik seseorang terhadap sesuatu, namun *reward* (hadiah) diartikan berdasarkan konteks pembicaraannya yang terjadi. Jika berhubungan dengan agama dan kepercayaan terhadap Tuhan, maka *reward* diartikan sebagai pahala sedangkan jika berhubungan dengan tingkah laku diartikan sebagai hadiah, upah atau ganjaran yang bersifat baik dan menyenangkan serta memberikan kepuasan bagi seseorang.

Reward dikatakan Sebagai “*An Act Performed To Strengthen Approved Behavior*” yaitu tindakan yang dilakukan untuk memperkuat yang disetujui, dengan demikian *reward* diartikan sebagai tindakan yang dilakukan dalam rangka memberikan sebuah penghargaan terhadap seseorang untuk memperkuat perilaku yang disetujui atau diinginkan berdasarkan bentuk tujuan yang diharapkan.³⁴

Metode *reward* (hadiah) merupakan suatu metode yang dapat memberikan dorongan dan rangsangan pada setiap siswa, agar memacu motivasi belajar dalam meningkatkan kemampuan potensi kepribadian siswa. Metode *reward* (hadiah) dalam dunia pendidikan

³⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 41-52

yaitu dengan memberikan hadiah kepada siswa yang telah memiliki kemampuan dan hasil belajar serta prestasi yang baik dengan harapan siswa tersebut akan bertambah semangat dan terdorong untuk meningkatkan prestasi belajarnya, sehingga dapat menjadi siswa yang berprestasi dan siswa yang lain dapat menjadikan motivasi tersendiri dalam pribadi siswa karena adanya *reward* (hadiah). Bentuk hadiah tidak terbatas, baik berupa materi dan lain sebagainya, tak terkecuali pujian (apresiasi), penghargaan, pemberian nilai yang baik, prestasi, makanan/benda dan hasil nilai yang baik.

Tujuan dari metode *reward* (hadiah) bagi siswa yaitu:

- 1) Sebagai motivasi bagi siswa lain yang tidak mendapatkan *reward*, dengan demikian siswa lain akan berusaha lebih giat untuk mendapatkan hal yang sama.
- 2) Memacu kompetensi siswa dalam meningkatkan kemampuan untuk mendapatkan imbalan dari pencapaian yang telah didapatkan. .
- 3) Memberikan rangsangan atau dorongan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 4) Memperkuat perilaku siswa dalam meningkatkan kemampuan pembelajaran.³⁵

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *reward* (hadiah) dapat mengarahkan siswa pada suatu kegiatan pembelajaran yang lebih baik, dapat membuat minat belajar siswa meningkat, siswa lebih aktif dan hasil belajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

³⁵ Halimatussyadiyah, 'Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Datar di Kelas IV SD N 200114 Padangsidimpuan', *Skripsi*, (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2018), hlm. 1-2, <http://etd.iain-padangsidimpuan.ac.id/2960/>

b. Metode *Punishment* (Hukuman)

Punishment berasal dari bahasa Inggris yaitu *law* yang mengandung arti siksaan atau hukuman perlakuan yang kurang baik atau kasar. Berbeda dengan *punishment*, jika *reward* adalah suatu bentuk *reinforcement* yang bersifat positif (baik), maka sebaliknya *punishment* merupakan bentuk *reinforcement* negatif (buruk), namun dalam hal kegunaan memiliki tujuan yang sama yaitu untuk membuat motivasi belajar yang maksimal, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Punishment (hukuman) dikatakan sebagai metode terakhir yang digunakan dalam Guruan siswa yang melakukan pelanggaran dengan harapan hukuman yang diterima dapat digunakan ke arah perbaikan dan dapat meningkatkan motivasi belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan dari metode *punishment* (hukuman) bagi siswa yaitu;

- 1) Memberikan efek jera pada pelakunya
- 2) Memberikan motivasi agar tidak melakukannya kesalahan berulang-ulang
- 3) Menghalangi siswa untuk melakukan tindakan yang kurang baik
- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa agar siswa lebih baik lagi dan hasil belajar siswa meningkat.³⁶

Metode *punishment* (hukuman) yang diberikan merupakan akibat dari tindakan mendidik yang menimbulkan rasa tidak senang, tidak bahagia, tidak puas yang berupa hukuman fisik atau hukuman

³⁶ Yofa Zebua and Yoni Sandra, 'Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Daring (Sebuah Model Konseptual)', *Thesis*, (Universitas Islam Bandung, 2021), hlm. 100, [https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=6tAwEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR16&dq=endidikan+Karakter+Melalui+Pembelajaran+Daring+\(Sebuah+Model+Konseptual\)&ots=G7Uoe2bRu4&sig=r9_2puKpfxmNkAO6PLY5ocr8Ix8](https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=6tAwEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR16&dq=endidikan+Karakter+Melalui+Pembelajaran+Daring+(Sebuah+Model+Konseptual)&ots=G7Uoe2bRu4&sig=r9_2puKpfxmNkAO6PLY5ocr8Ix8).

lainnya, seperti celaan, cemoohan, kejaman, dan lainnya. Karakteristik metode *punishment* (hukuman) yaitu menyajikan aturan berupa tindakan sanksi atau balasan terhadap suatu pelanggaran dan pujian atau penghargaan terhadap perilaku yang diharapkan.

Metode *punishment* (hukuman) dalam dunia pendidikan termasuk suatu represif sebagai bentuk pendidikan yang kuratif sebagai alat pendidikan yang masuk pada alat pendidikan yang koreksi. Metode *punishment* (hukuman) dapat menimbulkan efek kurang baik dan berbahaya bagi siswa, namun metode ini sangat baik digunakan dalam proses melatih kemampuan siswa dalam pembelajaran.

c. Penerapan Metode *Reward* dan *Punishment*

Metode *reward* dan *punishment* sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki manfaat yang dapat meningkatkan motivasi atau minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat, namun ada beberapa catatan dalam penerapan metode *reward* dan *punishment* yaitu; pada penerapan larangan, karena larangan memiliki pengaruh yang kurang baik terhadap perkembangan pengetahuan siswa. Larangan yang digunakan dalam metode ini harus jelas dan terukur, serta dapat dipahami oleh siswa.

Ketika siswa tidak melakukan larangan maka siswa tersebut diberikan *reward* yakni apresiasi hadiah baik pujian, makanan atau benda dan penguatan (*reinforcement*) terhadap perilaku anak, artinya

perilaku siswa dianggap sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai, serta aturan-aturan sehingga perlu diberikan hadiah dan penguatan bagi siswa tersebut. *Reward* tersebut dapat dijadikan sebagai penguat dalam meningkatkan siswa untuk menaati nilai, norma, dan aturan yang ada dalam pembelajaran.

Sebaliknya ketika larangan itu dilakukan oleh siswa, maka ia diberikan *punishment* (hukuman), metode *punishment* yaitu suatu proses memperlemah dan menekan perilaku siswa, yaitu perilaku yang diikuti dengan *punishment* dapat melemah dan membuat siswa tidak melakukan perilaku yang dapat memberikan hukuman. Siswa yang mendapatkan *punishment* (hukuman) karena tidak melaksanakan kewajiban yang diberikan akan berusaha untuk memenuhi kewajiban selanjutnya agar terhindar dari *punishment*(hukuman).³⁷ Dengan demikian, siswa didorong untuk selalu menjalankan semua kewajiban atau tugas-tugas yang diberikan oleh Guru kepada siswa.

d. Langkah-Langkah Metode *Reward* dan *Punishment*

Langkah metode *reward* dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis masalah, yaitu dengan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran. Namun, melalui metode pembelajaran berbasis masalah siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya

³⁷ Achmad Muchaddam Fahham, *Pendidikan Pesantren* (Jakarta: Publika Institut Jakarta, 2020), hlm. 54.

menyimpulkan.

Langkah Metode *Reward* dan *Punishment*

- 1) Merumuskan masalah, siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan
- 2) Menganalisis masalah, siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang
- 3) Merumuskan hipotesis, siswa merumuskan kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
- 4) Pengujian hipotesis, yaitu siswa mengambil dan merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
- 5) Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.
- 6) Merevisi rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat secara tepat mengamalkan sikap baru.
- 7) Mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan.
- 8) Memberikan isyarat, baik dengan mata, raut wajah, atau anggota tubuh.
- 9) Jika tidak mempan, maka dilanjutkan dengan perkataan.
- 10) Baru yang terakhir setelah isyarat dan perkataan tidak berhasil, langkah selanjutnya yaitu dengan cara memberi hadiah hukuman agar siswa dapat lebih giat dalam proses pembelajaran.³⁸

Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Metode ini menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Oleh karena itu, maka metode pembelajaran berbasis masalah dalam aplikasinya terhadap *reward* dan *punishment* adalah suatu cara yang dilakukan oleh Guru terhadap siswa, dimana siswa diberikan berpikir secara ilmiah terhadap apa yang telah mereka lakukan atau perbuatan sesuai fakta yang jelas sehingga siswa dengan

³⁸ Moh Zaiful Rosyid and Aminol Rosid Abdullah, *Reward & Punishment dalam Pendidikan* (Malang: Literasi Nusantara, 2018), hlm.58-61.

sendirinya dapat menyadari apakah yang dilakukan atau yang diperbuat tersebut layak mendapatkan *reward* atau *punishment*.

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Reward* dan *Punishment*

Setiap metode yang dilaksanakan dalam suatu pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pelaksanaannya, berikut kelebihan dan kekurangan metode *reward* dan *punishment*.
yaitu:

1) Kelebihan dan Kekurangan Metode *Reward* dan *Punishment*

a) Kelebihan Metode *Reward* dan *Punishment*

- (1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses kognitif.
- (2) Pengetahuan yang diperoleh sangat ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- (3) Menimbulkan rasa senang bagi siswa, karena tumbuh rasa menyelidiki dan berhasil.
- (4) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- (5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- (6) Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan yang lainnya.
- (7) Berpusat pada siswa dan pendidik berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
- (8) Membantu siswa menghilangkan skeptis(keraguan)-keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- (9) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- (10) Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- (11) Mengembangkan potensi intelektual.
- (12) Mempertahankan memori.
- (13) Menantang sikap siswa dalam proses pembelajaran.
- (14) Dapat memupuk minat belajar siswa sekalipun sudah tamat belajar formal.
- (15) Pemecahan masalah yang dilakukan dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri.

b) Kekurangan Metode *Reward* dan *Punishment*

- (1) Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar.
- (2) Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak.
- (3) Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan, dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat kurang perhatian.
- (4) Tidak menyediakan kesempatan- kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh Guru.³⁹

Dengan memahami kelebihan dan kekurangan dalam Metode *reward* dan *punishment*, maka metode *reward* dan *punishment* dapat lebih efisien digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terkhusus pada pembelajaran Matematika, yang mana pembelajaran Matematika bukanlah pembelajaran yang harus dihafal, namun harus dicermati secara kritis dalam penyelesaian proses pembelajarannya dan menekankan pada pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta memberikan pengalaman yang berkesan pada siswa.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu suatu kemampuan siswa yang dimiliki setelah menerima pengalaman belajar.⁴⁰ Pengalaman belajar yang dilakukan dengan usaha dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baik secara keseluruhan. Setiap individu memiliki karakter

³⁹ Moh Zaiful Rosyid and Aminol Rosid Abdullah, *Reward & Punishment dalam Pendidikan* (Malang: Literasi Nusantara, 2018), hlm. 30-38.

⁴⁰ Nur Halimah, 'Penerapan Metode *Targhīb Wa Tarhīb* dengan Bahan Ajar Berbasis Kisah dalam Peningkatan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan', *Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2019), hlm. 1-87, <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/id/eprint/2232>.

dan tipe yang berbeda, pendidikan yang melibatkan banyak individu yang berbeda mulai dari siswa hingga Guru dan lingkungan pendidikan lainnya membutuhkan suatu pemahaman atas perbedaan pada setiap tingkah laku.⁴¹

Dengan demikian, dalam meningkatkan hasil belajar siswa seorang Guru memerlukan berbagai metode pembelajaran, kemudian Guru harus memahami karakter dan tipe-tipe siswa yang diajarkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh siswa berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan bagi siswa sebagai hasil baik dari aktivitas dalam pembelajaran.

Guru dan siswa memiliki konsep diri agar meningkatkan hasil belajar atau prestasi yang meningkat, sehingga hasil belajar yang diperoleh berkaitan dengan evaluasi proses pembelajaran dalam menentukan hasil berupa nilai dan *feedback* bagi Guru untuk mengadakan pengulangan(remedial) atau tidak.⁴²

Dalam sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa hasil belajar didasarkan pada teori Benjamin S. Bloom yang jenis-jenis hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik.

⁴¹ Asfiati, 'Internalisasi Pendekatan Humanis dalam Kurikulum Tersembunyi', *Jurnal Darul 'Ilmi*, Vol. 07 no. 01 (2015), hlm. 45-59, <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/DI/article/view/1804>.

⁴² Asfiati, 'Dinamika Penyelenggaraan Pendidikan Keagamaan Islam Etnis Tionghoa Muslim Di Kota Padangsidempuan', *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, Vol. 7 no. 2 (2019), hlm. 62, <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/382>.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yang meliputi tentang: pengetahuan /ingatan /hafalan/, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penelitian. Pengukuran ranah kognitif melalui aspek yang paling dasar dalam Taksonomi Bloom yaitu aspek ingatan (*recall*).

2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang mencakup sikap dan nilai yang meliputi tentang: menerima atau memperhatikan, menanggapi, menghargai, mengatur, dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah afektif diukur dengan menggunakan kata-kata operasional *Taksonomi Bloom* yaitu; menerima, menjawab, menilai, organisasi, dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar. Ranah psikomotorik yaitu ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Pengukuran ranah psikomotorik yaitu dengan memberikan soal dalam bentuk pilihan ganda dan uraian.⁴³

⁴³ Iswadi, *Teori Belajar* (Bogor: In Media, 2017), hlm. 62-65.

Hasil belajar sangat ditentukan oleh keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, hasil belajar dapat diukur, dan diamati baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa saat pelaksanaan pembelajaran.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dilihat dari sisi cakupannya hasil belajar, faktor yang mempengaruhi hasil belajar dua faktor yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri sendiri, seperti: kemampuan, motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan, ketekunan, sosial, ekonomi, dan sebagainya.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri sendiri, faktor ini mencakup beberapa aspek, yaitu; sekolah, masyarakat dan kurikulum.

- a) Sekolah merupakan lingkungan belajar yang mempengaruhi hasil belajar di sekolah yaitu kualitas pengajaran seperti; kompetensi Guru, karakteristik kelas dan karakteristik sekolah.
- b) Masyarakat merupakan lingkungan masyarakat yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya yaitu keluarga dan teman bergaul serta bentuk kehidupan masyarakat sekitar.
- c) Kurikulum merupakan kurikulum suatu program yang disusun secara terinci dengan menggambarkan kegiatan siswa di

sekolah dengan bimbingan Guru. Penyusunan kurikulum dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena itu dalam penyusunan kurikulum harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi serta kondisi siswa, karena kebutuhan siswa dimasa yang akan datang tidak akan sama dengan kebutuhan siswa pada masa kini.⁴⁴

Jadi, hasil belajar dapat dicapai oleh siswa apabila dalam proses pembelajaran memperhatikan faktor yang mempengaruhi belajar, sehingga perubahan belajar dapat mengacu kepada pencapaian hasil belajar dan adanya kesiapan siswa dan Guru dalam menjalankan alur pembelajaran.

4. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pendidikan Matematika yang semakin mengglobal dan berkembang semakin pesat, terutama di negara maju yang mana pembelajaran yang disesuaikan terhadap kebutuhan dan tantangan kemajuan *sains* dan teknologi. Matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar pada siswa melalui kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi bahan pelajaran Matematika yang dipelajari.

⁴⁴ Endang Sri Wahyuningsi, *Model Pembelajaran...*, hlm. 69-70.

b. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Sebagai pengetahuan, Matematika memiliki karakteristik khusus yaitu: pembelajaran yang abstrak, deduktif, konsisten, hierarkis dan logis. Keabstrakan Matematika yaitu pada objek dasarnya abstrak dengan kata lain pembelajaran fakta, konsep, operasi dan prinsip. Keabstrakan Matematika beserta yang lainnya tidak sederhana sehingga Matematika tidak mudah untuk dipelajari dan akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik pada mata pelajaran Matematika.

Matematika memiliki tantangan dalam proses memahami pada siswa. Tantangan pendidikan Matematika yaitu bagaimana cara kita sebagai seorang Guru dalam mencari dan memilih metode pembelajaran Matematika yang menarik, mudah dipahami, menggugah semangat, menantang terlibat, dan pada akhirnya menjadikan siswa yang cerdas dan memiliki hasil belajar yang baik, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat⁴⁵

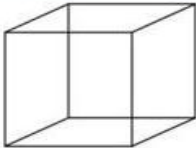
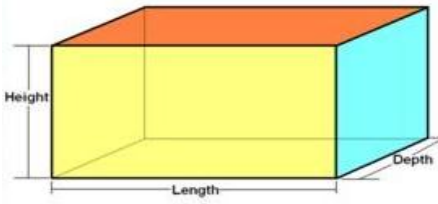
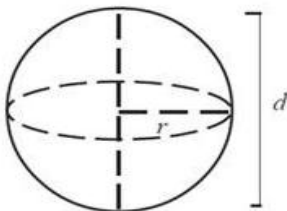
⁴⁵ Gatot Muhsetyo, *Pembelajaran Matematika*, ed. by Sayogyo and Syamsir (Tangerang Selatan: Unuversitas Terbuka, 2017), hlm. 2-26.

c. Bangun Ruang



Benda-benda yang tampak pada gambar di atas memiliki gambar yang beraneka ragam. Bentuk benda-benda tersebut dinamakan bangun ruang. Bangun ruang memiliki ruang yang dibatasi oleh beberapa buah sisi. Bangun ruang dikatakan juga sebagai bangun tiga dimensi, dan sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti bangun ruang kubus, balok, bola, prisma, tabung, kerucut dan tabung.⁴⁶

⁴⁶ Sukirman, *Matematika Untuk Guru dan Calon Guru Pendidikan Dasar* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hlm. 152.

	RUMUS KUBUS Formula : $S \times 3$ Masukan Sisi : <input type="text"/> Volume : <input type="text" value="0"/>
	RUMUS BALOK Panjang : <input type="text"/> Lebar : <input type="text"/> Tinggi : <input type="text"/> Volume : <input type="text" value="0"/>
	RUMUS BOLA Phi : <input type="text"/> R : <input type="text"/> T : <input type="text"/> Volume : <input type="text" value="0"/> Luas : <input type="text" value="0"/>

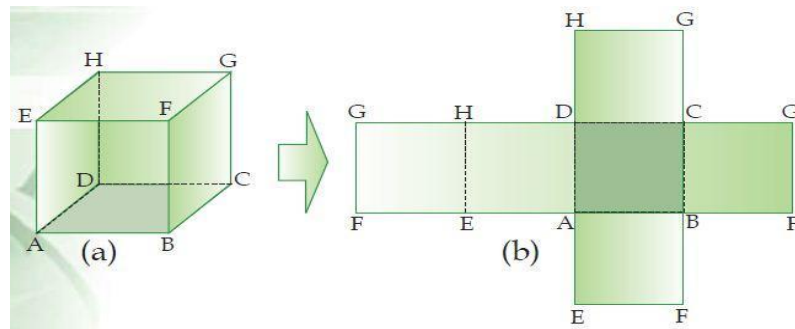
Bangun ruang memiliki unsur-unsur yaitu:

- 1) Memiliki sisi, sisi yaitu daerah atau bidang yang membatasi bangun ruang.
- 2) Memiliki rusuk, rusuk yaitu garis pertemuan sisi-sisi pada bangun ruang.
- 3) Memiliki titik sudut, titik sudut yaitu titik pertemuan tiga atau lebih rusuk pada suatu bangun ruang.

Ciri-ciri bangun ruang dapat dilihat berdasarkan sisi, rusuk, dan titik sudut yang dimilikinya. ⁴⁷ Contoh bangun ruang yaitu:

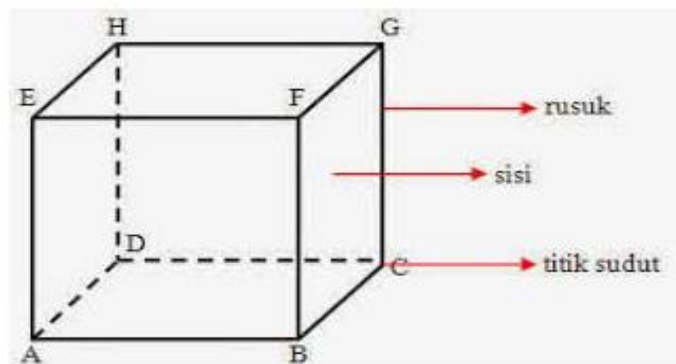
⁴⁷ Gunanti & Dhesy Adhalia, *Buku Siswa Matematika Untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2017), hlm. 82-107.

1) Kubus

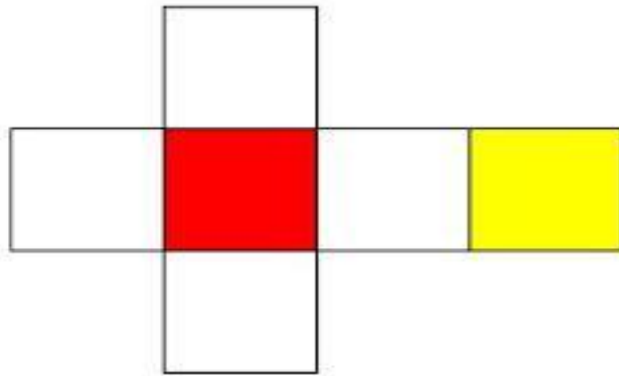


Ada beberapa ciri-ciri bangun ruang kubus yaitu, antara lain:

- a) Memiliki enam sisi, keenam sisi bangun berbentuk persegi yang sama luas, dimana sisi-sisi yang sehadap sejajar.
- b) Memiliki 12 rusuk yang sama panjang.
- c) Memiliki 8 titik sudut.



Perhatikan jaring-jaring kubus di bawah ini:



Dalam menghitung volume bangun ruang kubus menggunakan $V = S \times S \times S$ (S^3). Contoh penyelesaian latihan menentukan volume kubus.

Sebuah kubus memiliki panjang rusuk 8 cm. Tentukan volume bangun ruang kubus tersebut!

Jawab:

Diketahui : $S = 8$ cm

Ditanya : volume bangun ruang kubus(V)?

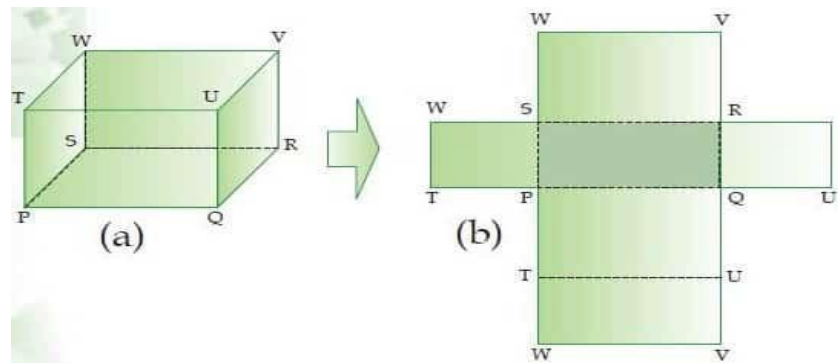
Jawab

$$V = S \times S \times S$$

$$= 8 \times 8 \times 8$$

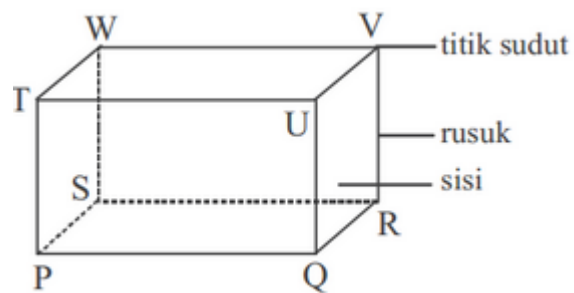
$$= 512 \text{ cm}^3$$

2) Balok

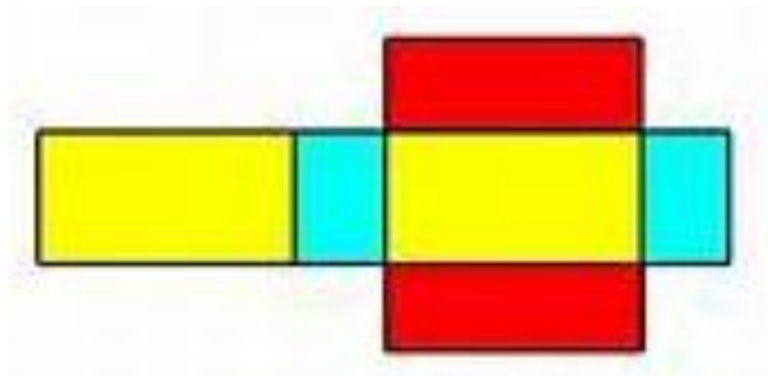


Ciri-ciri bangun ruang balok yaitu:

- Memiliki enam sisi, dimana sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama luas.
- Memiliki 12 rusuk, dimana rusuk-rusuk yang sejajar sama panjang.
- Memiliki 8 titik sudut.



Perhatikan jaring-jaring balok di bawah ini:



Cara menghitung volume bangun ruang kubus yaitu; $V = P \times l \times t$. Contoh penyelesaian latihan menentukan volume kubus.

Sebuah balok memiliki panjang rusuk 18 cm, lebar 12 cm, dan tinggi 11 cm. Tentukan volume bangun ruang balok tersebut!

Jawab:

Diketahui : $P = 18 \text{ cm}$

$l = 12 \text{ cm}$

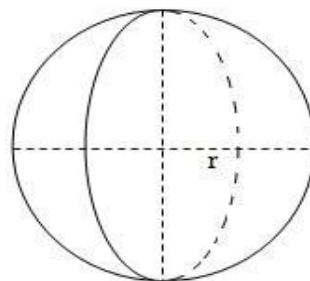
$t = 11 \text{ cm}$

Ditanya : volume bangun ruang balok(V)?

Jawab

$$\begin{aligned} V &= P \times l \times t \\ &= 18 \times 12 \times 11 \\ &= 216 \times 11 \\ &= 2.376 \text{ cm}^3 \end{aligned}$$

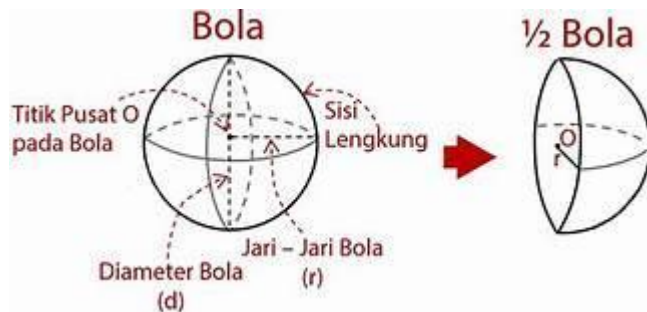
3) Bola



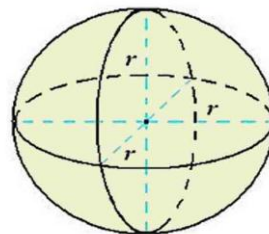
Bola merupakan bangun ruang yang permukaannya memiliki jarak yang sama dengan titik pusatnya, ciri-ciri bangun

ruang bola antara lain sebagai berikut:

- Hanya memiliki 1 sisi.
- Tidak memiliki rusuk.
- Tidak memiliki titik sudut.



Perhatikan jaring-jaring balok di bawah ini:



Cara menghitung volume bangun ruang bola yaitu; $V = \frac{4}{3} \times \pi \times r^3$. Contoh penyelesaian latihan menentukan volume bola.

Sebuah bangun berbentuk bola memiliki diameter 14 cm, jari-jari 7 cm. Tentukan volume bangun ruang bola tersebut!

Jawab:

Diketahui : $d = 14 \text{ cm}$

$r = 7 \text{ cm}$

Ditanya : Volume bangun ruang bola (V)?

Jawab

$$\begin{aligned} V &= \frac{4}{3} \times \pi \times r^3 \\ &= \frac{4}{3} \times \frac{22}{7} \times 7 \times 7 \times 7 \\ &= 1437,33 \text{ cm}^3 \end{aligned}$$

B. Penelitian yang Relevan

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Nurhidaya Haris pada tahun 2021 dengan judul, penerapan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar kelas Lima di Kabupaten Barru, hasil penelitian yaitu penerapan metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa⁴⁸
2. Halimatussadiyah pada tahun 2019 dengan judul, pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar Matematika pada pokok bahasan bangun datar di Kelas IV SD N 200114 Padangsidempuan, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan pemberian *reward* terhadap hasil belajar Matematika siswa.⁴⁹
3. I Gede Pande Wiranata pada tahun 2020 dengan judul penerapan *reward giving* pada model pembelajaran *inquiri* dalam meningkatkan hasil belajar

⁴⁸ Nurhidayah Haris,dkk, Penerapan Metode *Reward And Punishment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kabupaten Barru, *Journal Of Education*, vol. 1, no. 2, 2021, ISSN 2747-268X (online), hlm. 132142.https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+metode+punishment+dalam+meningkatkan+hasil+belajar+siswa&btnG=#d=gs_qabs&t=1650695082500&u=%23p%3DV-gIS3Tj2S4J

⁴⁹ Halimatussyadiyah, 'Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Datar di Kelas IV SD N 200114 Padangsidempuan', *Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2018), hlm.1-92.

siswa pada mata pelajaran Matematika kelas 4 SDN 15 salolo, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan reward giving pada model pembelajaran *inquiri* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas 4 SDN 15 Salolo dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.⁵⁰

4. Ervina Gultom, Regina Sipayung, Darinda Sofia Tanjung, pada tahun 2020 meneliti dengan judul pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁵¹

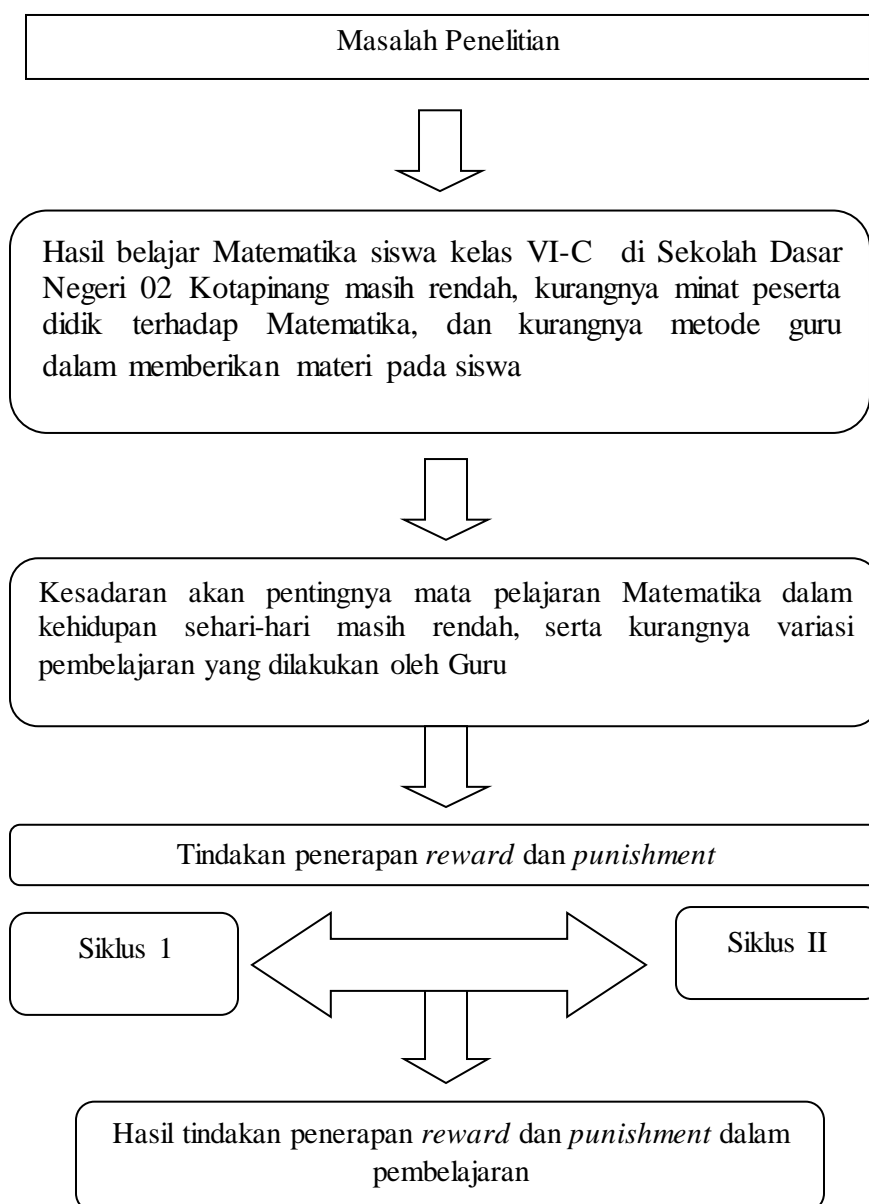
Penelitian di atas yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menerapkan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu yaitu pada materi yang akan dibawakan oleh peneliti. Namun, penelitian yang dilaksanakan tetap dalam mata pembelajaran Matematika.

⁵⁰ I Gede Pande Wiranata, 'Penerapan *Reward Giving* pada Model Pembelajaran Inquiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SDN 15 salolo', *Skripsi*, (Palopo, Universitas Cokroaminoto Palopo, 2020), hlm. 1-150.

⁵¹ Ervina Gultom, Regina Sipayung, Darinda Sofia Tanjung, pada tahun 2020 meneliti dengan judul pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran, *Skripsi*, Vol 4(4) September 2020, hlm 33-41 p-ISSN: 2548-8856 | e-ISSN: 2549-127X

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan tindakan yang dilaksanakan peneliti, diharapkan mencapai kondisi akhir, yaitu metode *reward* dan *punishment* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Kerangka teori dalam penelitian ini dapat dijelaskan dalam gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Teori

Berdasarkan gambar di atas, kajian teori penerapan metode *reward* dan *punishment* yang telah diuraikan, maka penerapan metode *reward* dan *punishment* diawali dengan memilih *reward* dan *punishment* yang akan diberikan pada siswa sebagai imbalan atas perbuatan yang telah dilakukan oleh siswa. Kondisi awal dimana rendahnya hasil belajar Matematika siswa, kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika, kurang optimalnya penggunaan metode Guru dalam mengajarkan materi. Peneliti menerapkan metode *reward* dan *punishment* yang masih belum ditekankan oleh Guru dalam pembelajaran dan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran Matematika sehingga hasil belajar Matematika siswa menjadi rendah.

Melihat kondisi awal tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti mencoba untuk menerapkan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa melalui beberapa siklus, dimana tiap siklus meliputi; perencanaan(*planning*), tindakan(*action*), observasi(*observation*), dan refleksi(*reflection*). Proses pelaksanaannya efektif dan efisien diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI-C di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti dapat menarik suatu hipotesis bahwa “Penerapan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi bangun ruang kelas VI-C di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang” dalam hal

ini jika proses pelaksanaannya efektif dan efisien, dapat meningkatkan belajar siswa Kelas VI-C di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang yang beralamat di Jl. Jenderal Ahmad Yani no. 67, Kotapinang, Kecamatan Kotapinang, Kabupaten Labuhan Batu Selatan, Sumatera Utara, dengan kode pos 21464. Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang sebelah utara berbatasan Jalan Raya, sebelah timur berbatasan dengan Mesjid Raya Kotapinang, selatan berbatasan dengan Sekolah Dasar Negeri 05 Kotapinang. Alasan melakukan penelitian yaitu terdapatnya permasalahan yang akan diteliti di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang yaitu berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2021- Mei 2022.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Jadwal Penelitian
1.	Pembagian Pembimbing	September 2021
2.	Pengajuan Judul	September 2021
3.	Penyusunan Judul	September 2021
4.	Pengesahan Judul	September 2021
5.	Penyerahan Bukti Pengesahan Judul	September 2021
6.	Penyusunan Proposal	September 2021
7.	Bimbingan ke Pembimbing II	Oktober 2021
8.	Revisi	Oktober 2021
9.	Bimbingan ke Pembimbing I	November 2021
10.	Revisi	November 2021
11.	Seminar Proposal	Desember 2021
12.	Revisi Proposal	Desember 2021

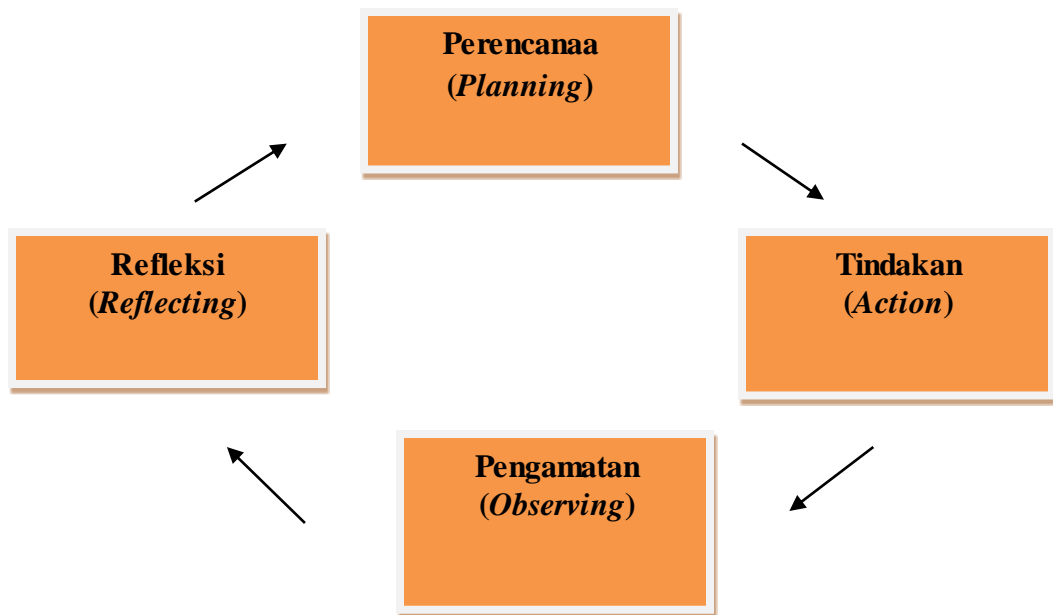
13.	Penyerahan Proposal	Desember 2021
14.	Pelaksanaan Penelitian	Maret 2022
15.	Penyusunan Bab IV	Maret 2022
16.	Penyusunan Bab V	Maret 2022
17.	Bimbingan ke Pembimbing II	April 2022
18.	Revisi	April 2022
19.	Bimbingan ke Pembimbing I	April 2022
20.	Revisi	April 2022
21.	Laporan Penelitian	April 2022
22.	Seminar Hasil	April 2022
23.	Revisi	April 2022
24.	Ujian Munaqasah	Juni 2022
25.	Revisi	Juni 2022
26.	Penjilidan	Juni 2022

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dimana datanya secara langsung dihimpun berdasarkan adanya perlakuan yang diberikan seorang pendidik (peneliti). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dengan mengembangkan temuan, kajian, tindakan maupun keterampilan yang bersifat refleksi oleh peneliti untuk meningkatkan tindakan-tindakan mereka dalam melakukan tugas-tugas dan memperdalam pemahaman terhadap tindakan serta memperbaiki kondisi dengan penerapan langsung.⁵²

Penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu dengan menggunakan model penelitian yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, model penelitian ini menggunakan empat proses penelitian yaitu:

⁵² Cholid Narbuku and Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 55.



Gambar 3.1 Model Kurt Lewin

Implementasi dari gambaran model penelitian tindakan kelas oleh Kurt Lewin sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan hasil penyelidikan yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian.

2. Tindakan (*Action*)

Tindakan merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan rencana yang telah ditetapkan. Tindakan yang dilaksanakan merupakan usaha dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran berdasarkan kajian-kajian teoritik.

3. Pengamatan (*Observing*)

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap dampak dari tindakan yang dilaksanakan. Observasi dilakukan dengan

mengamati kesesuaian tindakan dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Hasil observasi dapat dijadikan sebagai bahan refleksi untuk perencanaan pada siklus-siklus berikutnya.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah observasi dalam memberikan jawaban dari semua kegiatan yang telah dilaksanakan, refleksi dilakukan dengan mengidentifikasi masalah serta sifat-sifat masalah.⁵³

C. Latar dan Subjek Penelitian

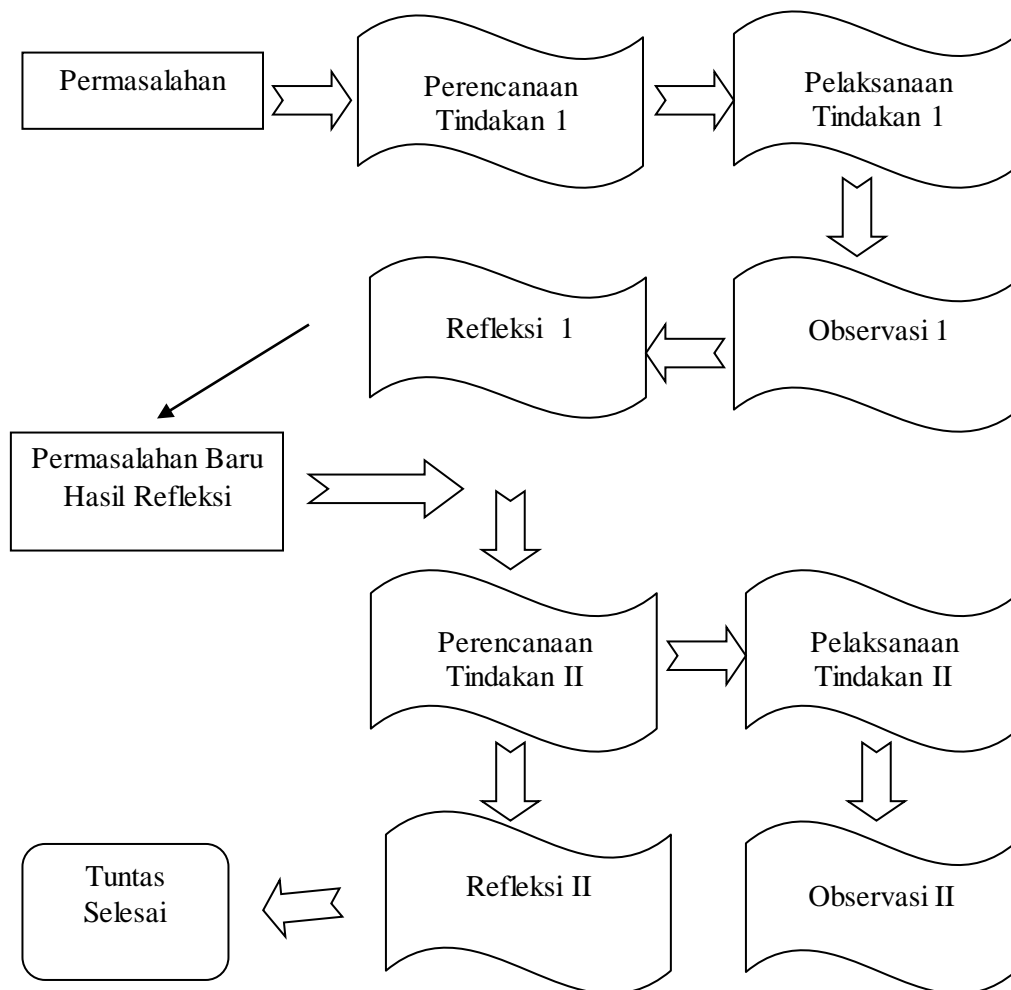
Latar penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran Matematika dengan menerapkan metode *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa pada materi bangun ruang kelas VI-C di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang.

Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas VI-C di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang yang berjumlah 26 siswa. Perempuan berjumlah 15 siswa dan laki-laki berjumlah 11 siswa.

⁵³ Benidiktus Tanujaya, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Belajar, Mengajar, dan Meneliti* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), hlm. 19-20.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dapat digambarkan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan gambar prosedur penelitian di atas pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pendidik untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa kelas VI-C di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang. Siklus dalam penelitian ini terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan

refleksi. Penelitian ini menggunakan 2 siklus sesuai dengan rencana dalam prosedur penelitian, namun apabila penelitian siklus I belum mendapatkan hasil yang ingin dicapai, maka dilanjutkan pada siklus II.

Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah

- 1) Menentukan materi yang akan dibahas pada materi bangun ruang
- 2) Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi bangun ruang.
- 3) Menyiapkan bahan ajar bangun ruang untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator.
- 4) Membuat soal yang bervariasi berdasarkan Taksonomi Bloom C₁, C₂, C₃, C₄, C₅, dan C₆ dalam bentuk pilihan ganda disertai kunci jawaban sebanyak 10 soal untuk siklus 1.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan ini peneliti melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada pelaksanaan tindakan memiliki tahapan dalam pelaksanaan metode *reward* dan *punishment* yaitu; adapun pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut: orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan.

11) Orientasi Siswa terhadap Masalah

- a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengenalkan fenomena dan menceritakan cerita yang dapat memunculkan permasalahan dalam pembelajaran
- b) Siswa dan Guru diajak langsung mengamati bangun ruang 3 dimensi dan lingkungan sekitar

12) Orientasi Siswa untuk Belajar

- (a) Siswa dibantu Guru untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas dan masalah belajar yang akan dibahas dalam materi bangun ruang
- (b) Guru mengajukan pertanyaan pada siswa mengenai materi yang dianalisis

13) Membimbing Menyelidiki Siswa

- a. Siswa Merumuskan masalah, yaitu dengan mencari dan menentukan masalah
- b. Menganalisis masalah, siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang
- c. Merumuskan hipotesis, siswa merumuskan kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

14) Pengembangan dan Penyajian

- a. Pengujian hipotesis, yaitu siswa mengambil dan merumuskan

kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan

- b. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan
- c. Merevisi rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat secara tepat mengamalkan sikap baru.
- d. Mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan.
- e. Memberikan isyarat, baik dengan mata, raut wajah, atau anggota tubuh.
- f. Jika tidak mempan, maka dilanjutkan dengan perkataan. Baru yang terakhir setelah isyarat dan perkataan tidak berhasil, langkah selanjutnya yaitu dengan cara memberi hadiah hukuman agar siswa dapat lebih giat dalam proses pembelajaran.

15) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

- a. Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi atau mengevaluasi proses pemecahan masalah dan proses-proses yang digunakan.

c. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti

untuk mengamati dampak atas tindakan yang dilakukan. Pengamatan yang terkait dengan hasil belajar siswa dan tanggapan siswa terhadap metode *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran selama mengikuti pembelajaran pada siklus 1.

d. Refleksi

Refleksi yaitu dimana peneliti melakukan analisis hasil sementara terhadap pelaksanaan siklus I dan mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan perencanaan pada siklus II. Hasil pengamatan yang terdapat pada refleksi ini akan menentukan apakah diperlukan tindakan pada siklus selanjutnya. Apabila hasil belajar siswa masih rendah maka akan diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

E. Sumber Data

Sumber data yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber. Sumber data primer dan sekunder, data primer yaitu Sumber data langsung dalam penelitian ini yaitu wali kelas VI-C dan siswa kelas VI-C yang berjumlah 26 siswa, yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Data sekunder yaitu semua rujukan yang digunakan seperti buku, jurnal, skripsi, dan literatur yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dimanfaatkan peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan menjadi sistematis.

Instrumen pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu: ⁵⁴

⁵⁴ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2016), hlm. 59.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengumpulan data dengan menggunakan indra mata secara langsung dalam pengamatan yang dilakukan peneliti. Observasi digunakan untuk mengetahui situasi dan kondisi lingkungan sekolah serta para Guru yang ada. Observasi untuk Guru dilakukan yaitu mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Sedangkan untuk siswa dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran seperti tingkah laku siswa pada saat belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas, mengamati hasil belajar siswa, dan sebagainya yang dilakukan oleh siswa, dengan pengamatan langsung di lapangan menggunakan lembar observasi. Peneliti dapat mengetahui tentang hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *reward* dan *punishment* di kelas VI-C Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang pada materi bangun ruang.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa

No	Aspek yang diamati	Nomor Observasi	Jumlah Observasi
1.	Keaktifan siswa	1,2,3,4,5,6,7	7
2.	Perhatian siswa dalam pembelajaran	8,9,10,11	4
3	Keterlibatan siswa dalam kelompok	12,13,14,15	4
4.	Pemahaman siswa terhadap tugas yang diberikan pendidik	16,17,18,19,20	5
Jumlah			20

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diamati	Nomor observasi	Jumlah Observasi
1.	Proses Pembelajaran	1, 2, 3, 4	4
2.	Kegiatan Pembuka	5, 6, 7, 8, 9, 10	6
3.	Kegiatan Inti	11, 12, 13, 14, 15. 16, 17, 18, 19	9
4.	Kegiatan Penutup	20, 21, 22, 23, 24	5
Jumlah			24

b. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi yaitu pengumpulan data dalam bentuk catatan, transkrip selama proses pembelajaran, baik dalam bentuk foto-foto dan tulisan yang dijadikan sebagai penguat dalam penelitian.

c. Tes

Penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda yang diberikan pada siswa pada akhir pertemuan. Tes digunakan untuk mengumpulkan data yang sifatnya mengevaluasi hasil proses untuk mendapatkan kondisi awal sebelum proses dilaksanakan, instrumen tes dapat berupa soal-soal tes. Kisi-kisi soal mulai dari mengingat (C_1) sampai menganalisis (C_6).

- 1) C_1 (mengingat), dalam ranah ini siswa perlu memberi definisi mengenai informasi.
- 2) C_2 (memahami), tidak hanya memberikan definisi, siswa juga harus mampu menentukan definisi informatif.

- 3) C₃ (menerapkan), siswa mampu menghubungkan materi- materi yang dipelajari.
- 4) C₄ (menganalisis), siswa perlu menelaah materi ke dalam tahap yang lebih tinggi.
- 5) C₅ mengevaluasi, siswa mampu mengevaluasi materi-materi pembelajaran.
- 6) C₆ mencipta, siswa mampu merangkum pembelajaran yang dilakukan.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Tes

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	No. Soal	Level Kognitif
4.7 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang (Balok, Kubus dan Bola)	4.7.1 Menggunakan rumus bangun ruang untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok, dan bola	4	C ₅
	4.7.2 Menggunakan rumus volume untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok, dan bola.	7, 10	C ₆
		2,5,6	C ₄
3.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi bangun ruang	4.7.3 Memecahkan masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang	1	C ₂
		8,9	C ₃

	4.7.4 Menganalisis masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang	3	C ₄
--	---	---	----------------

Setelah kisi-kisi butir soal dirangkum, maka butir soal akan divalidkan terlebih dahulu agar pada kelas yang lebih tinggi agar soal dapat dikatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan. Pengolahan butir soal dilakukan menggunakan Aplikasi SPSS dan Microsoft Excel. Kemudian di kerjakan oleh siswa, dengan memberikan jawaban tertulis, lalu di uji menggunakan bantuan SPSS dan Mc. Exel.

Pengolahan butir soal dapat dilakukan menggunakan bantuan SPSS dan Mc. Exel.

1) Uji Validitas Tes

Pada penelitian ini untuk menentukan validitas soal dalam setiap siklus akan digunakan teknik korelasi *product moment* melalui rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir soal dan skor total

X = Skor butir soal

Y = Skor total

$N =$ Banyak siswa⁵⁵

Pada penelitian ini, butir soal yang valid minimal berada pada kategori validasi cukup. Berikut tabel kategori tingkat validitas soal:

Tabel 3.5 Kategori Tingkat Validitas

Koefisien Korelasi	Kategori
0,0- 0,19	Sangat Rendah
0,20- 0,39	Rendah
0,40- 0,59	Cukup
0,60- 0,79	Tinggi
0,80- 1,00	Sangat Tinggi

Tes terlebih dahulu diberikan kepada kelas VI-A, sebagai awal dari validitas butir soal, selanjutnya hasil nilai tes kelas VI akan diolah menggunakan bantuan software Mc. Exel. Hasil perhitungan validitas soal tersebut dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.6 Hasil Validitas Butir Soal

Instrumen	Jumlah Item		Jumlah Item yang Valid
	Valid	Tidak Valid	
Butir soal tes dalam bentuk pilihan ganda	10	10	4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 17

Berdasarkan tabel di atas, dari 20 butir soal terdapat 10 butir soal yang valid dan 10 tidak valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada 10 butir soal yang dapat digunakan untuk

⁵⁵ Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 100.

mengukur hasil belajar siswa menggunakan metode reward dan punishment. agar lebih jelas dapat di lihat di lampiran VII.

2) Taraf Kesukaran Butir Tes

Uji validitas tes dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS dan Mc. Exel. Butir soal yang disediakan sebanyak 20 butir soal, kemudian diujikan pada siswa kelas yang lebih tinggi, agar mengetahui validitas butir soal yang akan kita gunakan dalam penelitian. berikut rincian validitas butir soal yang diolah:

Tabel 3.7 Uji taraf kesukaran tes

No	Item Soal	Jawaban Benar	Indeks Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
1.	1	7	0,648	SEDANG
2.	4	5	0,926	SEDANG
3.	6	8	0,536	MUDAH
4.	7	7	0,755	SEDANG
5.	8	4	0,417	SUKAR
6.	10	7	0,436	SEDANG
7.	11	5	0,243	SEDANG
8.	12	5	0,828	SEDANG
9.	15	5	0,048	SEDANG
10.	17	7	0,755	SEDANG

Butir soal tersebut telah diuji cobakan kepada siswa kelas VI-A yang berjumlah 10 siswa. Kemudian hasil uji coba butir soal di analisis menggunakan Agar lebih jelas peneliti melampirkan hasil uji validitas pada lampiran VII. Berdasarkan tabel Rekapitulasi tingkat kesukaran tes kognitif siswa materi bangun ruang di atas, tingkat kesukaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu; mudah, sedang, dan sukar.

3) Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini untuk menentukan reliabilitas tes dapat diujikan menggunakan apk SPSS. Hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.8
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	1.982E-16
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	.010
		N of Items	10 ^b
		Total N of Items	20
Correlation Between Forms			-.071
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		-.152 ^c
	Unequal Length		-.132 ^c
Guttman Split-Half Coefficient			-.152

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa koefisien tes hasil belajar siswa pada siklus I sebesar -132 dan siklus II r sebesar -152. Nilai ini dibandingkan r_{tabel} pada signifikan 5% (0,05) dengan N 10 adalah 0,632 dan r_{hitung} yaitu 1.982. Maka dapat disimpulkan bahwa item butir tes tersebut dikategorikan *reliable*, yaitu $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Untuk melihat lebih jelas uji reliabilitas dalam penelitian ini, terdapat pada lampiran VII hasil uji reliabilitas tes.

Tabel 3.9
Reliabilitas Siklus I
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded ^a	0	.0

Total	26	100.0
-------	----	-------

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS versi 23, Maret 2022

Tabel 3. 10
Reliabilitas Siklus II
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	1.982E-16
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	.010
		N of Items	10 ^b
Total N of Items			20
Correlation Between Forms Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		-.071
	Unequal Length		-.152 ^c
Guttman Split-Half Coefficient			-.152

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS versi 23, Maret 2022

Berdasarkan data uji reliabilitas di atas menunjukkan bahwa koefisien tes hasil belajar siswa pada siklus I sebesar -132 dan siklus II r sebesar -152. Nilai ini dibandingkan r_{tabel} pada signifikan 5% (0,05) dengan N 10 adalah 0,632 dan r_{hitung} yaitu 1.982 . Maka dapat disimpulkan bahwa item-item butir tes tersebut dikategorikan *reliable*, yaitu $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Berdasarkan tabel Rekapitulasi tingkat kesukaran tes kognitif siswa materi bangun ruang di atas, tingkat kesukaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu; mudah, sedang, dan sukar.

4) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui responden yang diambil berdistribusi normal. Adapun uji normalitas yang digunakan yaitu dengan melakukan pengujian SPSS versi 23 dengan menggunakan *one sample kolmogrov-smirnov test*. Pada uji

normalitas dalam penelitian ini dinyatakan normal, terlihat dalam lampiran 11 hasil uji normalitas tes.

5) Z_{skor}

Z_{skor} merupakan standar dan dapat diaplikasikan pada sampel yang memiliki kurva distribusi normal, terlihat dari lampiran hasil uji Z_{skor} pada siklus dalam penelitian ini.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini yaitu peneliti menggunakan triangulasi metode yang meliputi teknik pengumpulan data berupa tes, observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan data-data yang sama.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan mendapatkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis dengan data yang bersifat kualitatif dan deskriptif kuantitatif, dalam memastikan data bahwa dengan menerapkan metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VI-C di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang.

Untuk mencapai nilai ketuntasan hasil belajar siswa, menggunakan beberapa analisis data, yaitu:⁵⁶

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2019), hlm. 243-244.

1. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif

Analisis data hasil belajar kognitif dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

B = Banyaknya butir soal yang dijawab dengan benar

N = Banyaknya butir soal

Untuk menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{\sum n}$$

Keterangan

M = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai yang diperoleh

$\sum n$ = Jumlah siswa

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan

P = Persentase

$\sum f$ = Jumlah siswa yang tuntas

$\sum n$ = Jumlah seluruh siswa

2. Analisis Data Lembar Observasi

Untuk menghitung observasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Analisis persentase} = \frac{\text{Jumlah total nilai}}{\text{Jumlah total nilai}} \times 100$$

Skor maksimal

Keterlaksanaan aktivitas dapat dipersentasekan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 3. 11
Rentang Skor Observasi

Rentang Skor	Kategori
81-100	Sangat Baik
61- 80	Baik
41 – 60	Cukup Baik
≤ 40	Kurang Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang pada tanggal 25 Februari 2022. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VI-C yang berjumlah 26 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Data Siswa Kelas VI-C

No	Nama Siswa	Jenis kelamin
1.	Akbar Rasyid Harahap	Laki-laki
2.	Andini Aulia Mushir Nst	Perempuan
3.	Anni May Zahra Hasibuan	Perempuan
4.	Ayla Anzura Putri	Perempuan
5.	Hafizah Adha Pane	Perempuan
6.	Indah Dwi Jannika	Perempuan
7.	Luthfi Fadhil	Laki-laki
8.	M. Raihan Pane	Laki-laki
9.	Muhammad Arpan Nasution	Laki-laki
10.	Nabila Salsabila	Perempuan
11.	Nazwa Syafitri Nasution	Perempuan
12.	Putri Annisa Lubis	Perempuan
13.	Radisyasa Azzaima	Perempuan
14.	Rangga Pratama	Laki-laki
15.	Reni Ayu Nita Harahap	Perempuan
16.	Rizky Nanda Paris	Laki-laki
17.	Salsa Ababil	Perempuan
18.	Suci Aulia Rahmadani	Perempuan
19.	Syarif Hidayah Nasution	Laki-laki
20.	Tegar Padilah Sidauruk	Laki-laki
21.	Tuah Mauliamansyah L.	Laki-laki
22.	Wahyu Bariansyah	Laki-laki

23.	Wilson Halim	Laki-laki
24.	Windi Agustina	Perempuan
25.	Yulianti Firda Sari	Perempuan
26.	Salsabila Indah Sari	Perempuan

1. Kondisi Awal

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran, yaitu; pembelajaran masih kurang optimal dalam penggunaan metode pembelajaran, metode yang digunakan dalam pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab sehingga pembelajaran terlihat masih monoton, adapun penggunaan metode *reward* dan *punishment* telah digunakan oleh Guru, namun tidak terlaksana secara optimal, karena Guru kurang memberikan hadiah yang dapat memacu siswa untuk berlomba-lomba dalam pembelajaran. Guru hanya memberikan *reward* dalam bentuk apresiasi, pujian, dan motivasi, sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.

Terlihat bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami konsep dasar dalam pembelajaran Matematika materi bangun ruang, sehingga hasil belajar siswa masih rendah dan tidak meningkat karena siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran serta kurangnya minat belajar siswa terhadap Matematika. Berdasarkan masalah tersebut perlu adanya solusi yang tepat dalam proses pembelajaran Matematika dengan penerapan metode pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh Guru.

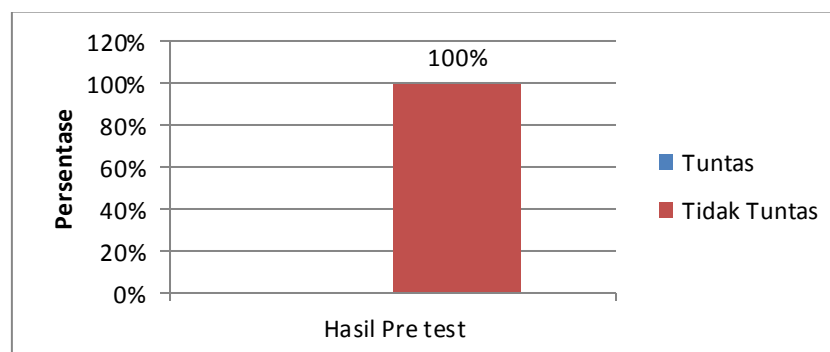
Berdasarkan hasil tes awal pada tanggal 25 Februari 2022 yang

dilakukan nilai siswa masih rendah yaitu tidak terdapatnya siswa yang mendapatkan nilai tuntas dengan nilai rata-rata hanya 30 dan persentase ketidaktuntasan siswa 100%, sedangkan persentase ketuntasan 0%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman materi bangun ruang di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang masih rendah, agar lebih jelas peneliti merangkum dalam tabel hasil nilai *pre test* siswa kelas VI-C Sekolah Dasar 02 Kotapinang di bawah ini:

Tabel 4.2
Persentase ketuntasan Hasil nilai *Pre Test* siswa

Kategori	Jumlah siswa	Persentase	Nilai Rata-rata
Tuntas	0	0%	30
Tidak Tuntas	26	100%	

Berdasarkan tabel di atas, hasil tes kemampuan awal materi bangun ruang dijadikan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 4.1

Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Nilai *Pre Test* Siswa

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa persentase ketidaktuntasan siswa 100% sedangkan persentase ketuntasan 0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih sangat

rendah pada materi bangun ruang, pemahaman dan pengaplikasian materi masih kurang dalam proses pembelajaran, dengan demikian dilakukan penelitian selanjutnya dengan menggunakan siklus dalam pelaksanaannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, agar lebih jelas data hasil siswa dapat dilihat pada lampiran.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis 10 Maret 2022, Siklus I terdiri dari 2 pertemuan. Ada 4 langkah yang dilakukan pada siklus I, berikut ini adalah tahapan yang dilakukan yaitu:

a. Pertemuan I

1) Perencanaan Siklus I Pertemuan I

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah

- a) Menentukan materi yang akan dibahas pada materi bangun ruang
- b) Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi bangun ruang.
- c) Menyiapkan bahan ajar bangun ruang untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator.
- d) Membuat soal yang bervariasi berdasarkan Taksonomi Bloom C₁, C₂, C₃, C₄, C₅, dan C₆ dalam bentuk pilihan ganda disertai kunci jawaban sebanyak 10 soal untuk siklus 1.

Pada tahap perencanaan, peneliti akan menerapkan metode *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan hasil belajar

Matematika pada materi bangun ruang. Peneliti akan menggunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 10 soal untuk diujikan pada siswa.

2) Tindakan Siklus I Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 10 Maret 2022. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan materi bangun ruang sesuai dengan RPP yang telah disediakan pada tahap perencanaan. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan rencana kegiatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran
2. Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa
3. Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *ice breaking*
4. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan tema sebelumnya.
5. Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan bangun ruang (kubus dan balok)
6. Memberikan penjelasan tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari
7. Menyampaikan tujuan pembelajaran
8. Menyampaikan lingkup materi pelajaran yang akan dibahas

9. Menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator,
10. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran
11. Siswa diharapkan memberikan respon sebagai tanda kesiapan dalam belajar
12. Guru menjelaskan tentang penggunaan metode *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran, dengan menguraikan ganjaran hadiah dan hukuman terkait dengan materi pelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (25 Menit)

Kegiatan ini peneliti melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada pelaksanaan tindakan memiliki tahapan dalam pelaksanaan metode *reward* dan *punishment* yaitu; adapun pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut: orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan.

(1) Orientasi Siswa terhadap Masalah

- (a) Awal pembelajaran Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengenalkan fenomena dan menceritakan cerita yang dapat memunculkan

permasalahan dalam pembelajaran

- (b) Awal pembelajaran Guru diajak langsung mengamati bangun ruang 3 dimensi dan lingkungan sekitar
- (2) Orientasi siswa untuk belajar
- (b) Siswa dibantu Guru untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas dan masalah belajar yang akan dibahas dalam materi bangun ruang
 - (c) Guru mengajukan pertanyaan pada siswa mengenai materi yang dianalisis
- (3) Membimbing Menyelidiki Siswa
- d. Siswa merumuskan masalah, yaitu dengan mencari dan menentukan masalah
 - e. Menganalisis masalah, siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang
 - f. Merumuskan hipotesis, siswa merumuskan kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
- (4) Pengembangan dan Penyajian
- g. Pengujian hipotesis, yaitu siswa mengambil dan merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan

sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan

- h. Merevisi rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat secara tepat mengamalkan sikap baru.
 - i. Mengaplikasikan dalam kehidupan nyata sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan.
 - j. Memberikan isyarat, baik dengan mata, raut wajah, atau anggota tubuh.
 - k. Jika tidak mempan, maka dilanjutkan dengan perkataan. Baru yang terakhir setelah isyarat dan perkataan tidak berhasil, langkah selanjutnya yaitu dengan cara memberi hadiah hukuman agar siswa dapat lebih giat dalam proses pembelajaran.
- (5) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah
- b. Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi atau mengevaluasi proses pemecahan masalah dan proses-proses yang digunakan.
 - c. Siswa melaksanakan tes hasil belajar, dengan menjawab 10 butir soal yang telah disediakan.
 - d. Menggunakan metode *reward* dan *punishment* siswa diberikan beberapa masalah, kemudian siswa yang mendapat nilai paling tinggi akan diberikan hadiah. Bagi yang mendapat nilai rendah akan diberikan hukuman.

c) Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian memberikan hadiah bagi siswa yang menyimpulkan materi.
2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.
3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.

3) Observasi Siklus I Pertemuan I

Observasi dilakukan untuk memperoleh data saat kegiatan pembelajaran menggunakan metode *reward* dan *punishment*. wali kelas VI-C Ibu Titin Delina Harahap, M. Pd mengamati proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode ini. Data yang diperoleh berupa lembar observasi Guru dan lembar observasi siswa dalam proses pembelajaran. Observasi pada siklus I memberikan tes konsep materi yang diajarkan pada siswa menggunakan metode *reward* dan *punishment*.

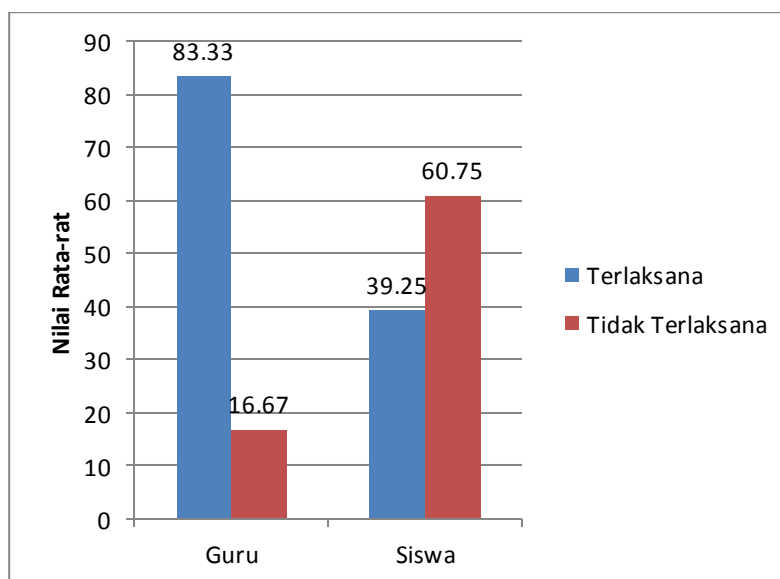
Berdasarkan hasil observasi aktivitas Guru dan siswa pada siklus I pertemuan 1 dapat dilihat pada lampiran, aspek yang diamati ada 24 item pada lembar observasi Guru dan 20 item pada lembar observasi siswa. Pada tahap ini peneliti dibantu oleh wali kelas VI-C dalam penelitian ini. Data dikumpulkan dalam bentuk

lembar observasi Guru dan siswa yang telah diisi. Berikut hasil observasi yang disajikan dalam bentuk tabel:

Table 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Siklus I Pertemuan I

Kategori	Jumlah item yang di observasi	Rata-rata item	
		yang terlaksana	yang tidak terlaksana
Guru	24	83,33	16,67
Siswa	10	39,25	60,75

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas Guru dan siswa siklus I pertemuan I dapat dijadikan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 4.2

Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru dan siswa

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapatkan masih terlihat kurang dalam observasi pada siswa. Hasil observasi mengajar yang didapatkan yaitu, pada Guru dengan nilai rata-rata 83,33 dan pada siswa 39,25. Jadi hasil

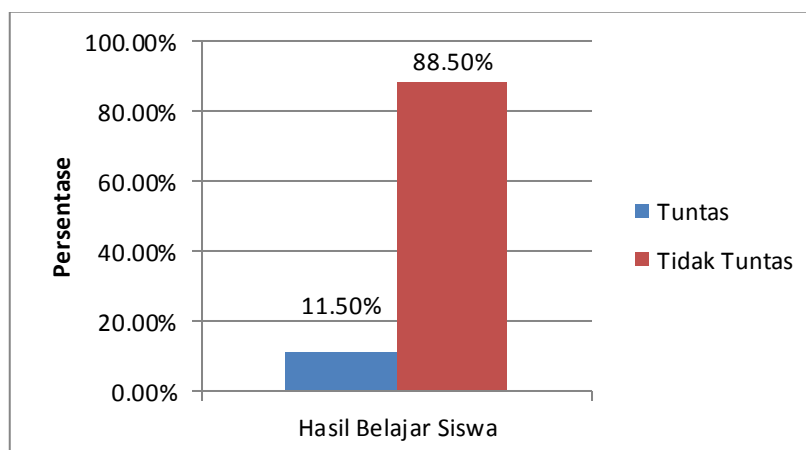
dari observasi yang dilakukan bahwa ada beberapa item yang masih belum terlaksana oleh Guru dan siswa. Siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan akan melaksanakan pertemuan II siklus I agar mendapatkan hasil lebih optimal dalam siklus I.

Berikut hasil tes belajar siswa pada siklus I pertemuan II, disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Pertemuan Siklus I		Nilai Rata-Rata Kelas
		Jumlah Siswa	Persentase	
1.	Tuntas	3 Siswa	11,5%	61,5
2.	Tidak Tuntas	23 Siswa	88,5%	
	Jumlah	20 siswa	100%	

Berdasarkan tabel di atas, persentase hasil tes siswa siklus I pertemuan I dapat dijadikan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 4.3
Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat diketahui bahwa 3 dari 26 siswa memperoleh nilai tuntas atau sekitar 11,5%, adapun jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 23 siswa atau 88,5%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga diharapkan dapat ditingkatkan pada pertemuan berikutnya. Agar lebih jelas nilai hasil belajar siswa dapat dilihat pada lampiran.

4) Refleksi Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I dengan hasil yang sangat rendah, maka disini peneliti akan memperbaiki dan melanjutkan pada pertemuan kedua. Pembelajaran yang dilakukan dengan menambahkan penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran berkelompok, agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

b. Pertemuan II

Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Maret 2022, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi bangun ruang sesuai dengan RPP yang telah direncanakan dan disusun. Penelitian dibantu oleh wali kelas dalam mengamati aktivitas yang dilakukan oleh Guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

1) Perencanaan Siklus I pertemuan II

Perencanaan pada pertemuan II peneliti akan menerapkan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar

Matematika siswa materi bangun ruang, kemudian peneliti akan memberikan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Perencanaan yang dilakukan dalam siklus I pertemuan II sebagai berikut:

- a) Menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi bangun ruang.
- b) Menentukan sumber belajar dan menyiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran
- c) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes.

2) Tindakan Siklus I pertemuan II

Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan rencana kegiatan sebagai berikut:

- a) Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
 - (1) Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran
 - (2) Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa
 - (3) Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *ice breaking*
 - (4) Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan tema sebelumnya.
 - (5) Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan bangun ruang (kubus, balok, dan bola)

- (6) Memberikan penjelasan tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari
- (7) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- (8) Guru menjelaskan tentang penggunaan metode *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran, dengan menguraikan ganjaran hadiah dan hukuman terkait dengan materi pelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (25 Menit)

Kegiatan ini peneliti melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada pelaksanaan tindakan memiliki tahapan dalam pelaksanaan metode *reward* dan *punishment* yaitu: adapun pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut: orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan.

1. Orientasi Siswa terhadap Masalah

- (a) Awal pembelajaran Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengenalkan fenomena dan menceritakan cerita yang dapat memunculkan permasalahan dalam pembelajaran
- (b) Awal pembelajaran Guru memperlihatkan media pembelajaran bangun ruang dan mengajak siswa

mengamati bangun ruang 3 dimensi dan lingkungan sekitar

2. Orientasi Siswa untuk Belajar

- (a) Siswa dibantu Guru untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas dan masalah belajar yang akan dibahas dalam materi bangun ruang
- (b) Guru mengajukan pertanyaan pada siswa mengenai materi yang dianalisis

3. Membimbing Menyelidiki Siswa

- (a) Guru membagi beberapa kelompok belajar berdasarkan tingkat pemahaman siswa
- (b) Dalam kelompok siswa merumuskan masalah, yaitu dengan mencari dan menentukan masalah
- (c) Menganalisis masalah, siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang
- (d) Berdasarkan media pembelajaran, siswa merumuskan hipotesis, siswa merumuskan kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

4. Pengembangan dan Penyajian

- (a) Pengujian hipotesis, yaitu siswa mengambil dan merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat

menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan

- (b) Merevisi rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat secara tepat mengamalkan sikap baru
 - (c) Mengaplikasikan dalam kehidupan nyata sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan
 - (d) Memberikan isyarat, baik dengan mata, raut wajah, atau anggota tubuh
 - (e) Jika tidak mempan, maka dilanjutkan dengan perkataan. Baru yang terakhir setelah isyarat dan perkataan tidak berhasil, langkah selanjutnya yaitu dengan cara memberi hadiah atau hukuman agar siswa dapat lebih giat dalam proses pembelajaran.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
- (a) Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi atau mengevaluasi proses pemecahan masalah dan proses-proses yang digunakan.
 - (b) Pemberian tes yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok belajar.
 - (c) Menggunakan metode *reward* dan *punishment* siswa diberikan beberapa masalah, kemudian siswa yang mendapat nilai bagus akan diberikan hadiah. Bagi yang

mendapat nilai rendah akan diberikan hukuman.

c) Kegiatan Penutup (10 Menit)

(1) Guru memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian memberikan hadiah bagi siswa yang menyimpulkan materi.

(2) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.

(3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.

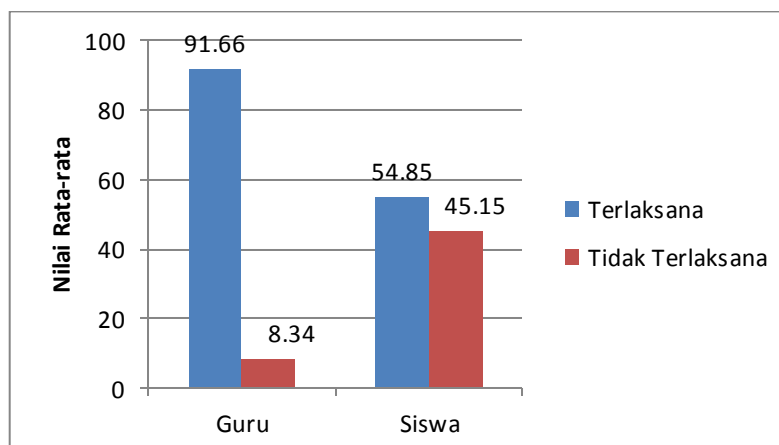
3) Observasi Siklus I pertemuan II

Data hasil observasi pada siklus I pertemuan II yaitu sebagai berikut: Berikut rekapitulasi hasil observasi proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Siklus I Pertemuan II

Kategori	Jumlah item yang di observasi	Rata-rata item yang terlaksana	Rata- rata item yang tidak terlaksana
Guru	24	91,66	8,34
Siswa	10	54,85	45,15

Berdasarkan tabel di atas, hasil hasil observasi aktivitas Guru dan siswa siklus I pertemuan II dapat dijadikan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 4.4

Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru dan siswa

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat disimpulkan

bahwa hasil yang didapatkan cukup baik, pada hasil observasi siswa. Hasil observasi mengajar yang didapatkan yaitu, pada Guru dengan nilai rata-rata 91,66 dan pada siswa 45,15. Jadi hasil dari observasi yang dilakukan bahwa ada beberapa item yang masih belum terlaksana oleh Guru dan siswa. Siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan akan melaksanakan pertemuan I siklus II agar mendapatkan hasil lebih optimal dalam siklus II.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

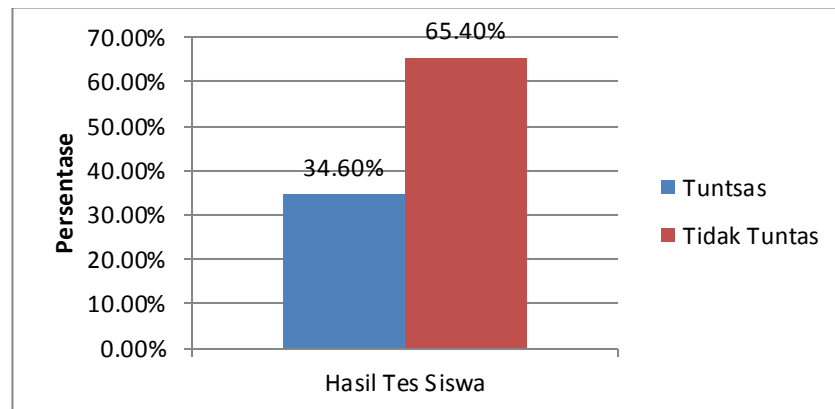
Tabel 4.6

Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Keterangan	Pertemuan Siklus I		Nilai Rata-Rata Kelas
		Jumlah Siswa	Persentase	
3.	Tuntas	9 Siswa	34,6%	68
4.	Tidak Tuntas	17 Siswa	65,4%	
	Jumlah	20 siswa	100%	

Berdasarkan tabel di atas, persentase hasil tes siswa siklus I

pertemuan II dapat dijadikan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 4.5

Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat bahwa 9 dari 26 siswa memperoleh nilai tuntas atau sekitar 34,6%, adapun jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa atau 65,4%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga diharapkan dapat ditingkatkan pada siklus berikutnya, agar lebih jelas nilai hasil belajar siswa dapat dilihat pada lampiran.

4) Refleksi Siklus I pertemuan II

Berdasarkan hasil tes pada pertemuan ini menunjukkan bahwa hanya 34,6% siswa yang mencapai nilai KBM, yaitu sekitar 9 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa belum mencapai sesuai dengan nilai KBM, yakni 75.

Melalui refleksi yang dilakukan peneliti dan berdasarkan

hasil observasi yang dikumpulkan oleh peneliti maka peneliti membutuhkan waktu yang lebih intensif dan efektif lagi pada siklus selanjutnya, terlebih lagi berdasarkan tes hasil belajar dan lembar observasi siswa yang menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran menggunakan metode *reward* dan *punishment* siklus I belum maksimal.

Penguasaan materi dan pengaplikasi siswa belum maksimal dalam pembelajaran menggunakan metode ini, sehingga masih perlu dilakukan penelitian pada siklus selanjutnya dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap Matematika materi bangun ruang. Siklus selanjutnya, Guru harus lebih efektif lagi dalam pengajaran, yaitu dengan memperbaiki cara pengajaran dan sistem pembelajaran.

3. Siklus II

a. Pertemuan I

1) Perencanaan Siklus II Pertemuan I

Penelitian siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Tahap perencanaan pada siklus II dilakukan untuk melengkapi kekurangan pada siklus I, penelitian pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Maret 2022. Pada tahap perencanaan pelaksanaan sama dengan siklus sebelumnya yaitu terdapat 4 tahap dalam pelaksanaannya.

Tahap perencanaan pada siklus II digunakan untuk

meningkatkan pemahaman materi bangun ruang. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b) Menyiapkan bahan ajar dan media pembelajaran materi bangun ruang untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator.
- c) Menyiapkan butir tes sebanyak 10 soal.

2) Tindakan Siklus II Pertemuan I

Pertemuan I pada siklus II dilaksanakan pada Maret 2022, setelah melakukan pemeriksaan kesiapan siswa dalam memulai pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti. Kegiatan pada tahap ini untuk mengembangkan tindakan dari siklus I yaitu dengan:

- a) Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
 - (1) Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran.
 - (2) Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa.
 - (3) Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *ice breaking*.
 - (4) Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan tema sebelumnya.
 - (5) Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan bangun ruang (kubus, balok, dan bola)

- (6) Memberikan penjelasan tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari
- (7) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- (8) Guru menjelaskan tentang penggunaan metode reward dan punishment dalam proses pembelajaran, dengan menguraikan ganjaran hadiah dan hukuman terkait dengan materi pelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (25 Menit)

Kegiatan ini peneliti melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada pelaksanaan tindakan memiliki tahapan dalam pelaksanaan metode *reward* dan *punishment* yaitu: adapun pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut; orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan.

(1) Orientasi Siswa terhadap Masalah

- (a) Di awal pembelajaran Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengenalkan fenomena dan menceritakan cerita yang dapat memunculkan permasalahan dalam pembelajaran.
- (c) Di awal pembelajaran Guru memperlihatkan media pembelajaran bangun ruang dan mengajak siswa

mengamati bangun ruang 3 dimensi dan lingkungan sekitar.

(d) Guru membagi langsung kelompok belajar berdasarkan nilai hasil tes pada siklus I.

(2) Orientasi Siswa untuk Belajar

(c) Siswa dibantu Guru untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas dan masalah belajar yang akan dibahas dalam materi bangun ruang.

(d) Guru meminta siswa untuk mendiskusikan masalah dalam kelompok masing-masing.

(e) Guru mengajukan pertanyaan pada kelompok mengenai materi yang dianalisis.

(3) Membimbing Menyelidiki Siswa

a. Guru meminta siswa untuk menjelaskan secara acak dalam kelompok mengenai materi yang dipelajari. Siswa dalam kelompok menganalisis, meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.

b. Menggunakan media pembelajaran, siswa merumuskan hipotesis, siswa merumuskan kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

(4) Pengembangan dan penyajian

- a. Dalam kelompok siswa dituntut mengambil dan merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
- b. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.
- (f) Merevisi rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat secara tepat mengamalkan sikap baru.
- (g) Mengaplikasikan dalam kehidupan nyata sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan.
- (h) Memberikan isyarat, baik dengan mata, raut wajah, atau anggota tubuh.
- (i) Jika tidak mempan, maka dilanjutkan dengan perkataan. Baru yang terakhir setelah isyarat dan perkataan tidak berhasil, langkah selanjutnya yaitu dengan cara memberi hadiah atau hukuman agar siswa dapat lebih giat dalam proses pembelajaran.

(5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- (a) Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi

atau mengevaluasi proses pemecahan masalah dan proses-proses yang digunakan.

(b) Pemberian tes yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok belajar.

(c) Menggunakan metode *reward* dan *punishment* siswa diberikan beberapa masalah, kemudian siswa yang mendapat nilai bagus akan diberikan hadiah. Bagi yang mendapat nilai rendah akan diberikan hukuman.

d) Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian memberikan hadiah bagi siswa yang menyimpulkan materi.
2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.
3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.

3) Observasi Siklus II Pertemuan I

Saat proses pembelajaran berlangsung, observer mengamati secara cermat respon siswa selama pembelajaran dan mencatat siswa yang aktif dan berani tampil di depan kelas serta melihat hasil belajar siswa. Observasi yang dilakukan pada saat

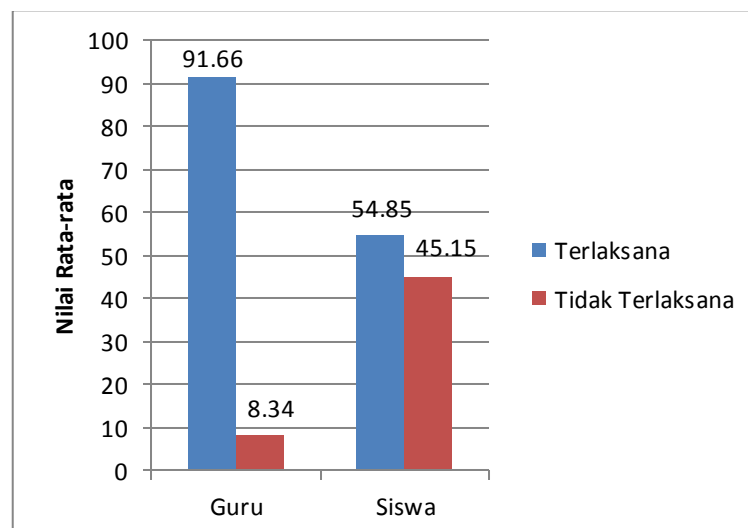
pembelajaran berlangsung sampai akhir, pada tahap observasi pada siklus II pertemuan pertama dilakukan hal yang sama pada siklus sebelumnya. Data hasil observasi pada siklus II pertemuan I yaitu sebagai berikut:

Berikut rekapitulasi hasil observasi proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Observasi Aktivitas Siklus II Pertemuan I

Kategori	Jumlah item yang di observasi	Rata-rata item yang terlaksana	Rata-rata item yang tidak terlaksana
Guru	24	95,83	4,17
Siswa	10	67,3	32,7

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas Guru dan siswa siklus II pertemuan I dapat dijadikan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 4.6
Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru dan siswa

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan I dapat disimpulkan bahwa pemahaman materi bangun ruang siswa dengan menggunakan metode *reward* dan *punishment* sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini dengan kata lain masuk dalam kategori baik. Observasi dilakukan juga terhadap nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan tes yang telah diujikan pada siswa.

Hasil pengamatan yang diperoleh terhadap aktivitas pembelajaran hasil dengan kategori sangat baik. Pencapaian hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi 85% siswa berada pada skala penilaian aktif atau baik. Pencapaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada pertemuan I siklus II ini telah dikategorikan berhasil. Namun, ada beberapa item dalam pembelajaran yang belum terlaksana dengan baik oleh Guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah data tes dan observasi diperoleh, maka data tersebut dianalisis. Hasil tes observasi dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan data hasil tes dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Siswa dikatakan tuntas dalam pembelajaran apabila siswa memperoleh nilai sesuai dengan KBM (≥ 75) yang telah ditetapkan

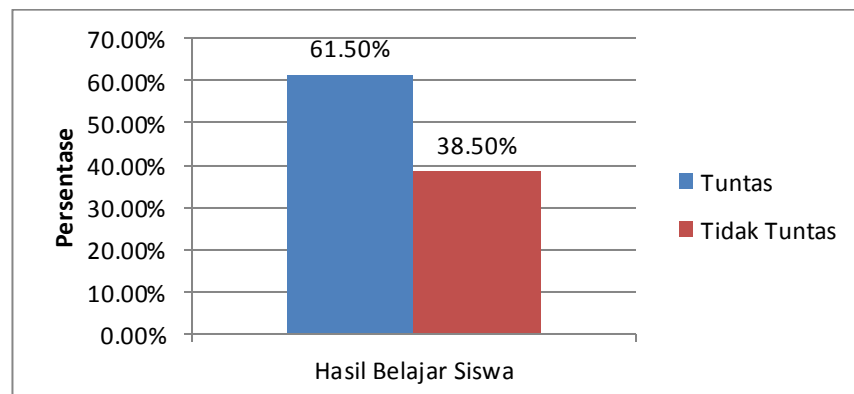
Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II

pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Keterangan	Pertemuan Siklus II		Nilai Rata-Rata Kelas
		Jumlah Siswa	Persentase	
1.	Tuntas	16 Siswa	61,5%	76
2.	Tidak Tuntas	10 Siswa	38,5%	
Jumlah total		26 Siswa	100 %	

Berdasarkan tabel di atas, persentase hasil tes siswa siklus II pertemuan I dapat dijadikan dalam bentuk diagram di bawah ini:

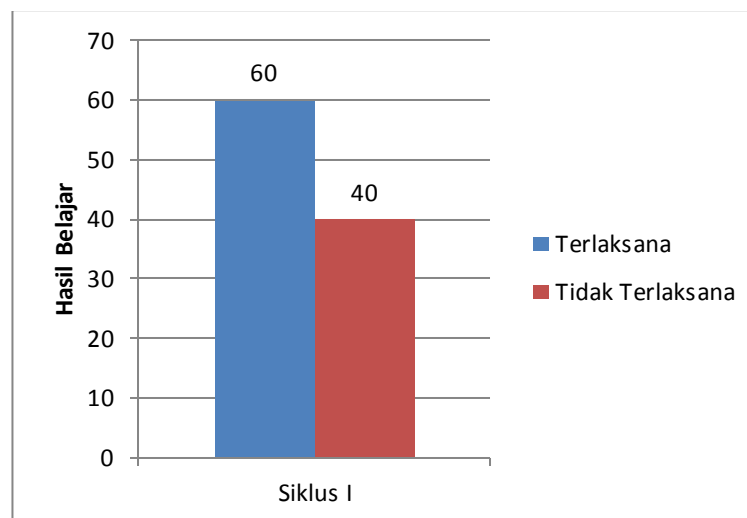


Gambar 4.7

Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram di atas maka dapat dilihat bahwa 16 dari 26 siswa memperoleh nilai tuntas dengan persentase 61,5%, jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase 38,5%, dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa sudah hampir mencapai hasil yang maksimal, namun demikian peneliti masih melakukan pertemuan selanjutnya agar hasil belajar siswa lebih maksimal, sehingga diharapkan dapat ditingkatkan pada pembelajaran berikutnya.

Setelah melakukan penilaian aspek kognitif, selanjutnya dilaksanakan tes aspek afektif yang dilakukan secara individu. Adapun hasil belajar aspek afektif sebagai berikut:

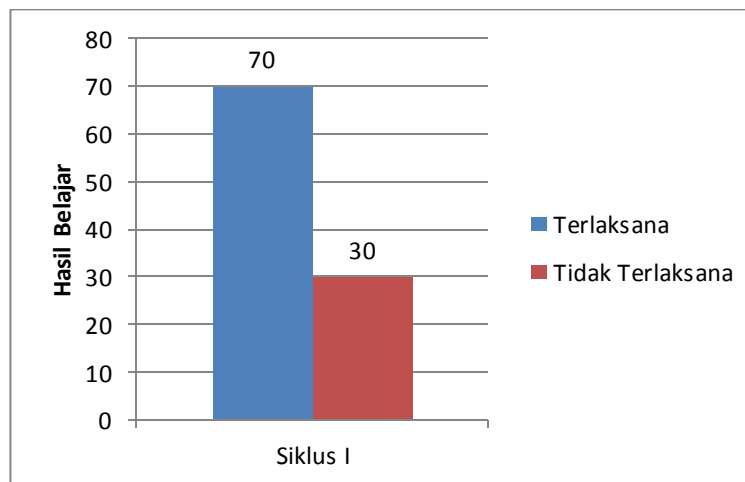


Gambar 4.8

Diagram Hasil Observasi Hasil Belajar Afektif Siswa

Berdasarkan diagram di atas, maka diketahui bahwa hasil belajar afektif siswa sudah cukup bagus, namun agar hasil lebih memuaskan dan peneliti melanjutkan pengamatan hasil afektif siswa pada pertemuan selanjutnya, agar lebih jelas, hasil belajar afektif dilampirkan pada lampiran.

Setelah melakukan penilaian aspek afektif, selanjutnya dilaksanakan tes aspek psikomotorik yang dilakukan secara individu. Adapun hasil belajar aspek psikomotorik sebagai berikut:



Gambar 4.9

Diagram Hasil Observasi Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat bahwa hasil belajar psikomotorik siswa, agar dapat melihat hasil belajar psikomotor siswa lebih baik dilanjutkan pada siklus II. Agar lebih jelas, hasil belajar afektif dilampirkan pada lampiran.

4) Refleksi Siklus II Pertemuan I

Pada akhir kegiatan yang telah dilakukan siswa pada siklus II keberhasilan yang diperoleh tetap dipertahankan dan pada pertemuan selanjutnya keberhasilan belajar dapat terlihat lebih maksimal. Adapun hasil refleksi yang diperoleh dalam siklus II pertemuan I yaitu:

- a) Hasil observasi pada pembelajaran I menunjukkan bahwasanya siswa sudah terlihat aktif dalam pembelajaran Guru diharapkan terus menstimulasi dan memberikan dorongan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

- b) Siswa belum semuanya berani memberikan pendapat dan tanggapannya dalam pembelajaran dan ada sebagian saat ditanya Guru masih diam dan tidak memberikan *argument*.
- c) Pembelajaran berikutnya Guru harus bisa mendorong siswa tersebut untuk lebih aktif.
- d) Pencapaian nilai siswa pada tes yang dilakukan sudah cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa atas materi yang disampaikan sudah cukup baik, dengan demikian Guru diharapkan merancang pembelajaran yang lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Peneliti melanjutkan pada pertemuan II dalam siklus ini, dalam proses pembelajaran Guru sudah mengetahui bagaimana sikap, pengetahuan dan karakter siswa, maka peneliti dapat lebih dalam pelaksanaan pembelajaran pertemuan selanjutnya.

b. Pertemuan II

Pertemuan II siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 28 Maret 2022. Pertemuan II pada siklus ini merupakan lanjutan dari pembelajaran pertama pada siklus II.

1) Perencanaan Siklus II Pertemuan II

Penelitian siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan waktu 45 menit dalam satu pertemuan. Tahap perencanaan pada siklus II dilakukan untuk melengkapi kekurangan pada siklus II pertemuan I, Pertemuan II dilaksanakan

pada tanggal 28 Maret 2022. Pada tahap perencanaan pelaksanaan sama dengan siklus sebelumnya yaitu terdapat 4 tahap dalam pelaksanaannya.

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b) Menyiapkan bahan ajar dan media pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator.
- c) Menyediakan soal tes sebanyak 10 butir soal.

2) Tindakan Siklus II Pertemuan II

Pertemuan II pada siklus II, yaitu dengan melakukan pemeriksaan kesiapan siswa dalam memulai pembelajaran pembelajaran dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti. Kegiatan pada tahap ini untuk mengembangkan tindakan dari pertemuan I yaitu dengan:

- a) Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
 - (1) Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran.
 - (2) Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa.
 - (3) Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *ice breaking*.
 - (4) Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan tema sebelumnya.

- (5) Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan bangun ruang (kubus, balok, dan kubus).
- (6) Memberikan penjelasan tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
- (7) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- (8) Guru menjelaskan tentang penggunaan metode *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran, dengan menguraikan ganjaran hadiah dan hukuman terkait dengan materi pelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (25 Menit)

Kegiatan ini peneliti melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada pelaksanaan tindakan memiliki tahapan dalam pelaksanaan metode *reward* dan *punishment* yaitu; adapun pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut: orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan.

1. Orientasi Siswa terhadap Masalah

- (a) Awal pembelajaran Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengenalkan fenomena dan menceritakan cerita yang dapat memunculkan permasalahan dalam pembelajaran.

- (b) Guru memperlihatkan media pembelajaran bangun ruang dan mengajak siswa mengamati bangun ruang 3 dimensi dan lingkungan sekitar.
 - (c) Guru membagi langsung kelompok belajar berdasarkan nilai hasil tes pada pertemuan terakhir.
2. Orientasi Siswa untuk Belajar
- (a) Siswa dibantu Guru untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas dan masalah belajar yang akan dibahas dalam materi bangun ruang.
 - (b) Guru meminta siswa untuk mendiskusikan masalah dalam kelompok masing-masing.
 - (c) Guru mengajukan pertanyaan pada kelompok mengenai materi yang dianalisis
3. Membimbing Menyelidiki Siswa
- (a) Guru meminta siswa untuk menjelaskan secara acak dalam kelompok mengenai materi yang dipelajari. Dan siswa dalam kelompok menganalisis, meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
 - (b) Menggunakan media pembelajaran, siswa merumuskan hipotesis, siswa merumuskan kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
4. Pengembangan dan Penyajian
- (a) Dalam kelompok siswa dituntut mengambil dan

merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.

- (b) Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.
 - (c) Merevisi rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat secara tepat mengamalkan sikap baru.
 - (d) Mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan.
 - (e) Memberikan isyarat, baik dengan mata, raut wajah, atau anggota tubuh.
 - (f) Jika tidak mempan, maka dilanjutkan dengan perkataan. Baru yang terakhir setelah isyarat dan perkataan tidak berhasil, langkah selanjutnya yaitu dengan cara memberi hadiah atau hukuman agar siswa dapat lebih giat dalam proses pembelajaran.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
- (a) Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi atau mengevaluasi proses pemecahan masalah dan proses-proses yang digunakan.
 - (b) Pemberian tes yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok belajar.

(c) Menggunakan metode *reward* dan *punishment* siswa diberikan beberapa masalah, kemudian siswa yang mendapat nilai bagus akan diberikan hadiah. Bagi yang mendapat nilai rendah akan diberikan hukuman.

c) Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian memberikan hadiah bagi siswa yang menyimpulkan materi.
2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.
3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.

3) Observasi Siklus II Pertemuan II

Saat proses pembelajaran berlangsung observer mengamati secara cermat respon siswa selama pembelajaran dan mencatat siswa yang aktif dan berani tampil didepan kelas serta melihat hasil belajar siswa. Observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung sampai akhir, pada tahap observasi pada siklus II pertemuan pertama dilakukan hal yang sama pada siklus sebelumnya. Data hasil observasi pada siklus I pertemuan II yaitu sebagai berikut:

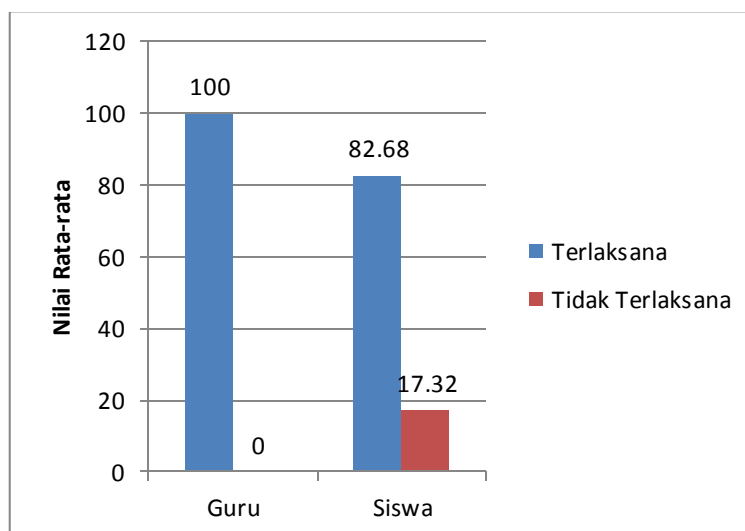
Berikut rekapitulasi hasil observasi proses pembelajaran

yang disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Hasil Observasi Aktivitas Siklus II Pertemuan I

Kategori	Jumlah item yang di observasi	Rata-rata item yang terlaksana	Rata-rata item yang tidak terlaksana
Guru	24	100	0
Siswa	10	82,68	17,32

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas Guru dan siswa siklus II pertemuan I dapat dijadikan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 4.10

Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru dan siswa

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan II, dapat disimpulkan bahwa pemahaman hasil belajar Matematika siswa pada materi bangun ruang dengan menggunakan metode *reward* dan *punishment* sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini dengan kata lain masuk dalam kategori amat

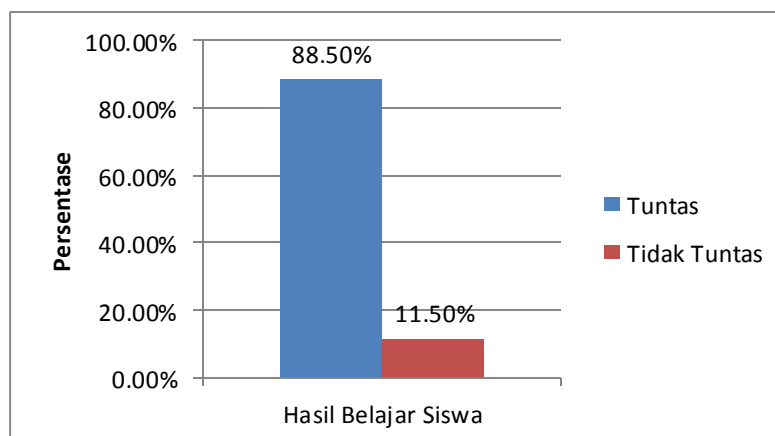
baik. Observasi dilakukan juga terhadap nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan tes pemahaman materi yang telah diujikan pada siswa.

Dengan hasil belajar siswa yang meningkat, terlihat dari tabel di bawah ini:

Tabel. 4.10
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Pertemuan Siklus II		Nilai Rata-Rata Kelas
		Jumlah Siswa	Persentase	
1.	Tuntas	23 Siswa	88,5%	89,5
2.	Tidak Tuntas	3 siswa	11,5%	

Berdasarkan tabel di atas, persentase hasil tes siswa siklus II pertemuan II dapat dijadikan ke dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 4.11
Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

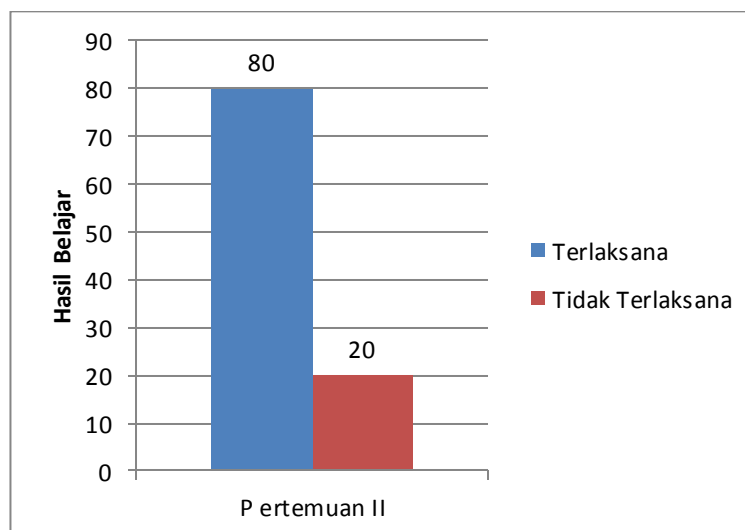
Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat bahwa hasil belajar Matematika siswa pada materi bangun ruang memperoleh nilai maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan

dengan presentasi 88,5% tuntas.

Hasil pengamatan yang diperoleh terhadap aktivitas pembelajaran pertemuan II siklus II dengan nilai rata-rata 89 dengan kategori amat baik. Pencapaian hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa siswa sudah mendapatkan nilai sesuai dengan yang diharapkan oleh Guru dalam proses pembelajaran. Pencapaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada pertemuan II siklus II ini telah dikategorikan berhasil.

Penilaian aspek afektif yang dilakukan secara individu.

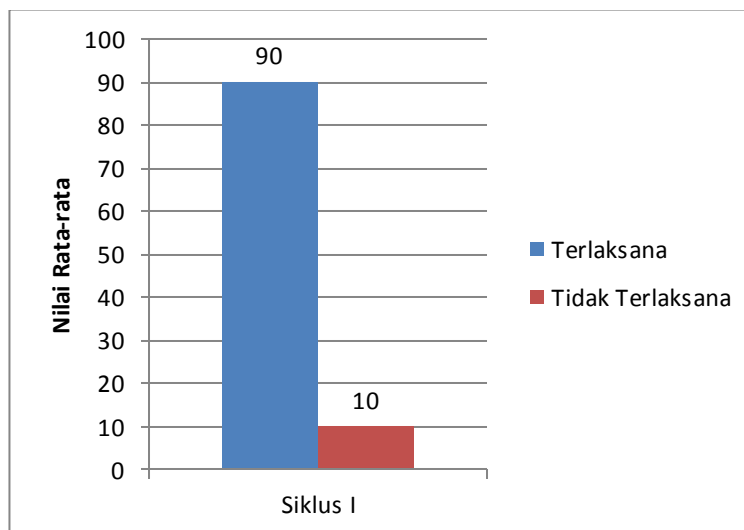
Adapun hasil belajar aspek afektif sebagai berikut:



Gambar 4.12
Diagram Hasil Belajar Afektif Siswa

Berdasarkan diagram di atas maka diketahui bahwa hasil belajar afektif siswa sudah mencapai hasil yang diinginkan, peneliti menghentikan pada pertemuan II Siklus II, agar lebih jelas, hasil belajar afektif dilampirkan pada lampiran.

Penilaian aspek psikomotorik yang dilakukan secara individu. Adapun hasil belajar aspek psikomotorik sebagai berikut:



Gambar 4.13
Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Berdasarkan diagram di atas, maka diketahui bahwa hasil belajar psikomotorik siswa sudah bagus, dan mencapai nilai yang diharapkan. Untuk itu peneliti menghentikan pengamatan pada pertemuan II siklus II. Agar lebih jelas, hasil belajar afektif dilampirkan pada lampiran.

4) Refleksi Siklus II Pertemuan II

Setelah melalui beberapa tahap perencanaan, pelaksanaan, dan observasi, serta peneliti melakukan refleksi dari kegiatan pada pertemuan II siklus II, berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah-masalah selama pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II, hasil observasi dan hasil tes menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *reward* dan *punishment*

telah mampu meningkat hasil belajar siswa pada aspek kognitif, terdapat 3 siswa yang belum mencapai nilai KBM. Semua siswa sudah terlibat langsung dalam penerapan metode *reward* dan *punishment*. Respon siswa berdasarkan hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil siklus sebelumnya.

Maka pada siklus II pertemuan II dapat disimpulkan bahwa adanya keberhasilan melalui penggunaan metode *reward* dan *punishment*. Sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus II pertemuan II dan tidak melakukan tindakan-tindakan untuk pertemuan selanjutnya sesuai dengan tes hasil belajar siswa yang telah diujikan kepada siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa hasil penelitian dimulai dari *pre test* masih sangat rendah, karena kurangnya minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Proses pembelajaran membutuhkan metode dalam penyampaian materi, salah satu metode yang dapat mendorong manusia agar melakukan kebaikan dan menjauhi perbuatan buruk. Jika berpindah ke bidang pendidikan, kita harus memberitahu siswa bahwa apabila dia berbuat baik, dia akan mendapatkan pahala yang konkrit yang maknawiyah. Akan tetapi, jika dia berbuat salah pertama-tama kita memberikan nasehat dan menjelaskan akibatnya, apabila masih mengulangi kesalahan maka dia wajib diberikan hukuman, agar tidak

mengulangi kembali kesalahan yang dilakukan. Sesuai dengan firman Allah SWT Qur'an surah *An-Nisaa* ayat 34 yang menjelaskan bagaimana cara yang baik dalam menghukum seseorang.⁵⁷

Metode *reward* dan *punishment* berkaitan dengan cara kita dalam memberikan dorongan (motivasi) bagi siswa. Motivasi yang terkait dengan pemaknaan dan peranan kognisi dalam kaitan perilaku seseorang, menjelaskan bahwa adanya peristiwa internal yang terbentuk sebagai perantara dari stimulus tugas dan tingkah laku berikutnya. Motivasi yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar yang timbul dari minat atau keinginan (*curiosity*) siswa, sehingga siswa tidak termotivasi oleh bentuk-bentuk intensif atau hukuman, yang terbentuk dari faktor-faktor luar berupa ganjaran atau hukuman.⁵⁸

Berdasarkan teori *behavioristik* yang lahir dari gagasan skinner yaitu berdasarkan stimulus-stimulus lingkungan. Pandangan teori *behavioristik* sebagian kepribadian manusia dipelajari dan semua pembelajaran dimulai dengan suatu dorongan yang menggerakkan tindakan dan isyarat yang menuntunnya, berbagai respon yang mereduksi dorongan, diperkuat dan akan dipelajari, sedangkan yang tidak mereduksi tegangan akan keluar dan membiarkan yang lain muncul.⁵⁹

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang menerapkan metode

⁵⁷ Ahmad Ali Budaiwi, *Imbalan dan Hukuman Pengaruhnya bagi Pendidikan Anak* (Malang: Gema Insani, 2020), hlm. 10

⁵⁸ Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 7-8.

⁵⁹ Yustinus Semiun, *Teori-Teori Kepribadian Behavioristik* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2020), hlm. 24.

reward dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Budianingsih *reward* dan *punishment* merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori behavioristik, menurut teori behavioristik belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi stimulus dan respon. Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa penelitian tersebut dianggap berhasil karena telah memenuhi standar yang telah ditetapkan, hasil yang diperoleh yaitu nilai hasil belajar siswa mencapai nilai baik (B).⁶⁰ Dengan demikian metode ini dapat dijadikan sebagai metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan teori di atas, maka peneliti melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang di kelas VI dengan menerapkan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Peneliti melaksanakan II siklus sebanyak 4 kali pertemuan dengan pemberian tes pada tiap pertemuan untuk melihat sejauh mana metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Penelitian yang menghasilkan data pada siklus I pertemuan I sampai siklus II pertemuan II, dapat diketahui bahwa hasil belajar Matematika siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *reward* dan *punishment*. Sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu 80% siswa memperoleh nilai di atas KBM yaitu 75. Peningkatan hasil belajar

⁶⁰ Nurhidaya Haris, Maryam, Nurul Muklisa, Penerapan Metode Reward And Punishment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Barru, *Pinisi Journal Of Education*, vol. 1, no. 2, 2021, hlm. 140-141, <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/27125>

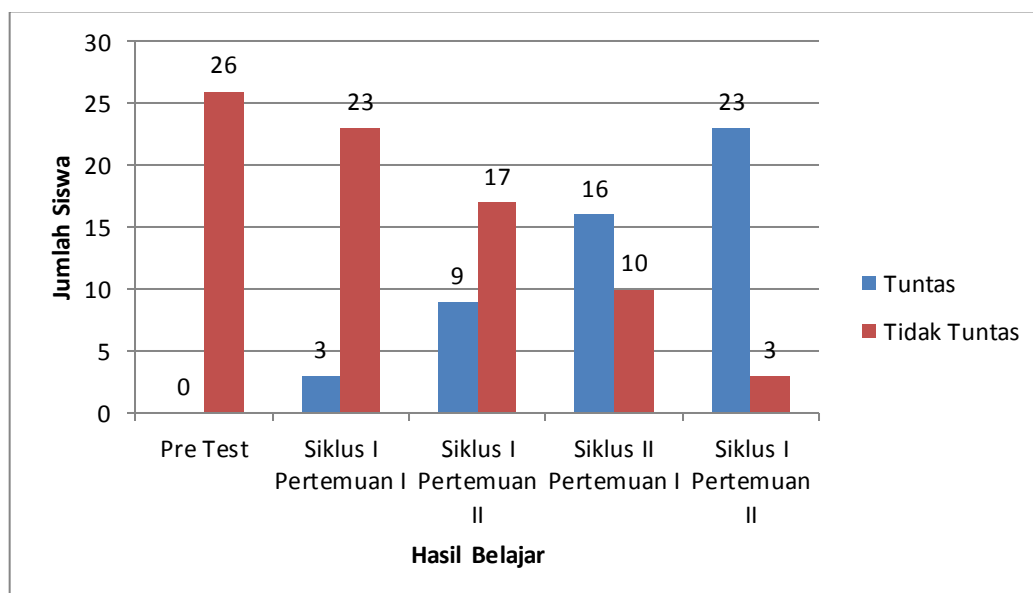
siswa pada penelitian ini telah mencapai 88,5%, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan II.

Adapun peningkatan hasil belajar siswa kelas VI-C terlihat pada tabel di bawah ini;

Tabel 4.11
Perbandingan Persentase *Pre Test*, Siklus I dan Siklus II

Kategori	<i>Pre Test</i>		Siklus I				Siklus II			
			Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan I		Pertemuan II	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
Tuntas	0	100	3	11,5	9	34,6	16	66,5	23	88,5
Tidak Tuntas	26	0	23	88,5	17	65,4	10	33,5	3	11,5
Rata-rata	30		59		68		76		88,5	

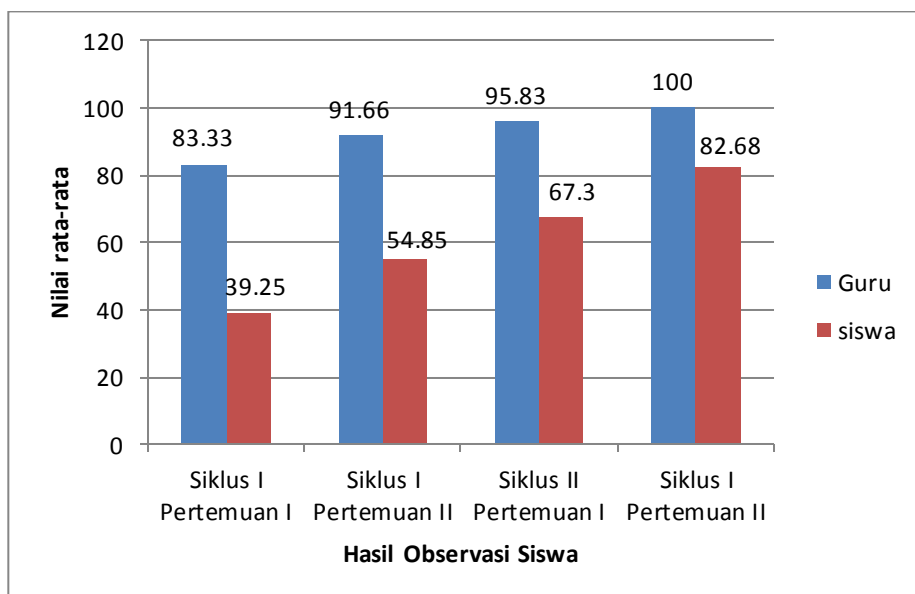
Pada setiap siklus hasil belajar siswa sudah signifikan meningkat, sebagaimana dapat dilihat dalam bentuk tabel diagram berikut ini:



Gambar 4.14
Diagram Hasil Belajar Siswa, *Pre Test*, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa pada materi bangun ruang. Berdasarkan persentase jumlah siswa yang mengikuti *pre test* dengan kategori tuntas tidak ada atau 0 siswa (100%), sedangkan yang kategori tidak tuntas 26 siswa (0%) dengan nilai rata-rata 30. Siklus I pertemuan I kategori tuntas sebanyak 3 siswa (11,5%), sedangkan kategori tidak tuntas 17 siswa (88,5%) dengan rata-rata 59. Pertemuan II kategori tuntas 9 siswa (34,6%), sedangkan kategori tidak tuntas 17 siswa (65,5%), dapat dikatakan bahwa kondisi ini, cukup baik di awal permulaan, selanjutnya pada siklus II pertemuan I kategori tuntas 16 siswa (66,5%), sedangkan kategori tidak tuntas 10 siswa (33,5%) dengan rata-rata nilai 76, kemudian siklus II pertemuan II kategori tuntas 23 siswa (88,5%), sedangkan kategori ketidaktuntasan 3 siswa (11,5%) dengan nilai rata-rata 89.

Dilihat berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa dari siklus I dan siklus II setiap pertemuan mengalami peningkatan dari hasil observasi siswa sebagaimana dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 4.15

Diagram Hasil Observasi Siswa, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa penerapan metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih aktif, dan tumbuhnya rasa percaya diri serta semangat dalam kelompok saat belajar materi bangun ruang, kekompakan dan kerja sama untuk memecahkan masalah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uji hipotesis penelitian ini, diperoleh kesimpulan bahwa; terdapat peningkatan hasil belajar Matematika siswa pada materi bangun ruang melalui penerapan metode *reward* dan *punishment* di kelas VI-C Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis terbukti benar, terlihat dari hasil belajar siswa meningkat. 88,5% dengan nilai rata-rata 86 yaitu 23 dari 26 siswa telah mencapai nilai KBM. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurita Agustin

dengan judul penelitian penerapan *reward* dan *punishment* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Matematika SDN 03 Ngelebak Kecamatan Tawangmalu, yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa mencapai nilai KBM yang diharapkan, yang mana nilai siswa pada siklus I menjadi 70; naik menjadi 80,83 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan mulai dari 28% menjadi 100%.⁶¹

Dari pembahasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memotivasi siswa dalam proses pembelajaran Matematika materi bangun ruang.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang memiliki keterbatasan, adapun keterbatasan penelitian antara lain:

1. Pengamatan yang dilakukan sangat terbatas, sehingga pengamatan dengan jumlah siswa yang banyak dapat menyebabkan pengamatan kurang optimal.
2. Dalam penelitian ini siswa memiliki keterbatasan dalam proses pembelajaran antara lain kurang tertib dan masih takut dalam bertanya

⁶¹Nurita Agustin, Penerapan *Reward* dan *Punishment* sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika SDN 03 Ngelebak Kecamatan Tawangmalu, *Skripsi*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012), hlm. 78.

mengenai apa yang belum dipahami selama mengikuti proses pembelajaran.

Meskipun banyak ditemukan keterbatasan dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti sangat bersyukur bisa melaksanakan penelitian dan tetap berusaha sekuat tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan semoga mendapatkan hasil yang baik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa setelah digunakan metode ini terjadi peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang, metode *reward* dan *punishment* telah diuji cobakan dalam penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. penggunaan metode *reward* dan *punishment* telah diuji cobakan dalam penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari pelaksanaan *pre test* 30, kemudian siklus I 56; naik menjadi 68 pertemuan II, dan 76 pada siklus II pertemuan I, naik menjadi 89 pada siklus II pertemuan II.

Pada hasil *pre test* siswa yaitu persentase ketuntasan siswa sebesar 0% dengan nilai rata-rata 30, siklus I pertemuan I persentase ketuntasan siswa sebesar 11,5% (3 dari 26 siswa). Pada siklus I pertemuan II persentase ketuntasan siswa sebesar 34,6% (7 dari 26 siswa). Sedangkan pada siklus II pertemuan I persentase ketuntasan siswa sebesar 66,5% (16 dari 26 siswa), dan pada siklus II pertemuan II persentase ketuntasan siswa sebesar 88,5% (23 dari 26 siswa).

Dari data siklus II yang diperoleh sudah mencapai nilai yang diharapkan dengan persentase paling tinggi yaitu 88,5%, maka penelitian ini

dapat dihentikan dengan nilai yang memuaskan. Sesuai dengan indikator tindakan pada penelitian ini, dimana siswa sudah melewati KBM 75 dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 89 dengan persentase hasil belajar siswa yaitu 88,5%. Dengan demikian, nilai hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan dan telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah diharapkan kedepannya mampu membawa Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang menjadi sekolah yang lebih baik lagi dan lebih maju kedepannya.
2. Kepada wali kelas/ Guru mata pelajaran Matematika dapat mengaplikasikan metode *reward* dan *punishment* sebagai metode untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, metode *reward* dan *punishment* juga direkomendasikan untuk membantu Guru dalam menumbuhkan minat belajar, percaya diri, menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan serta memotivasi siswa dalam belajar.
4. Perlunya dilakukan penelitian guna dijadikan masukan dan saran konstruktif demi kesempurnaan hasil penelitian ini di IAIN Padangsidempuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Peneliti yang mendatang yang akan menerapkan atau melakukan penelitian terkait metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa di Sekolah Dasar, untuk lebih kreatif lagi dalam penggunaan suatu metode dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Muchaddam Fahham. *Pendidikan Pesantren* Jakarta: Publika Institut Jakarta, 2020.
- Adib Rifqi Setiawan. 'Penggunaan Mabadi 'Asyroh dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar.' *Prodising Seminar Nasional Biologi 2019* ISBN: 978-602-0951-26-3 <https://www.researchgate.net/profile/Adib-Rifqi>.
- Ahmad Ali Budaiwi. *Imbalan dan Hukuman Pengaruhnya bagi Pendidikan Anak* Malang: Gema Insani, 2020
- Asfiati. 'Analisis Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pra dan Pasca Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.' *Studi Multidisipliner*, Vol.4 no.1, (2017 M/ 1438 H), hlm. 1-21, <http://repo.iain-padangsidempuan.ac.id/id/eprint/409>.
- .'Dinamika Penyelenggaraan Pendidikan Keagamaan Islam Etnis Tionghoa Muslim Di Kota Padangsidempuan.' *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, Vol. 7 no. 2 (2019), hlm. 62. <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/382>.
- .'Internalisasi Pendekatan Humanis dalam Kurikulum Tersembunyi.' *Jurnal Darul 'Ilmi*, Vol. 07 no. 01 (2015): 45-59. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/DI/article/view/1804>.
- '. *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berorientasi Pada Pengembangan Kurikulum 2013*, Medan: Citapustaka, 2014.
- ', *Visualisasi dan Virtualiasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, ed. by Pulungan Ihwanuddin, Cetakan 1. Jakarta: Kencana, 2020.
- Azwardi. 'Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir.' Jambi: Universitas Islam Negeri (UIN) Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021): 1-199. <http://repository.uinjambi.ac.id/7353/1/mpa.182928%20penerapan%20reward%20dan%20punishment%20dalam%20meningkatkan%20hasil%20pembelajaran%20pendidikan%20agama%20islam%20di%20sekolah%20menengah%20atas%20negeri%201%20tembilahan%20kabupaten%20indragiri%20hilir.pdf>.
- Benidiktus Tanujaya. *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Belajar, Mengajar, dan Meneliti* Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Cholid Narbuku and Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian* Jakarta: Bumi Aksara, 2018.

- Dewi Sulastri. 'Penerapan *Reward* dan *Punishment* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Sub Pokok Bahasan Energi Kelas II MI Al Ikhlas Karangpucung Kecamatan Purwokerto Selatan Tahun Pelajaran 2016 / 2017.' Purwokta: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2017): 1-73, <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/3416/>.
- Effiyati Prihatini. 'Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA.' *Jurnal Formatif*, Vol. 7, no. 2,(2017), hlm. 171-179, , ISSN: 2088-351x , <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/formatif/article/viewfile/1831/1460>
- Endang Sri Wahyuningsi. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* Yogyakarta: Budi Utama, 2020.
- Gatot Muhsetyo. *Pembelajaran Matematika*, ed. by Sayogyo and Syamsir Tangerang Selatan: Unuversitas Terbuka, 2017.
- Halim Purnomo. *Psikologi Pendidikan*, ed. by Tri Wahyono Yogyakarta: Lembaga, Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M), 2019.
- Halimatussyadiyah, 'Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Datar di Kelas IV SD N 200114 Padangsidimpuan.' *Skripsi* (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2018): 1-2, <http://etd.iain-padangsidimpuan.ac.id/2960/>.
- Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Dibidang Pendidikan* Jakarta: Bumi Aksara, 2016
- Hasbullahm Juhji, Ali Maksun, 'Strategi Belajar Mengajar dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edurelijia*, Vol. 3, no. 1, Januari 2019, hlm. 17-24. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Henra Saputra Tanjung and Siti Aminah Nababan. 'Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan di Kelas Iii Sd Negeri 200407 Hutapadang, *Jurnal Bina Gogik*, Volume 3 No. 1, Maret 2016. ISSN: 2355-3774, <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/26>.
- I Gede Pande Wiranata. 'Penerapan *Reward Giving* pada Model Pembelajaran Inquiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SDN 15 salolo' *Skripsi* Palopo: Universitas Cokroaminoto Palopo, 2020), hlm. 1-150. <http://repository.uncp.ac.id/id/eprint/507>

- Iswadi. *Teori Belajar* Bogor: In Media, 2017.
- Juintang Mustrika. *Psikologi Pendidikan Modul Pendidikan* Lampung: Metro, 2016.
- Kementrian Agama. *Al Quran Dan Terjemah* Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009.
- Lolita Hasibuan. 'Pengaruh Model Pembelajaran Langsung dengan Pemberian Hadiah (*Reward*) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Garis Singgung Persekutuan Luar Dua Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 9 Padangsidempuan', *Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2020): 1-83, <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/6463/>.
- Lubis, Maulana Arafat and Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI*, ed. by alviana C, Cetakan 1 Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Mayang Sari. 'Penerapan *Reward* dan *Punishment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS MI Bustanul Ulum Sidorejo Kabupaten Lampung Timur.' (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021), <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/16087>.
- Miptahul Hasanah. 'Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kepala Bernomor dengan Menggunakan Media Misyu Catung Siswa Kelas IV SDN 5 Dasan Lekong Tahun Pelajaran 2016/2017.' (Mataram: Universitas Mataram, 2017): 1-2. <http://eprints.Unram.ac.id/10617/>.
- Muh Rodhi Zamzami, 'Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam Teori *Behaviorisme*', *Ta'limuna*, Vol.4 no.1 (2018), hlm. 1-20, <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/talimuna/article/view/111>
- Muh Rodhi Zamzami. 'Penerapan *Reward dan Punishment* dalam Teori *Behaviorisme*', *Ta'limuna*, Vol.4 no.1 (2018): 1-20. <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/talimuna/article/view/111>
- Nabila Mulyanda. 'Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI pada Siswa SMAN.' (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2021).
- Novi Irwan Nahar. 'Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 1 no.1 (2019): 64-74. <http://journal.ilinstitute.com/index.php/konseling/article/view/343>.
- Nurhidaya Haris, Maryam, Nurul Muklisa, Penerapan Metode *Reward And Punishment* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kabupaten Barru, *Pinisi Journal Of Education*, vol. 1, no. 2, 2021, hlm. 140-141, <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/27125>

- Nur Halimah. 'Penerapan Metode Targhib Wa Tarhib dengan Bahan Ajar Berbasis Kisah dalam Peningkatan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan.' *Skripsi* Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2019): 1-87. <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/id/eprint/2232>.
- Putu Ade Andre Prayatya and Made Dharma Armaja. Implementasi Strategi :What If' Yogyakarta: Budi Utama, 2020.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Cita Pustaka Media, 2016
- Rusi Rusmiati Aliyyah. *Menjadi Guru Profesional* Bogor: Kampus Bertauhid, 2020.
- Samsuddin. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* Padangsidempuan: Padangsidempuan Press, 2016.
- Sri Belia Harahap. *Strategi Penerapan Metode Ummi dalam Pembelajaran Al-Quran* Surabaya: Scopindo, 2020.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2017
- Sulaiman, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Kajian Teori dan Aplikasi Pembelajaran PAI)* Banda Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh, 2017.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* Jakarta:Kencana, 2018.
- Umi Kusyairy and Sulkipli. 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Pemberian *Reward And Punishment*, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 6 No. 2, September 2018): 81-88. P-ISSN 2355-5785, E-ISSN 2550-0325. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/pendidikanfisika/article/viewfile/5595/5204>.
- Wahyudi and Indra Anugraheni. *Strategi Pemecahan Masalah Matematika* Salatiga: Satya Wacana University Press, 2017.
- Wanti Rustam and Amalia Rizki Pautina, 'Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di SDN 28 Kota Selatan Kota', *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, 1.2 (2020): 55-77 <https://www.E-journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/educator/article/download/191/128>.
- Yofa Zebua and Yoni Sandra. 'Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Daring (Sebuah Model Konseptual)', *Thesis*, (Bandung Universitas Islam Bandung,

2021):

100.

[https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=6tAwEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR16&dq=endidikan+Karakter+Melalui+Pembelajaran+Daring+\(Sebuah+Model+Konseptual\)&ots=G7Uoe2bRu4&sig=r9_2puKPfxmNkAO6PLy5ocr8Ix8](https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=6tAwEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR16&dq=endidikan+Karakter+Melalui+Pembelajaran+Daring+(Sebuah+Model+Konseptual)&ots=G7Uoe2bRu4&sig=r9_2puKPfxmNkAO6PLy5ocr8Ix8).

Yustinus Semiun, *Teori-Teori Kepribadian Behavioristik* Yogyakarta: PT Kanisius, 2020

Lampiran I

Siklus 1

Pertemuan I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas / Semester : VI/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Ruang

Alokasi waktu : 2×35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. (KI. 1)
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. (KI. 2)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. (KI. 3)
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. (KI.4)

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4. 7 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang (Balok, Kubus dan Bola)	4.7.1 Mengidentifikasi pengertian, ciri, dan jaring-jaring bangun ruang(kubus, balok, dan bola) 4.7.2 Menggunakan rumus volume untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus dan balok. 4.7.3 Memecahkan masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang 4.7.4 Menganalisis masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pengamatan, menanya, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan hasil mengolah dalam penugasan individu dan kelompok siswa dapat:

1. Dengan menyimak penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi benda / objek yang berbentuk kubus, balok, dan bola.
2. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu Mengidentifikasi unsur-unsur kubus, balok, dan bola.
3. Dengan menuliskan penjelasan materi yang dibahas, siswa mampu menggunakan rumus luas untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok, dan bola.
4. Melalui kegiatan menyimak, dan mencoba siswa mampu menggunakan rumus luas untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok dan bola.

D. Materi Pembelajaran

1. Bangun ruang (kubus, balok, dan bola)

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Pembelajaran berbasis Masalah
2. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, *reward* dan *punishment*,
Reward :Buku, pensil, makanan

Punishment :Menghafal ayat pendek dan mengulang pembelajaran di depan kelas

F. Sumber dan Media Belajar

1. Sumber belajar

- a. Buku Siswa : Gunanta, Dhesy Adhalia. 2018. Buku Matematika untuk SD/MI Kelas VI. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama(94)
- b. Buku referensi:
 - 1) Tim Arif. 2019. Arif teman berlatih dan Belajar Cerdas. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia(31-41)
 - 2) Sri Nurhayati. 2014. Buku Cerdas Kurikulum 2013 Ringkasan Materi, Pembahasan, dan Rumus Lengkap Matematika. Jakarta: Kunci Aksara(5-63)
 - 3) Febriani Rotua Manullang. 2019. Konsep Dasar Matematika SD untuk PGSD. Jakarta:Kencana(31-53)

2. Media Belajar : Jaring-jaring bangun ruang (kubus, balok), kertas karton

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran2. Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa3. Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan ice breaking4. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan tema sebelumnya.5. Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan bangun ruang (kubus dan balok)6. Memberikan penjelasan tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari7. Menyampaikan tujuan pembelajaran	15 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 8. Menyampaikan lingkup materi pelajaran yang akan dibahas 9. Menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, 10. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran 11. Siswa diharapkan memberikan respon sebagai tanda kesiapan dalam belajar 12. Guru menjelaskan tentang penggunaan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dalam proses pembelajaran, dengan menguraikan ganjaran hadiah dan hukuman terkait dengan materi pelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi siswa terhadap masalah <ol style="list-style-type: none"> a. Diawal pembelajaran Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengenalkan fenomena dan menceritakan cerita yang dapat memunculkan permasalahan dalam pembelajaran b. Diawal pembelajaran guru diajak langsung mengamati bangun ruang 3 dimensi dan lingkungan sekitar 2. Orientasi siswa untuk belajar <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa dibantu guru untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas dan masalah belajar yang akan dibahas dalam materi bangun ruang b. Guru mengajukan pertanyaan pada siswa mengenai materi yang dianalisis 3. Membimbing menyelidiki siswa <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa Merumuskan masalah, yaitu dengan mencari dan menentukan masalah b. Menganalisis masalah, siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai 	45 Menit

	<p>sudut pandang</p> <p>c. Merumuskan hipotesis, siswa merumuskan kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.</p> <p>4. Pengembangan dan Penyajian</p> <p>a. Pengujian hipotesis, yaitu siswa mengambil dan merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan</p> <p>b. Merevisi rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat secara tepat mengamalkan sikap baru.</p> <p>c. Mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan.</p> <p>d. Memberikan isyarat, baik dengan mata, raut wajah, atau anggota tubuh.</p> <p>e. Jika tidak mempan, maka dilanjutkan dengan perkataan. Baru yang terakhir setelah isyarat dan perkataan tidak berhasil, langkah selanjutnya yaitu dengan cara memberi hadiah hukuman agar siswa dapat lebih giat dalam proses pembelajaran.</p> <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>a. Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi atau mengevaluasi proses pemecahan masalah dan proses-proses yang digunakan.</p> <p>b. Siswa melaksanakan tes hasil belajar, dengan menjawab 10 butir soal yang telah disediakan.</p>	
--	---	--

	c. Menggunakan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> siswa diberikan beberapa masalah, kemudian siswa yang mendapat nilai paling tinggi akan diberikan hadiah. Bagi yang mendapat nilai rendah akan diberikan hukuman.	
Penutupan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian memberikan hadiah bagi siswa yang menyimpulkan materi. 2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya. 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam. 	10 Menit

H. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Tes	Bentuk Instrumen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi pengertian, ciri, dan jaring-jaring bangun ruang(kubus, balok, dan bola) 2. Menggunakan rumus volume untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus dan balok. 3. Memecahkan masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang 4. Menganalisis masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang 	Tertulis	Butir Soal Pilihan Ganda

Kotapinang, Maret 2022

Mengetahui,
Wali Kelas VI-C

Peneliti

Titin Delina Harahap, M.Pd
NIP.19900711 201403 2 005

Yenni
NIM.1820500012

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Hj. Derliani Hasibuan, S. PdI
NIP.19630115 198404 2 004

Siklus 1

Pertemuan II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas / Semester : VI/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Ruang

Alokasi waktu : 2×35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. (KI. 1)
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. (KI. 2)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. (KI. 3)
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. (KI.4)

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4. 7 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang (Balok, Kubus dan Bola)	4.7.1 Mengidentifikasi pengertian, ciri, dan jaring-jaring bangun ruang(kubus, balok, dan bola) 4.7.2 Menggunakan rumus volume untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok, dan bola. 4.7.3 Memecahkan masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang 4.7.4 Menganalisis masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pengamatan, menanya, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan hasil mengolah dalam penugasan individu dan kelompok siswa dapat:

1. Dengan menyimak penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi benda / objek yang berbentuk kubus, balok, dan bola.
2. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu Mengidentifikasi unsur-unsur kubus, balok, dan bola.
3. Dengan menuliskan penjelasan materi yang dibahas, siswa mampu menggunakan rumus luas untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok, dan bola.
4. Melalui kegiatan menyimak, dan mencoba siswa mampu menggunakan rumus luas untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok dan bola.

D. Materi Pembelajaran

1. Bangun ruang (Bola)

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Pembelajaran berbasis Masalah
2. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, *reward* dan *punishment*,
Reward : Buku, pensil, makanan
Punishment : Menghafal ayat pendek dan mengulang pembelajaran di depan kelas

F. Sumber dan Media Belajar

1. Sumber belajar

- a. Buku Siswa : Gunanta, Dhesy Adhalia. 2018. Buku Matematika untuk SD/MI Kelas VI. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama(94).
- b. Buku referensi:
 - 1) Tim Arif. 2019. Arif teman berlatih dan Belajar Cerdas. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia(42)
 - 2) Sri Nurhayati. 2014. Buku Cerdas Kurikulum 2013 Ringkasan Materi, Pembahasan, dan Rumus Lengkap Matematika. Jakarta: Kunci Aksara(5-63)
 - 3) Febriani Rotua Manullang. 2019. Konsep Dasar Matematika SD untuk PGSD. Jakarta:Kencana(31-53)

2. Media Belajar : Jaring-jaring bangun ruang (bola), kertas
Karton (Gambar)

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran 2. Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa 3. Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan <i>ice breaking</i> 4. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan tema sebelumnya. 5. Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan bangun ruang (kubus, balok, dan kubus) 6. Memberikan penjelasan tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari 7. Menyampaikan tujuan pembelajaran 8. Guru menjelaskan tentang penggunaan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dalam proses pembelajaran, dengan menguraikan ganjaran hadiah dan hukuman terkait dengan materi pelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi Siswa terhadap Masalah <ol style="list-style-type: none"> a. Awal pembelajaran Guru menjelaskan 	45 Menit

	<p>tujuan pembelajaran, mengenalkan fenomena dan menceritakan cerita yang dapat memunculkan permasalahan dalam pembelajaran</p> <p>b. Diawal pembelajaran guru memperlihatkan media pembelajaran bangun ruang dan mengajak siswa mengamati bangun ruang 3 dimensi dan lingkungan sekitar</p> <p>2. Orientasi Siswa untuk Belajar</p> <p>a. Siswa dibantu guru untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas dan masalah belajar yang akan dibahas dalam materi bangun ruang</p> <p>b. Guru mengajukan pertanyaan pada siswa mengenai materi yang dianalisis</p> <p>3. Membimbing Menyelidiki Siswa</p> <p>a. Guru membagi beberapa kelompok belajar berdasarkan tingkat pemahaman siswa</p> <p>b. Dalam kelompok siswa merumuskan masalah, yaitu dengan mencari dan menentukan masalah</p> <p>c. Menganalisis masalah, siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang</p> <p>d. Berdasarkan media pembelajaran, siswa merumuskan hipotesis, siswa merumuskan kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.</p> <p>4. Pengembangan dan Penyajian</p> <p>a. Pengujian hipotesis, yaitu siswa mengambil dan merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hiopotesis yang diajukan Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil</p>	
--	---	--

	<p>pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan</p> <ol style="list-style-type: none"> b. Merevisi rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat secara tepat mengamalkan sikap baru c. Mengaplikasikan dalam kehidupan nyata sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan d. Memberikan isyarat, baik dengan mata, raut wajah, atau anggota tubuh e. Jika tidak mempan, maka dilanjutkan dengan perkataan. Baru yang terakhir setelah isyarat dan perkataan tidak berhasil, langkah selanjutnya yaitu dengan cara memberi hadiah atau hukuman agar siswa dapat lebih giat dalam proses pembelajaran. <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi atau mengevaluasi proses pemecahan masalah dan proses-proses yang digunakan. b. Pemberian tes yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok belajar. c. Menggunakan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> siswa diberikan beberapa masalah, kemudian siswa yang mendapat nilai bagus akan diberikan hadiah. Bagi yang mendapat nilai rendah akan diberikan hukuman. 	
Penutupan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian memberikan hadiah bagi siswa yang menyimpulkan materi. 2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya. 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam 	10 Menit

H. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Tes	Bentuk Instrumen
1. Mengidentifikasi pengertian, ciri, dan jaring-jaring bangun ruang(kubus, balok, dan bola) 2. Menggunakan rumus volume untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus dan balok. 3. Memecahkan masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang 4. Menganalisis masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang	Tertulis	Butir Soal Pilihan Ganda

Kotapinang, Maret 2022

Mengetahui,
Wali Kelas VI-C

Peneliti

Titin Delina Harahap, M.Pd
NIP.19900711 201403 2 005

Yenni
NIM.1820500012

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Hj. Derliani Hasibuan, S. PdI
NIP.19630115 198404 2 004

Siklus 1I

Pertemuan I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SEKOLAH DASAR NEGERI 02 KOTA PINANG

Kelas / Semester : VI/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Ruang

Alokasi waktu : 2×35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. (KI. 1)
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. (KI. 2)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. (KI. 3)
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. (KI.4)

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4. 7 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang (Balok, Kubus dan Bola)	4.7.1 Mengidentifikasi pengertian, ciri, dan jaring-jaring bangun ruang(kubus, balok, dan bola) 4.7.2 Menggunakan rumus volume untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok, dan bola. 4.7.3 Memecahkan masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang 4.7.4 Menganalisis masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pengamatan, menanya, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan hasil mengolah dalam penugasan individu dan kelompok siswa dapat:

1. Dengan menyimak penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi benda / objek yang berbentuk kubus, balok, dan bola.
2. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu Mengidentifikasi unsur-unsur kubus, balok, dan bola.
3. Dengan menuliskan penjelasan materi yang dibahas, siswa mampu menggunakan rumus luas untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok, dan bola.
4. Melalui kegiatan menyimak, dan mencoba siswa mampu menggunakan rumus luas untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok dan bola.

D. Materi Pembelajaran

1. Bangun ruang (Kubus dan Balok)

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Pembelajaran berbasis Masalah
2. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, *reward* dan *punishment*,
Reward : Buku, pensil, makanan
Punishment : Menghafal ayat pendek dan mengulang pembelajaran di depan kelas

F. Sumber dan Media Belajar

1. Sumber Belajar

a. Buku Siswa : Ajen Dianawati. 2008. Matematika. Jakarta: PT Wahyu Media(12-41).

b. Buku referensi:

- 1) Tim Arif. 2019. Arif teman berlatih dan Belajar Cerdas. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia(31-41)
- 2) Sri Nurhayati. 2014. Buku Cerdas Kurikulum 2013 Ringkasan Materi, Pembahasan, dan Rumus Lengkap Matematika. Jakarta: Kunci Aksara(5-63)
- 3) Febriani Rotua Manullang. 2019. Konsep Dasar Matematika SD untuk PGSD. Jakarta:Kencana(31-53)

2. Media Belajar : Jaring-jaring bangun ruang (kubus, balok, dan bola), kertas

Karton (Gambar)

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran. 2. Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa. 3. Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan <i>ice breaking</i>. 4. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan tema sebelumnya. 5. Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan bangun ruang (kubus, balok, dan kubus) 6. Memberikan penjelasan tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari 7. Menyampaikan tujuan pembelajaran 8. Guru menjelaskan tentang penggunaan metode reward dan punishment dalam proses pembelajaran, dengan menguraikan 	15 Menit

	<p>ganjaran hadiah dan hukuman terkait dengan materi pelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi Siswa terhadap Masalah <ol style="list-style-type: none"> a. Diawal pembelajaran Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengenalkan fenomena dan menceritakan cerita yang dapat memunculkan permasalahan dalam pembelajaran b. Diawal pembelajaran guru memperlihatkan media pembelajaran bangun ruang dan mengajak siswa mengamati bangun ruang 3 dimensi dan lingkungan sekitar. c. Guru membagi langsung kelompok belajar berdasarkan nilai hasil tes pada siklus I 2. Orientasi Siswa untuk Belajar <ol style="list-style-type: none"> (f) Siswa dibantu guru untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas dan masalah belajar yang akan dibahas dalam materi bangun ruang. (g) Guru meminta siswa untuk mendiskusikan masalah dalam kelompok masing-masing. (h) Guru mengajukan pertanyaan pada kelompok mengenai materi yang dianalisis 3. Membimbing Menyelidiki Siswa <ol style="list-style-type: none"> c. Guru meminta siswa untuk menjelaskan secara acak dalam kelompok mengenai materi yang dipelajari. Dan siswa dalam kelompok menganalisis, meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang. d. Menggunakan media pembelajaran, siswa merumuskan hipotesis, siswa merumuskan kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. 4. Pengembangan dan Penyajian <ol style="list-style-type: none"> c. Dalam kelompok siswa dituntut mengambil dan merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hioptesis yang diajukan. d. Merumuskan rekomendasi pemecahan 	45 Menit

	<p>masalah sehingga siswa dapat menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan</p> <ol style="list-style-type: none"> e. Merevisi rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat secara tepat mengamalkan sikap baru. f. Mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan. g. Memberikan isyarat, baik dengan mata, raut wajah, atau anggota tubuh. h. Jika tidak mempan, maka dilanjutkan dengan perkataan. Baru yang terakhir setelah isyarat dan perkataan tidak berhasil, langkah selanjutnya yaitu dengan cara memberi hadiah atau hukuman agar siswa dapat lebih giat dalam proses pembelajaran. <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi atau mengevaluasi proses pemecahan masalah dan proses-proses yang digunakan. b. Pemberian tes yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok belajar. c. Menggunakan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> siswa diberikan beberapa masalah, kemudian siswa yang mendapat nilai bagus akan diberikan hadiah. Bagi yang mendapat nilai rendah akan diberikan hukuman. 	
Penutupan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian memberikan hadiah bagi siswa yang menyimpulkan materi. 2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya. 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam 	10 Menit

H. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Tes	Bentuk Instrumen
1. Mengidentifikasi pengertian, ciri, dan jaring-jaring bangun ruang(kubus, balok, dan bola) 2. Menggunakan rumus volume untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus dan balok. 3. Memecahkan masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang 4. Menganalisis masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang	Tertulis	Butir Soal Pilihan Ganda

Kotapinang, Maret 2022

Mengetahui,
Wali Kelas VI-C

Peneliti

Titin Delina Harahap, M.Pd
NIP.19900711 201403 2 005
NIM.1820500012

Yenni

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Hj. Derliani Hasibuan, S. PdI
NIP.19630115 198404 2 004

Siklus 1I

Pertemuan II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas / Semester : VI/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Ruang

Alokasi waktu : 2×35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. (KI. 1)
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. (KI. 2)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. (KI. 3)
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. (KI.4)

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4. 7 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang (Balok, Kubus dan Bola)	4.7.1 Mengidentifikasi pengertian, ciri, dan jaring-jaring bangun ruang(kubus, balok, dan bola) 4.7.2 Menggunakan rumus volume untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok, dan bola. 4.7.3 Memecahkan masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang 4.7.4 Menganalisis masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pengamatan, menanya, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan hasil mengolah dalam penugasan individu dan kelompok siswa dapat:

1. Dengan menyimak penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi benda / objek yang berbentuk kubus, balok, dan bola.
2. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur kubus, balok, dan bola.
3. Dengan menuliskan penjelasan materi yang dibahas, siswa mampu menggunakan rumus luas untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok, dan bola.
4. Melalui kegiatan menyimak, dan mencoba siswa mampu menggunakan rumus luas untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus, balok dan bola.

D. Materi Pembelajaran

1. Bangun ruang (kubus, balok dan bola)

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Pembelajaran berbasis Masalah
2. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, *reward* dan *punishment*,
Reward : Buku, pensil, makanan
Punishment : Menghafal ayat pendek dan mengulang pembelajaran di depan kelas

F. Sumber dan Media Belajar

1. Sumber belajar
 - a. Buku Siswa : Ajen Dianawati. 2008. Matematika. Jakarta: PT Wahyu Media(12-41).
 - b. Buku referensi:

- 1) Tim Arif. 2019. Arif teman berlatih dan Belajar Cerdas. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia(31-41)
 - 2) Sri Nurhayati. 2014. Buku Cerdas Kurikulum 2013 Ringkasan Materi, Pembahasan, dan Rumus Lengkap Matematika. Jakarta: Kunci Aksara(5-63)
 - 3) Febriani Rotua Manullang. 2019. Konsep Dasar Matematika SD untuk PGSD. Jakarta:Kencana(31-53)
2. Media Belajar : Jaring-jaring bangun ruang (kubus, balok, dan bola), Kertas Karton (Gambar)

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran. 2. Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa. 3. Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan <i>ice breaking</i>. 4. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan tema sebelumnya. 5. Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan bangun ruang (kubus, balok, dan kubus). 6. Memberikan penjelasan tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. 7. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 8. Guru menjelaskan tentang penggunaan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dalam proses pembelajaran, dengan menguraikan ganjaran hadiah dan hukuman terkait dengan materi pelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi Siswa terhadap Masalah <ol style="list-style-type: none"> a. Diawal pembelajaran Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengenalkan fenomena dan menceritakan cerita yang dapat memunculkan permasalahan dalam pembelajaran. b. Guru memperlihatkan media pembelajaran bangun ruang dan mengajak siswa mengamati bangun ruang 3 dimensi dan lingkungan sekitar. c. Guru membagi langsung kelompok belajar berdasarkan nilai hasil tes pada 	45 Menit

	<p>pertemuan terakhir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Orientasi Siswa untuk Belajar <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa dibantu guru untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas dan masalah belajar yang akan dibahas dalam materi bangun ruang. b. Guru meminta siswa untuk mendiskusikan masalah dalam kelompok masing-masing. c. Guru mengajukan pertanyaan pada kelompok mengenai materi yang dianalisis 3. Membimbing Menyelidiki Siswa <ol style="list-style-type: none"> a. Guru meminta siswa untuk menjelaskan secara acak dalam kelompok mengenai materi yang dipelajari. Dan siswa dalam kelompok menganalisis, meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang. b. Menggunakan media pembelajaran, siswa merumuskan hipotesis, siswa merumuskan kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. 4. Pengembangan dan Penyajian <ol style="list-style-type: none"> a. Dalam kelompok siswa dituntut mengambil dan merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan. b. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan. c. Merevisi rekomendasi pemecahan masalah sehingga siswa dapat secara tepat mengamalkan sikap baru. d. Mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan. e. Memberikan isyarat, baik dengan mata, raut wajah, atau anggota tubuh. f. Jika tidak mempan, maka dilanjutkan dengan perkataan. Baru yang terakhir setelah isyarat dan perkataan tidak berhasil, langkah selanjutnya yaitu 	
--	---	--

	<p>dengan cara memberi hadiah atau hukuman agar siswa dapat lebih giat dalam proses pembelajaran.</p> <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi atau mengevaluasi proses pemecahan masalah dan proses-proses yang digunakan. Pemberian tes yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok belajar. Menggunakan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> siswa diberikan beberapa masalah, kemudian siswa yang mendapat nilai bagus akan diberikan hadiah. Bagi yang mendapat nilai rendah akan diberikan hukuman. 	
Penutupan	<ol style="list-style-type: none"> Guru memfasilitasi siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian memberikan hadiah bagi siswa yang menyimpulkan materi. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam. 	10 Menit

H. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Tes	Bentuk Instrumen
<ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi pengertian, ciri, dan jaring-jaring bangun ruang(kubus, balok, dan bola) Menggunakan rumus volume untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kubus dan balok. Memecahkan masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang Menganalisis masalah sehari-hari yang terkait penerapan konsep bangun ruang 	Tertulis	Butir Soal Pilihan Ganda

Kotapinang, Maret 2022

Mengetahui,
Wali Kelas VI-C

Peneliti

Titin Delina Harahap, M.Pd
NIP.19900711 201403 2 005

Yenni
NIM.1820500012

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Hj. Derliani Hasibuan, S. PdI
NIP.19630115 198404 2 004

Siklus I

Pertemuan I

LEMBAR PENILAIAN RPP RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas / Semester : VI/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Ruang

Alokasi waktu : 2 × 35 Menit

No	Administrasi yang dinilai	Jawaban		Nilai			Keterangan
		Ya	Tdk	A	B	C	
6.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	✓			✓		Tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar
7.	Pemilihan materi ajar	✓			✓		Sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik
8.	Pemilihan sumber atau media pembelajaran		✓			✓	Sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik
9.	Kelengkapan instrumen	✓		✓			Soal, kunci jawaban, penskoran
Keterangan Nilai							Kategori Cukup Baik

Siklus I

Pertemuan II

LEMBAR PENILAIAN RPP RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas / Semester : VI/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Ruang

Alokasi waktu : 2 × 35 Menit

No	Administrasi yang dinilai	Jawaban		Nilai			Keterangan
		Ya	Tdk	A	B	C	
1.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	✓		✓			Tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar
2.	Pemilihan materi ajar	✓			✓		Sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik
3.	Pemilihan sumber atau media pembelajaran	✓			✓		Sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik
4.	Kelengkapan instrumen	✓		✓			Soal, kunci jawaban, penskoran
Keterangan Nilai							Kategori Baik

Siklus II

Pertemuan 1

LEMBAR PENILAIAN RPP RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas / Semester : VI/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Ruang

Alokasi waktu : 2 × 35 Menit

No	Administrasi yang dinilai	Jawaban		Nilai			Keterangan
		Ya	Tdk	A	B	C	
1.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	✓		✓			Tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar
2.	Pemilihan materi ajar	✓			✓		Sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik
3.	Pemilihan sumber atau media pembelajaran	✓			✓		Sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik
4.	Kelengkapan instrumen	✓		✓			Soal, kunci jawaban, penskoran
Keterangan Nilai							Kategori Baik

Siklus II

Pertemuan II

LEMBAR PENILAIAN RPP RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas / Semester : VI/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Ruang

Alokasi waktu : 2 × 35 Menit

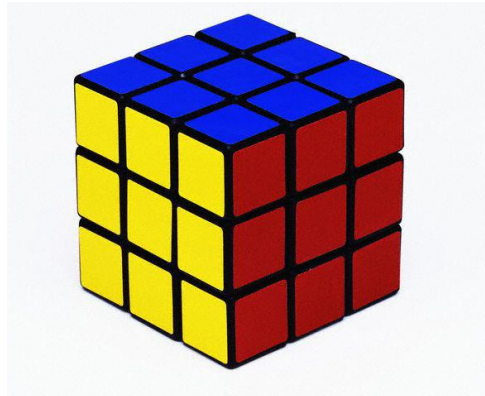
No	Administrasi yang dinilai	Jawaban		Nilai			Keterangan
		Ya	Tdk	A	B	C	
1.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	✓		✓			Tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar
2.	Pemilihan materi ajar	✓		✓			Sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik
3.	Pemilihan sumber atau media pembelajaran	✓		✓			Sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik
4.	Kelengkapan instrumen	✓		✓			Soal, kunci jawaban, penskoran
Keterangan Nilai							Kategori Sangat Baik

Lampiran II

MATERI PEMBELAJARAN

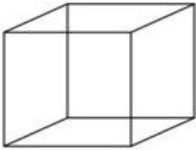
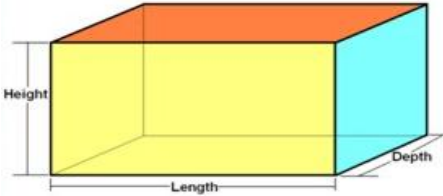
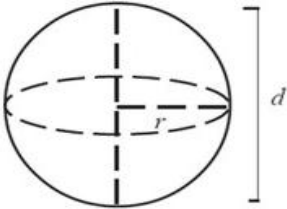
1. Bangun Ruang

Mengenal Bangun Ruang



Benda-benda yang tampak pada gambar di atas memiliki gambar yang beraneka ragam. Bentuk benda-benda tersebut dinamakan bangun ruang. Bangun ruang merupakan suatu bangunan yang memiliki ruang yang dibatasi oleh beberapa buah sisi. Bangun ruang dikatakan juga sebagai bangun tiga dimensi, bangun ruang yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti bangun ruang kubus, balok, bola, prisma, tabung, kerucut dan tabung.⁶²

⁶² Sukirman, *Matematika Untuk Guru dan Calon Guru Pendidikan Dasar* (Yogyakarta:

	RUMUS KUBUS	
	Formula : $S \times 3$	
	Masukan Sisi :	<input type="text"/>
	Volume :	<input type="text" value="0"/>
	RUMUS BALOK	
	Panjang :	<input type="text"/>
	Lebar :	<input type="text"/>
	Tinggi :	<input type="text"/>
	Volume :	<input type="text" value="0"/>
	RUMUS BOLA	
	Phi :	<input type="text"/>
	R :	<input type="text"/>
	T :	<input type="text"/>
	Volume :	<input type="text" value="0"/>
	Luas :	<input type="text" value="0"/>

Bangun ruang memiliki unsur-unsur yaitu terdiri dari sisi, rusuk, dan titik sudut.⁶³

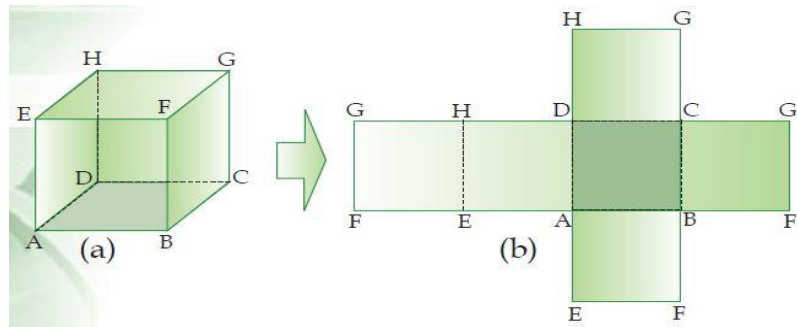
- 1) Sisi adalah daerah atau bidang yang membatasi bangun ruang.
- 2) Rusuk adalah garis pertemuan sisi-sisi pada bangun ruang.
- 3) Titik sudut adalah titik pertemuan tiga atau lebih rusuk pada suatu bangun ruang.

Setiap bangun ruang memiliki ciri-ciri yang berbeda. Ciri-ciri bangun ruang dapat dilihat berdasarkan sisi, rusuk, dan titik sudut yang dimilikinya.

UNY Press, 2017), hlm. 152.

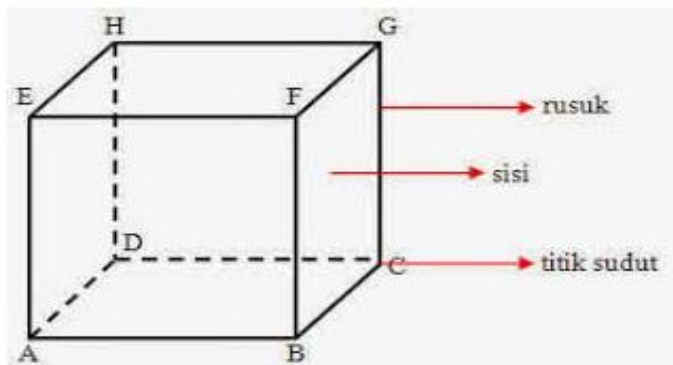
⁶³ Gunanti & Dhesy Adhalia, *Buku Siswa Matematika Untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2017), hlm. 82-107.

1) Kubus

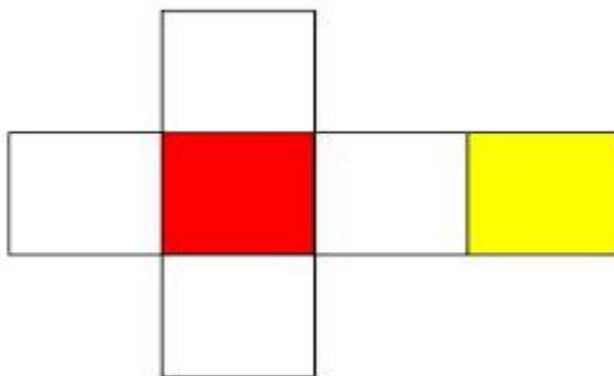


Ciri-ciri bangun ruang kubus antara lain:

- a) Keenam sisinya berbentuk persegi yang sama luas, dimana sisi-sisi yang sehadu sejajar.
- b) Memiliki 12 rusuk yang sama panjang.
- c) Memiliki 8 titik sudut.



Perhatikan jaring-jaring kubus di bawah ini:



Cara menghitung volume bangun ruang kubus yaitu; $V = S \times S \times S (S^3)$. Contoh penyelesaian latihan menentukan volume kubus.

Sebuah kubus memiliki panjang rusuk 8 cm. Tentukan volume bangun ruang kubus tersebut!

Jawab:

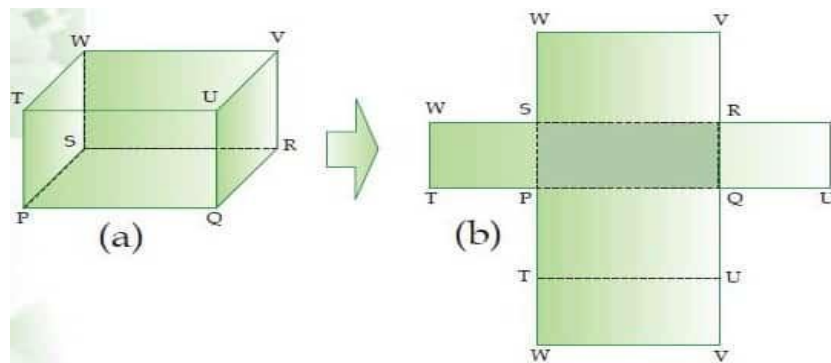
Diketahui : $S = 8 \text{ cm}$

Ditanya : volume bangun ruang kubus (V)?

Jawab

$$\begin{aligned} V &= S \times S \times S \\ &= 8 \times 8 \times 8 \\ &= 512 \text{ cm}^3 \end{aligned}$$

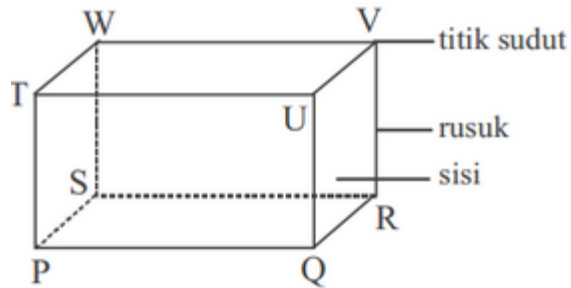
2) Balok



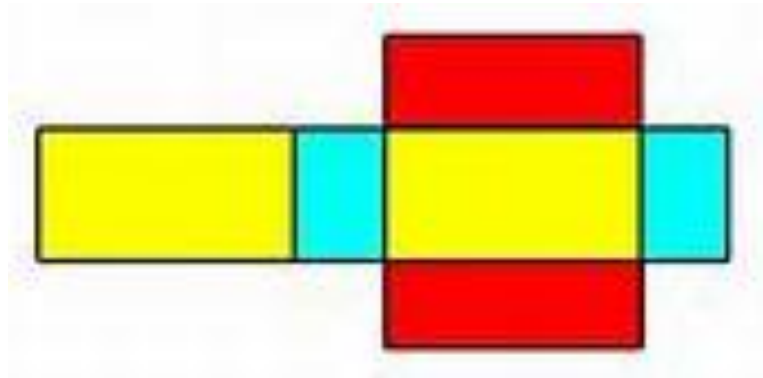
Ciri-ciri bangun ruang balok yaitu:

- Memiliki enam sisi, dimana sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama luas.
- Memiliki 12 rusuk, dimana rusuk-rusuk yang sejajar sama panjang.

c) Memiliki 8 titik sudut.



Perhatikan jaring-jaring balok di bawah ini:



Cara menghitung volume bangun ruang kubus yaitu; $V = P \times l \times t$. Contoh penyelesaian latihan menentukan volume kubus.

Sebuah balok memiliki panjang rusuk 18 cm, lebar 12 cm, dan tinggi 11 cm. Tentukan volume bangun ruang balok tersebut!

Jawab:

Diketahui : $P = 18 \text{ cm}$

$l = 12 \text{ cm}$

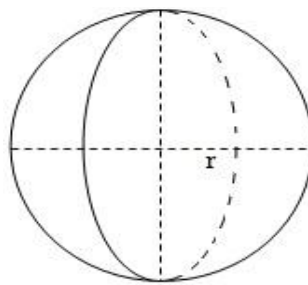
$t = 11 \text{ cm}$

Ditanya : volume bangun ruang balok(V)?

Jawab

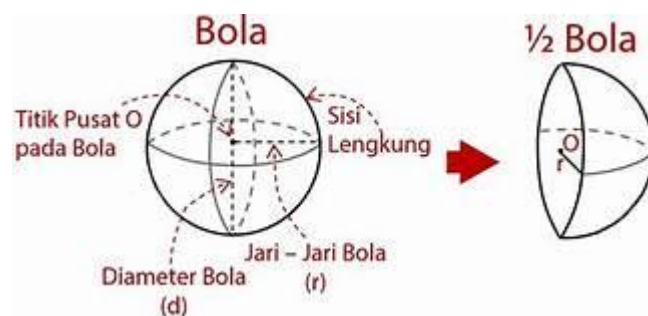
$$\begin{aligned}V &= P \times l \times t \\ &= 18 \times 12 \times 11 \\ &= 216 \times 11 \\ &= 2.376 \text{ cm}^3\end{aligned}$$

3) Bola

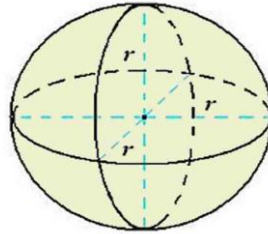


Bola merupakan bangun ruang yang permukaannya memiliki jarak yang sama dengan titik pusatnya, ciri-ciri bangun ruang bola antara lain sebagai berikut:

- Hanya memiliki 1 sisi.
- Tidak memiliki rusuk.
- Tidak memiliki titik sudut.



Perhatikan jaring-jaring balok di bawah ini:



Cara menghitung volume bangun ruang bola yaitu; $V = \frac{4}{3} \times \pi \times r^3$. Contoh penyelesaian latihan menentukan volume bola.

Sebuah bangun berbentuk bola memiliki diameter 14 cm, jari-jari 7 cm. Tentukan volume bangun ruang bola tersebut!

Jawab:

Diketahui : $d = 14 \text{ cm}$

$$r = 7 \text{ cm}$$

Ditanya : Volume bangun ruang bola (V)?

Jawab

$$V = \frac{4}{3} \times \pi \times r^3.$$

$$= \frac{4}{3} \times \frac{22}{7} \times 7 \times 7 \times 7$$

$$= 1437,33 \text{ cm}^3$$

Lampiran III

Butir Soal Tes

1. Sebutkan contoh benda berbentuk kubus, balok, dan bola!
 - a. Dadu, buku, dan kelereng
 - b. Gelas, buku, dan tenda
 - c. Rubik, kaleng susu, dan kelereng
 - d. Buku, kulkas, dan pena

2. Sebuah kotak berbentuk kubus memiliki panjang sisi 150 cm. Maka volume kubus dalam satuan meter adalah?
 - a. $2,25 \text{ m}^3$
 - b. $3,375 \text{ m}^3$
 - c. $4,25 \text{ m}^3$
 - d. 25 m^3

3. Pernyataan berikut yang bukan merupakan sifat-sifat bangun ruang kubus adalah?
 - a. Memiliki 6 buah bidang sisi yang berbeda dengan ukuran
 - b. Diagonal rusuk berbentuk sudut 90^0
 - c. Memiliki 8 buah titik sudut
 - d. Memiliki 12 buah rusuk

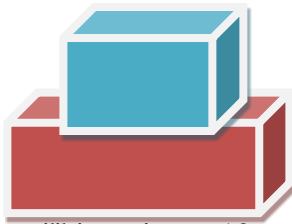
4. Bangun datar yang membentuk bangun ruang balok adalah?
 - a. Jajar genjang dan trapesium
 - b. Persegi dan belah ketupat
 - c. Persegi dan persegi panjang
 - d. Persegi panjang dan trapesium

5. Sebuah bangun ruang balok memiliki panjang 6 cm, lebar 4 cm, dan tinggi 3 cm. Maka volume balok tersebut adalah?
 - a. 72 cm^3
 - b. 100 cm^3
 - c. 272 cm^3
 - d. 125 cm^3

6. Apabila diketahui volume balok 720 cm^3 , memiliki panjang 15 cm dan lebar 8 cm. Maka tinggi bangun ruang balok tersebut adalah?
 - a. 6 cm
 - b. 8 cm
 - c. 5 cm

d. 4 cm

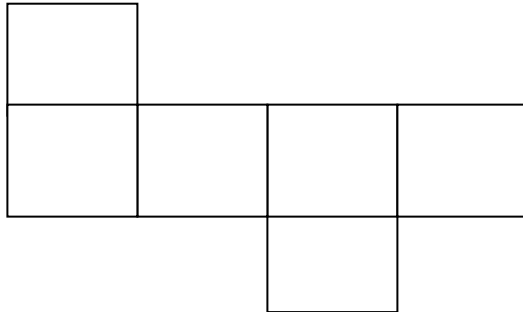
7. Terdapat sebuah bangun ruang gabungan seperti gambar dibawah ini.



Jika bangun ruang balok memiliki panjang 10 cm, lebar 3 cm, dan tinggi 4 cm, kemudian panjang sisi kubus 3 cm. Hitunglah volume gabungan dari dua bangun ruang di atas!

- a. 147 cm^3
- b. 127 cm^3
- c. 150 cm^3
- d. 247 cm^3

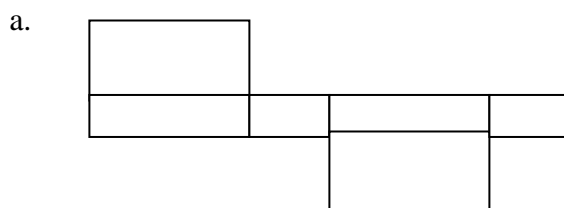
8. Perhatikan gambar jaring- jaring pada gambar dibawah ini!



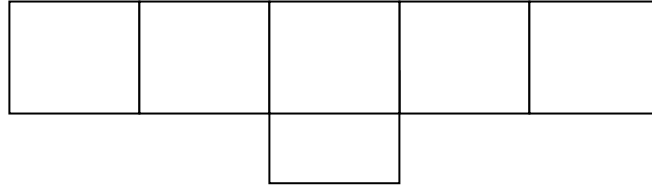
Berdasarkan gambar di atas, bangun ruang yang dapat terbentuk dari jaring- jaring tersebut adalah?

- a. Balok
- b. Kubus
- c. Prisma segitiga
- d. Tabung

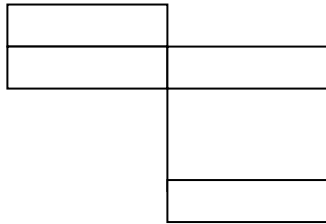
9. Manakah di bawah ini yang merupakan jaring- jaring balok?



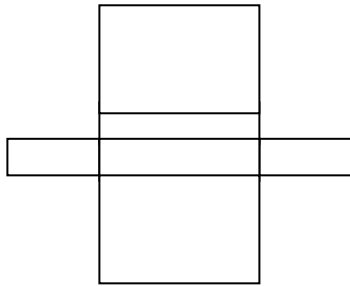
b.



c.



d.



10. Sebuah bola berdiameter 20 cm di ambil dari sebuah kotak. Berapakah jari-jari bola tersebut?

- a. 180 cm^3
- b. 270 cm^3
- c. 380 cm^3
- d. 310 cm^3

Kunci Jawaban

1. A
2. B
3. A
4. C
5. A
6. A
7. A
8. B
9. A
10. D

Lampiran IV

ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA

Hasil Belajar *Pre Test* Siswa

No	Nama	Butir Soal										Jumlah Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Akbar	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3	30	T.T
2.	Andini	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	4	40	T.T
3.	Anni	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	3	40	T.T
4.	Ayla	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	3	30	T.T
5.	Hafizah	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	3	30	T.T
6.	Indah	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	4	40	T.T
7.	Luthfi	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	3	30	T.T
8.	Raihan	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	20	T.T
9.	Arpan	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3	30	T.T
10.	Nabila	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	4	40	T.T
11.	Nazwa	0	1	0	1		0	0	0	0	0	2	20	T.T
12.	Putri	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	30	T.T
13.	Radisya	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	3	30	T.T
14.	Rangga	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	3	30	T.T
15.	Reni	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	20	T.T
16.	Rizky	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30	T.T
17.	Salsa	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	T.T
18.	Suci	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	4	40	T.T
19.	Syarif	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	4	40	T.T
20.	Tegar	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	30	T.T
21.	Tuah	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	3	30	T.T
22.	Wahyu	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	30	T.T
23.	Wilson	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3	30	T.T
24.	Windi	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	3	30	T.T
25.	Yuli	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	T.T
26.	Salsa	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	3	30	T.T
Jumlah Total Nilai												800		
Rata-rata kelas												30		
Persentase Ketuntasan												0%		

Keterangan:

T = Tuntas

T.T = Tidak Tuntas

ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA

Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I Siswa

o	Nama	Butir Soal										Jumlah Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Akbar	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	5	50	T.T
2.	Andini	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6	60	T.T
3.	Anni	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60	T.T
4.	Ayla	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	5	50	T.T
5.	Hafizah	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7	70	T.T
6.	Indah	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80	T
7.	Luthfi	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	50	T.T
8.	Raihan	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	6	60	T.T
9.	Arpan	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	4	40	T.T
10.	Nabila	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	5	50	T.T
11.	Nazwa	1	1	0	1		0	1	0	0	1	5	50	T.T
12.	Putri	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	6	60	T.T
13.	Radisyia	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	4	40	T.T
14.	Rangga	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	6	60	T.T
15.	Reni	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	6	60	T.T
16.	Rizky	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7	70	T.T
17.	Salsa	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80	T
18.	Suci	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	70	T.T
19.	Syarif	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	T
20.	Tegar	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	60	T.T
21.	Tuah	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	5	50	T.T
22.	Wahyu	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	70	T.T
23.	Wilson	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	6	60	T.T
24.	Windi	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	5	50	T.T
25.	Yuli	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	6	60	T.T
26.	Salsa	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	5	50	T.T
Jumlah Total Nilai												1599		
Rata-rata kelas												61,5		
Persentase Ketuntasan												11,5%		

Keterangan:

T = Tuntas

T.T = Tidak Tuntas

ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA

Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II Siswa

No	Nama	Butir Soal										Jumlah Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Akbar	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	5	50	T.T
2.	Andini	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	T.T
3.	Anni	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80	T
4.	Ayla	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	T
5.	Hafizah	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7	70	T.T
6.	Indah	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80	T
7.	Luthfi	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80	T
8.	Raihan	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	6	60	T.T
9.	Arpan	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	5	50	T.T
10.	Nabila	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	5	50	T.T
11.	Nazwa	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	6	60	T.T
12.	Putri	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	6	60	T.T
13.	Radisyah	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	T
14.	Rangga	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70	T.T
15.	Reni	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	5	50	T.T
16.	Rizky	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	7	70	T.T
17.	Salsa	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	T
18.	Suci	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	T
19.	Syarif	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	T
20.	Tegar	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6	60	T.T
21.	Tuah	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6	60	T.T
22.	Wahyu	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	T
23.	Wilson	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	70	T.T
24.	Windi	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	5	50	T.T
25.	Yuli	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	6	60	T.T
26.	Salsa	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6	60	T.T
Jumlah Total Nilai												1788		
Rata-rata kelas												68,7		
Persentase Ketuntasan												34,6%		

Keterangan:

T = Tuntas

T.T = Tidak Tuntas

ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA

Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I Siswa

No	Nama	Butir Soal										Jumlah Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Akbar	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	7	70	T.T
2.	Andini	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80	T
3.	Anni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	T
4.	Ayla	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	T
5.	Hafizah	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80	T
6.	Indah	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	T
7.	Luthfi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	T
8.	Raihan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7	70	T.T
9.	Arpan	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	7	70	T.T
10.	Nabila	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80	T
11.	Nazwa	1	1	1	1		0	0	1	1	0	7	70	T.T
12.	Putri	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80	T
13.	Radisyah	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	T
14.	Rangga	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	T
15.	Reni	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7	70	T.T
16.	Rizky	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	T
17.	Salsa	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	T
18.	Suci	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80	T
19.	Syarif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	T
20.	Tegar	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7	70	T.T
21.	Tuah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	T
22.	Wahyu	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80	T
23.	Wilson	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7	70	T.T
24.	Windi	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	70	T.T
25.	Yuli	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	6	60	T.T
26.	Salsa	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7	70	T.T
Jumlah Total Nilai												2136		
Rata-rata kelas												82,2		
Persentase Ketuntasan												61,5%		

Keterangan:

T = Tuntas

T.T = Tidak Tuntas

ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA

Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II Siswa

No	Nama	Butir Soal										Jumlah Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
27.	Akbar	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80	T
28.	Andini	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	T
29.	Anni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	T
30.	Ayla	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	T
31.	Hafizah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	T
32.	Indah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	T
33.	Luthfi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	T
34.	Raihan	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80	T
35.	Arpan	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	70	T.T
36.	Nabila	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	T
37.	Nazwa	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	8	80	T
38.	Putri	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	T
39.	Radisyah	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10	100	T
40.	Rangga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	T
41.	Reni	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	70	T.T
42.	Rizky	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	T
43.	Salsa	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	T
44.	Suci	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	T
45.	Syarif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	T
46.	Tegar	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	70	T.T
47.	Tuah	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	T
48.	Wahyu	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	T
49.	Wilson	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	T
50.	Windi	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	T
51.	Yuli	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	T
52.	Salsa	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	8	80	T
Jumlah Total Nilai												2.329		
Rata-rata kelas												89,5		
Persentase Ketuntasan												88,5%		

Keterangan:

T = Tuntas

T.T = Tidak Tuntas

Lampiran V

Siklus I Pertemuan I

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas/Waktu : VI-C/

Cara Kerja

1. Perhatikan indikator yang tersedia
2. Beri nilai pada tiap kolom nama peserta

Indikator

1. Keaktifan siswa
2. Perhatian siswa dalam pembelajaran
3. Keterlibatan siswa dalam kelompok
4. Pemahaman siswa terhadap tugas yang diberikan pendidik

Penilaian

- 5 = Selalu
4 = Sering
3 = Kadang-kadang
2 = Hampir tidak pernah
1 = Tidak pernah

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			
		1	2	3	4
1.	Akbar Rasyid Harahap				
2.	Andini Aulia Mushir Nst				
3.	Anni May Zahra Hasibuan				
4.	Ayla Anzura Putri				
5.	Hafizah Adha Pane				
6.	Indah Dwi Jannika				
7.	Luthfi Fadhil				
8.	M. Raihan Pane				
9.	Muhammad Arpan NST				
10.	Nabila Salsabila				
11.	Nazwa Syafitri Nasution				
12.	Putri Annisa Lubis				
13.	Radisyza Azzaima				

14.	Rangga Pratama				
15.	Reni Ayu Nita Harahap				
16.	Rizky Nanda Paris				
17.	Salsa Ababil				
18.	Suci Aulia Rahmadani				
19.	Syarif Hidayah Nasution				
20.	Tegar Padilah Sidauruk				
21.	Tuah Mauliamansyah L.				
22.	Wahyu Bariansyah				
23.	Wilson Halim				
24.	Windi Agustina				
25.	Yulianti Firda Sari				
26.	Salsabila Indah Sari				

Kotapinang, Maret 2022

Mengetahui,
Wali Kelas VI-C

Peneliti

Titin Delina Harahap, M.Pd
NIP.19900711 201403 2 005

Yenni
NIM.1820500012

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Hj. Derliani Hasibuan, S. Pd.I
NIP.19630115 198404 2 004

Siklus I Pertemuan II

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas/Waktu : VI-C/

Cara Kerja

1. Perhatikan indikator yang tersedia
2. Beri nilai pada tiap kolom nama peserta

Indikator

1. Keaktifan siswa
2. Perhatian siswa dalam pembelajaran
3. Keterlibatan siswa dalam kelompok
4. Pemahaman siswa terhadap tugas yang diberikan pendidik

Penilaian

- 5 = selalu
4 = sering
3 = kadang-kadang
2 = hampir tidak pernah
1 = tidak pernah

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			
		1	2	3	4
1.	Akbar Rasyid Harahap				
2.	Andini Aulia Mushir Nst				
3.	Anni May Zahra Hasibuan				
4.	Ayla Anzura Putri				
5.	Hafizah Adha Pane				
6.	Indah Dwi Jannika				
7.	Luthfi Fadhil				
8.	M. Raihan Pane				
9.	Muhammad Arpan NST				
10.	Nabila Salsabila				
11.	Nazwa Syafitri Nasution				
12.	Putri Annisa Lubis				
13.	Radisyza Azzaima				
14.	Rangga Pratama				
15.	Reni Ayu Nita Harahap				

16.	Rizky Nanda Paris				
17.	Salsa Ababil				
18.	Suci Aulia Rahmadani				
19.	Syarif Hidayah Nasution				
20.	Tegar Padilah Sidauruk				
21.	Tuah Mauliamansyah L.				
22.	Wahyu Bariansyah				
23.	Wilson Halim				
24.	Windi Agustina				
25.	Yulianti Firda Sari				
26.	Salsabila Indah Sari				

Kotapinang, Maret 2022

Mengetahui,
Wali Kelas VI-C

Peneliti

Titin Delina Harahap, M.Pd
NIP.19900711 201403 2 005

Yenni
NIM.1820500012

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Hj. Derliani Hasibuan, S. Pd.I
NIP.19630115 198404 2 004

Siklus II Pertemuan I

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas/Waktu : VI-C/

Cara Kerja

1. Perhatikan indikator yang tersedia
2. Beri nilai pada tiap kolom nama peserta

Indikator

1. Keaktifan siswa
2. Perhatian siswa dalam pembelajaran
3. Keterlibatan siswa dalam kelompok
4. Pemahaman siswa terhadap tugas yang diberikan pendidik

Penilaian

- 5 = Selalu
4 = Sering
3 = Kadang-kadang
2 = Hampir tidak pernah
1 = Tidak pernah

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			
		1	2	3	4
1.	Akbar Rasyid Harahap				
2.	Andini Aulia Mushir Nst				
3.	Anni May Zahra Hasibuan				
4.	Ayla Anzura Putri				
5.	Hafizah Adha Pane				
6.	Indah Dwi Jannika				
7.	Luthfi Fadhil				
8.	M. Raihan Pane				
9.	Muhammad Arpan NST				
10.	Nabila Salsabila				
11.	Nazwa Syafitri Nasution				
12.	Putri Annisa Lubis				
13.	Radisyza Azzaima				
14.	Rangga Pratama				
15.	Reni Ayu Nita Harahap				

16.	Rizky Nanda Paris				
17.	Salsa Ababil				
18.	Suci Aulia Rahmadani				
19.	Syarif Hidayah Nasution				
20.	Tegar Padilah Sidauruk				
21.	Tuah Mauliamansyah L.				
22.	Wahyu Bariansyah				
23.	Wilson Halim				
24.	Windi Agustina				
25.	Yulianti Firda Sari				
26.	Salsabila Indah Sari				

Mengetahui,
Wali Kelas VI-C

Kotapinang,

2022

Peneliti

Titin Delina Harahap, M.Pd
NIP.19900711 201403 2 005

Yenni
NIM.1820500012

Siklus II Pertemuan II

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas/Waktu : VI-C/

Cara Kerja

1. Perhatikan indikator yang tersedia
2. Beri nilai pada tiap kolom nama peserta

Indikator

1. Keaktifan siswa
2. Perhatian siswa dalam pembelajaran
3. Keterlibatan siswa dalam kelompok
4. Pemahaman siswa terhadap tugas yang diberikan pendidik

Penilaian

- 5 = selalu
4 = sering
3 = kadang-kadang
2 = hampir tidak pernah
1 = tidak pernah

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			
		1	2	3	4
5.	Akbar Rasyid Harahap				
6.	Andini Aulia Mushir Nst				
7.	Anni May Zahra Hasibuan				
8.	Ayla Anzura Putri				
9.	Hafizah Adha Pane				
10.	Indah Dwi Jannika				
11.	Luthfi Fadhil				
12.	M. Raihan Pane				
13.	Muhammad Arpan NST				
14.	Nabila Salsabila				
15.	Nazwa Syafitri Nasution				
16.	Putri Annisa Lubis				
17.	Radisysa Azzaima				
18.	Rangga Pratama				
19.	Reni Ayu Nita Harahap				

20.	Rizky Nanda Paris				
21.	Salsa Ababil				
22.	Suci Aulia Rahmadani				
23.	Syarif Hidayah Nasution				
24.	Tegar Padilah Sidauruk				
25.	Tuah Mauliamansyah L.				
26.	Wahyu Bariansyah				
27.	Wilson Halim				
28.	Windi Agustina				
29.	Yulianti Firda Sari				
30.	Salsabila Indah Sari				

Mengetahui,
Wali Kelas VI-C

Kotapinang,

2022

Peneliti

Titin Delina Harahap, M.Pd
NIP.19900711 201403 2 005

Yenni
NIM.1820500012

Pertemuan II Siklus II

LEMBAR OBSERVASI GURU

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas/Waktu : VI-C/

Tanggal :

Berikan penilaian dengan menuliskan (✓) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Proses Pembelajaran	a. Mengkondisikan kelas dan siswa		
		b. Mengekspresikan pengetahuan siswa		
		c. Menjaga kondisi kelas tetap kondusif		
		d. Memberikan masalah kontekstual		
2.	Kegiatan Pembuka	a. Memulai pembelajaran dengan berdo'a bersama		
		b. Memeriksa kehadiran siswa		
		c. Memeriksa kesiapan belajar siswa		
		d. Memberikan penguatan kepada Siswa		
		e. Menyampaikan kompetensi (tujuan) pembelajaran		
		f. Penggunaan <i>ice breaking</i> dalam pembukaan pembelajaran		
3.	Kegiatan Inti	a. Menyampaikan materi pembelajaran		
		b. Penggunaan metode dalam penyampaian materi		
		c. Menjelaskan metode pembelajaran yang akan dipakai		
		d. Menunjukkan penguasaan terhadap materi pembelajaran		

		e. Membuat pembelajaran dalam bentuk kelompok belajar (diskusi)		
		f. Membimbing siswa berdiskusi		
		g. Memberikan <i>ice breaking</i> dalam proses pembelajaran		
		h. Memberikan penilaian pada siswa		
		i. Memberikan <i>reward</i> (hadiah) dan <i>punishment</i> (hukuman) bagi siswa		
4.	Kegiatan Penutup	a. Siswa dibimbing pendidik untuk menyimpulkan materi pembelajaran		
		b. Pendidik menyimpulkan pembelajaran hari itu		
		c. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas dan arahan.		
		d. Menutup pembelajaran dengan memberikan hadiah bagi siswa yang tertib dalam pembelajaran		
		e. Menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama		

Keterangan : Ya = 1
 Tidak = 0

Mengetahui,
 Wali Kelas VI-C

Kotapinang, 2022

Peneliti

Titin Delina Harahap, M.Pd
 NIP.19900711 201403 2 005

Yenni
 NIM.1820500012

Lampiran VI

Pertemuan I Siklus I

LEMBAR OBSERVASI GURU

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang

Kelas/Waktu : VI-C/

Tanggal :

Berikan penilaian dengan menuliskan (✓) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
5.	Proses Pembelajaran	e. Mengkondisikan kelas dan siswa		
		f. Mengekspresikan pengetahuan siswa		
		g. Menjaga kondisi kelas tetap kondusif		
		h. Memberikan masalah kontekstual		
6.	Kegiatan Pembuka	g. Memulai pembelajaran dengan berdo'a bersama		
		h. Memeriksa kehadiran siswa		
		i. Memeriksa kesiapan belajar siswa		
		j. Memberikan penguatan kepada Siswa		
		k. Menyampaikan kompetensi (tujuan) pembelajaran		
		l. Penggunaan <i>ice breaking</i> dalam pembukaan pembelajaran		
7.	Kegiatan Inti	j. Menyampaikan materi pembelajaran		
		k. Penggunaan metode dalam penyampaian materi		
		l. Menjelaskan metode pembelajaran yang akan dipakai		
		m. Menunjukkan penguasaan terhadap materi pembelajaran		

		n. Membuat pembelajaran dalam bentuk kelompok belajar (diskusi)		
		o. Membimbing siswa berdiskusi		
		p. Memberikan <i>ice breaking</i> dalam proses pembelajaran		
		q. Memberikan penilaian pada siswa		
		r. Memberikan <i>reward</i> (hadiah) dan <i>punishment</i> (hukuman) bagi siswa		
8.	Kegiatan Penutup	f. Siswa dibimbing pendidik untuk menyimpulkan materi pembelajaran		
		g. Pendidik menyimpulkan pembelajaran hari itu		
		h. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas dan arahan.		
		i. Menutup pembelajaran dengan memberikan hadiah bagi siswa yang tertib dalam pembelajaran		
		j. Menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama		
Jumlah Skor				
Rata-Rata Nilai Aktivitas				

Keterangan : Ya = 1
Tidak = 0

Kotapinang, Maret 2022

Mengetahui,
Wali Kelas VI-C

Peneliti

Titin Delina Harahap, M.Pd
NIP.19900711 201403 2 005

Yenni
NIM.1820500012

	Bahasa				
	➤ Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
	Waktu				
	➤ Kejelasan lokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran				
	➤ Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran				
	Metode/Sajian				
	➤ Dukungan strategi dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator				
	Sarana dan alat bantu pembelajaran				
	➤ Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
	Penilaian (Validasi) Umum				
	➤ Penilaian umum terhadap tes penguasaan konsep				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

Kotapinang, Maret 2022
Validator,

Titin Delina Harahap, M.Pd
NIP. 19900711 201403 2 005

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Titin Delina Harahap, M.Pd

Pekerjaan :Guru Matematika dan wali kelas VI

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:“**Penerapan Metode *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang**”

Yang disusun oleh:

Nama :YENNI

NIM : 18 205 00012

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas pemahaman yang baik.

Kotapinang, Maret 2022
Validator,

Titin Delina Harahap, M.Pd
NIP. 19900711 201403 2 005

VAR0 0008	Pearson Correlation	-.535	.000	.802**	-.408	.250	-.583	-.089	1	.250	-.167	.250
	Sig. (2- tailed)	.111	1.000	.005	.242	.486	.077	.807		.486	.645	.486
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0009	Pearson Correlation	-.802**	-.408	.535	-.612	-.250	.167	-.356	.250	1	-.250	-.667*
	Sig. (2- tailed)	.005	.242	.111	.060	.486	.645	.312	.486		.486	.035
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0010	Pearson Correlation	.089	.000	-.356	-.102	-.250	.167	.535	-.167	-.250	1	.167
	Sig. (2- tailed)	.807	1.000	.312	.779	.486	.645	.111	.645	.486		.645
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0011	Pearson Correlation	.535	.408	.089	.408	.167	-.250	.535	.250	-.667*	.167	1
	Sig. (2- tailed)	.111	.242	.807	.242	.645	.486	.111	.486	.035	.645	
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0012	Pearson Correlation	-.218	.000	-.218	-.375	-.408	-.408	-.218	-.102	.102	.102	-.408
	Sig. (2- tailed)	.545	1.000	.545	.286	.242	.242	.545	.779	.779	.779	.242
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0013	Pearson Correlation	.524	.218	-.429	.764*	-.356	.089	.048	-.535	-.356	.089	.089
	Sig. (2- tailed)	.120	.545	.217	.010	.312	.807	.896	.111	.312	.807	.807
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0014	Pearson Correlation	-.218	.200	.218	.000	-.408	-.408	-.218	.000	.408	-.408	-.408
	Sig. (2- tailed)	.545	.580	.545	1.000	.242	.242	.545	1.000	.242	.242	.242
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0015	Pearson Correlation	.655*	.600	-.218	.500	-.408	.000	.655*	-.408	-.408	.408	.408

	Sig. (2-tailed)	.040	.067	.545	.141	.242	1.000	.040	.242	.242	.242	.242
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0016	Pearson Correlation	-.356	.000	.535	-.612	-.250	.167	.089	.250	.583	.167	-.250
	Sig. (2-tailed)	.312	1.000	.111	.060	.486	.645	.807	.486	.077	.645	.486
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0017	Pearson Correlation	.218	.200	-.218	.000	.408	.000	.218	.000	-.408	.408	.000
	Sig. (2-tailed)	.545	.580	.545	1.000	.242	1.000	.545	1.000	.242	.242	1.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0018	Pearson Correlation	-.218	-.200	-.218	.000	.000	-.408	-.655 ⁺	.000	.000	-.408	-.408
	Sig. (2-tailed)	.545	.580	.545	1.000	1.000	.242	.040	1.000	1.000	.242	.242
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0019	Pearson Correlation	.524	.655 ⁺	.048	.764 ⁺	-.356	-.356	.524	-.089	-.356	.089	.535
	Sig. (2-tailed)	.120	.040	.896	.010	.312	.312	.120	.807	.312	.807	.111
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR0 0020	Pearson Correlation	.048	-.218	-.429	.218	-.356	.089	-.429	-.535	.089	-.356	-.356
	Sig. (2-tailed)	.896	.545	.217	.545	.312	.807	.217	.111	.807	.312	.312
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	10	100.0
	Total	20	100.0

UJI VALIDITAS

Res ponden	No Item																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	γ	
R. 1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	13	169
R. 2	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	13	169
R. 3	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	169
R. 4	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	9	81
R. 5	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	10	100
R. 6	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	8	64
R. 7	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	8	64
R. 8	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	13	169
R. 9	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	11	121
R. 10	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	9	81
jumlah	7	5	7	8	4	4	7	6	4	4	4	2	7	5	5	4	5	5	7	7	107	1187
X2	49	25	49	64	16	16	49	36	16	16	16	4	49	25	25	16	25	25	49	49		
r tabel	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,63	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,63	0,632	0,632	0,632	0,63		
r hitung	0,6488	0,926	0,117	0,5361	-0,179	-0,279	0,7551	-0,12	-0,378	0,219	0,4178	-0,049	0,436	0,2437	0,8285	0,02	0,0487	-0,244	0,755	-0,31		
Validitas	V	V	TV	V	TV	TV	V	TV	TV	TV	V	TV	V	V	V	V	V	TV	V	TV		
V = 11																						
TV = 9																						

Lampiran VIII

STRUKTUR ORGANISASI KELAS VI-C



- ANGGOTA KELAS VI-C
- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| 1. Akbar Rasyid Harahap | 13. Salsa Ababil |
| 2. Andini Aulia Mushir Nst | 14. Suci Aulia Rahmadani |
| 3. Anni May Zahra Hasibuan | 15. Tegar Padilah Sidauruk |
| 4. Ayla Anzura Putri | 16. Wahyu Bariansyah |
| 5. Hafizah Adha Pane | 17. Wilson Halim |
| 6. Rizky Nanda Paris | 18. Windi Agustina |
| 7. Luthfi Fadhil | 19. Reni Ayu Nita Harahap |
| 8. M. Raihan Pane | 20. Salsabila Indah Sari |
| 9. Tuah Mauliamansyah L. | 21. Radisyasa Azzaima |
| 10. Nabila Salsabila | 22. Rangga Pratama |
| 11. Nazwa Syafitri Nasution | 23. Ratu Fatimah Rezkika |
| 12. Putri Annisa Lubis | |

Lampiran IX

DOKUMENTASI



Gambar 1. Profil Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang



Gambar 2. Pertemuan dengan Kepala Sekolah Dasar Negeri 02 Kotapinang



Gambar 3 Observasi dan Wawancara Bersama Wali Kelas VI C



Gambar 3. Proses pembelajaran Siklus I







Gambar 4. Proses pembelajaran siklus II

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data Pribadi

Nama : Yenni
NIM : 1820500012
Tempat/tanggal lahir : Kampung Selamat/ 04 Januari 1999
E-mail/No Hp : yennirambe757@gmail.com / 082249211912
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 5 dari 7 bersaudara
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : Kampung Selamat

2. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Abdul Maulub, S.Pd.I, M.Pd
Pekerjaan : PNS
Nama Ibu : Nurmasari
Pekerjaan : Wirausaha
Alamat : Kampung Selamat

3. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 05 Serasi Air Hangat
SMP : SMP Negeri 01 Rao Selatan
SMA : SMA N 01 Rao