



Penerapan Metode Reward untuk Meningkatkan Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan Materi Peluang Usaha

Mokh. Arras Rokhmadi*

Smk Negeri 1 Dlanggu

ARTICLE INFO

Article history:
Received 19 August 2019
Received in revised form
30 September 20189
Accepted 10 October 2019
Available online 29
November 2019

Kata Kunci:

Penggunaan Metode
reward, Pembelajaran
Produk Kreatif dan
Kewirausahaan, hasil
belajar

Keywords:

*The use of reward
methods, Creative Product
Learning and
Entrepreneurship, learning
outcomes*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah bagaimana cara meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa dengan metode reward di Smkn 1 Dlanggu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan empat langkah yaitu: 1) perencanaan (plan), 2) tindakan (act) 3). pengamatan (observe), 4) refleksi (reflect). Empat tahap tersebut dilakukan dengan dua siklus penelitian. Berdasarkan hasil penelitian selama dua siklus menunjukkan, adanya peningkatan hasil belajar kewirausahaan dalam membuat produk kreatif dan menyelesaikan soal yang diberikan kepada 34 siswa. Hasil analisis data selama siklus I dan II dapat disimpulkan: (1) siklus pertama jumlah siswa yang mempunyai kreatifitas berdasarkan observasi 70% yaitu u sebanyak 19 siswa dan pada (2) siklus ke dua meningkat menjadi 90% yaitu sebanyak 25 siswa. Hasil belajar dari tes kewirausahaan siswa (1) siklus pertama jumlah siswa yang menjawab benar 70% yaitu sebanyak 15 siswa dan pada siklus ke dua (2) meningkat menjadi 92% yaitu sebanyak 19 siswa. Dari hasil penelitian diambil simpulan bahwa Peningkatan keaktifan siswa dalam belajar kewirausahaan. 2. Tindakan pendampingan membantu siswa yang mengalami kesulitan di saat membahas / mendiskusikan masalah dengan teman sebangku dan pemberian kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan meningkatkan perhatian dalam mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. 3. Tindakan memberikan motivasi dan keadaan yang menyenangkan akan di teriam lebih cepat. 4. Keaktifan siswa dalam kerja sama dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi bagi siswa yang mempunyai tingkat intelegensi rendah.

ABSTRACT

The purpose of this study is how to improve student entrepreneurship learning outcomes with the reward method in Smkn 1 Dlanggu. The method in this study is classroom action research (CAR), use four steps: 1) planning, 2) action 3) observation, 4) reflection. The four stages are carried out with two research cycles. Based on the results of the study for two cycles, there was an increase in entrepreneurial learning outcomes in making creative products and solving problems given to 34 students. The results of data analysis during the first and second cycles can be concluded: (1) the first cycle the number of students who have creativity based on observations of 70% is as many as 19 students and in (2) the second cycle increased to 90% namely as many as 25 students. Learning outcomes from the student entrepreneurship test (1) the first cycle the number of students who answered correctly 70% is as many as 15 students and in the second cycle (2) increased to 92%, as many as 19 students. From the results of the study concluded that the increase in student activity in learning entrepreneurship. 2. Assistance actions help students who have difficulty when discussing / discussing problems with their classmates and providing opportunities for students to ask questions and increase attention in following ongoing lessons. 3. Actions of motivation and pleasant circumstances will be quiet sooner. 4. The activeness of students in cooperation can foster a high level of confidence for students who have a low level of intelligence.

1. Pendahuluan

Hasil teknologi telah sejak lama dimanfaatkan dalam pendidikan. Penemuan kertas, mesin cetak, radio, film, TV, komputer dan lain-lain itu dimanfaatkan bagi pendidikan. Pada hakekatnya alat-alat tersebut tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, akan tetapi alat-alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pertemuan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih ke arah terbuka. Pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (fleksibel), terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Pendidikan masa mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukan berorientasi pada gedung sekolah (Budiman, 2017).

TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi) atau dalam bahasa Inggris ICT (Information and communication technology) saat ini sangat mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Semakin tinggi kemampuan dalam memanfaatkan TIK, akan semakin tinggi pula kemampuan bersaing dalam kehidupan. Teknologi komunikasi yang terus mengalami kemajuan akan mempengaruhi pola komunikasi masyarakat nantinya (Sudarwan, 2010). Menurut Tandeur, et al., (2006) : "Information and Communication Technology (ICT) plays an important role in society when we take into account the social, cultural and economic role of computers and the Internet." Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa mengintegrasikan TIK dalam kehidupan khususnya dalam aspek pendidikan merupakan hal yang sangat penting saat ini (Restiyani, 2014).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terakhir mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dikarenakan oleh kuatnya era globalisasi, di mana komputer dan internet dengan sifatnya yang dinamis merupakan fasilitas yang telah mendominasi berbagai aktivitas kehidupan, sehingga aktivitas pendidikan, perkantoran, komersial dan industri secara mutlak memerlukan ketersediaan fasilitas tersebut. Karakteristik masyarakat itu dikenal dengan istilah masyarakat berbasis pengetahuan, artinya komunitas yang menguasai pengetahuan, berpeluang untuk memanfaatkan informasi serta menjadikan informasi sebagai nilai tambah dalam kehidupannya. Pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK tentunya harus didukung adanya ketersediaan fasilitas TIK. Oleh sebab itu di dalam peraturan pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang standar sarana dan prasarana ditetapkan harus menggunakan sarana berbasis TIK dalam proses pembelajaran. Menurut Pustekkom (2009: 10), sarana TIK dibedakan atas: (1) komponen TIK, dan (2) fasilitas TIK. Ketersediaan komponen serta fasilitas TIK ini mendapat dukungan dari pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas dan akses terhadap layanan pendidikan. Kebijakan Departemen Pendidikan memprioritaskan bagi Sekolah Menengah Atas dan ditargetkan 1000 sekolah SMA di Indonesia pada tahun 2010 sudah terhubung dengan jaringan internet dengan nama Schoolnet. Dalam mengimplementasikan Schoolnet merupakan konsep sekolah berbasis TIK, menekankan pemanfaatan TIK sebagai basis strategi pembelajaran di kelas. Sekolah berbasis TIK bukan bentuk sekolah baru, tetapi merupakan pengembangan dari sekolah yang sudah ada terutama dalam hal pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Sebagai sarana pendukung, menurut Permendiknas No. 24 Tahun 2007, terkait standar sarana dan prasarana, minimal di suatu sekolah harus tersedia fasilitas pembelajaran berbasis multimedia berupa: komputer, printer, TV, radio, CD pembelajaran, dan pemutar VCD/DVD (Rosenberg, 2001). Pada tahun 2008 pengadaan komputer di sekolah-sekolah dilakukan secara besar-besaran, tapi Direktorat PSMA (pembinaan sekolah menengah atas) memberikan sarana laboratorium multimedia komputer di beberapa sekolah berstandar Nasional. (Pers Depdiknas: 2008: 1) (Patmanthara, 2012).

Era Globalisasi dan era TIK (Teknologi dan Komunikasi) di abad 21 telah berkembang sangat pesat. Indonesia sebagai salah satu negara besar di Asia Tenggara, berada pada letak geografis yang strategis. Letak Indonesia yang berada di jalur utama perdagangan tentunya merupakan salah satu negara yang akan mengalami dampak dari segala perubahan yang ada di dunia salah satunya adalah perdagangan bebas di Indonesia. Munculnya perdagangan bebas tersebut harus dihadapi secara bijak oleh pemerintah Indonesia. Indonesia harus mempersiapkan pembangunan diberbagai sektor agar dapat bersaing pada level Internasional. Salah satu cara untuk menghadapi persaingan bebas yaitu dengan mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang mampu bersaing dapat dibangun melalui perbaikan kualitas pendidikan. *Output* dari pendidikan yaitu lulusan yang nantinya bergerak sebagai subjek pembangunan yang berkontribusi terhadap kemajuan negara Indonesia. Sesuai dengan

tujuan bangsa Indonesia yang tercantum dalam UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia, Pendidikan di Indonesia terus dilaksanakan melalui berbagai bentuk salah satunya bentuk pendidikan yang dilaksanakan pemerintah Indonesia untuk menghasilkan *output* dan *outcome* yang siap kerja adalah melalui pendidikan kejuruan.

Pendidikan memegang peran sangat penting dalam perkembangan bangsa sebab melalui sektor pendidikan akan dihasilkan sumber daya manusia (SDM) yang lebih berkualitas dan mampu membangun bangsa dan negara sehingga akan tercapai masyarakat adil dan makmur. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya, metode mengajar, media pengajaran, motivasi, potensi siswa dan guru serta interaksi antara siswa dengan guru itu sendiri.

Dalam pengajaran seorang guru diharapkan dapat menentukan pendekatan pengajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan penalaran siswa dalam proses belajar mengajar perlu juga diciptakan suatu pendekatan yang dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Dalam proses pendekatan tersebut, siswa dituntut agar dapat berbuat dan bertindak aktif sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai dengan baik.

Penerapan metode *reward* ini tidak terbatas pada ranah edukasi akan tetapi bisa dijumpai pada hampir semua ranah edukasi sosial, khususnya organisasi dan industri. Dalam sebuah penelitian psikologi yang ingin membandingkan keefektifan metode *reward* dalam mengukur tingkat kesuksesan yang lebih memuaskan. Pada periode berikutnya dengan waktu yang lebih lama terbukti metode *reward* lebih berhasil dan lebih memberikan peningkatan hasil belajar siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdapat beberapa kompetensi keahlian, salah satunya diantaranya adalah jurusan Animasi yang mana jurusan ini adalah ahli menggambar dan membuat sketsa gambar yang sekarang ini lagi melejit jurusannya, sehingga banyak diminati para siswa-siswa lulusan SMP. Jurusan Animasi bukan sekedar menggambar saja tapi juga bisa memainkan gambar mati menjadi hidup dan juga bisa membuat. Proses pembelajaran berlangsung karena terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi ini melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Posisi guru sebagai pendidik itulah yang berpengaruh terhadap siswa yaitu dalam mengajar seorang guru dituntut untuk memberikan penjelasan sejelas mungkin terhadap siswa, agar siswa mengerti dan paham. Maka dari itu seorang guru harus menguasai materi yang akan diajarkan dan menggunakan metode yang tepat dan sesuai agar siswa mampu memahami materi dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Seorang guru juga harus memberikan motivasi kepada siswa agar siswa mau mendengarkan penjelasan guru, memahami apa yang disampaikan guru dan berkeinginan untuk meningkatkan hasil belajar.

Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan perhatian dan membuat siswa lebih aktif adalah dengan memberikan hadiah berupa penghargaan serta pujian dan hukuman. (Nasution 2013:13) mengatakan "pujian merupakan dorongan bagi seorang untuk belajar lebih giat, pujian selalu berhubungan dengan prestasi yang baik." Menurut (Winkel, 2014:28) selain memberikan motivasi di atas pemberian hukuman perlu juga dilaksanakan. Hal ini agar dimaksud agar siswa berusaha menghindari hukuman yang dijanjikan gurunya dengan berusaha giat belajar.

Untuk memperoleh hasil yang baik dalam mempelajari ilmu produk kreatif dan kewirausahaan di mulai dengan mempelajari konsep yang paling sederhana, hingga rumit dan kompleks.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran Nana Sudjana (2010 : 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik. Dimiyati dan Mujiono (2016:3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya pelajaran dari puncak proses belajar.

Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor (bukan hanya salah satu aspek potensi saja) yang disebabkan pengalaman.

Definisi hasil belajar lainnya bisa juga diartikan sebagai sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh

Suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Jadi hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu

perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicoba oleh setiap anak pada periode tertentu. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesionalitas dan keahlian yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik dibidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif), dan bidang perilaku (psikomotorik) sangat berpengaruh dalam menentukan hasil belajar siswa. Hasil Belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal ini meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Lalu ada faktor Eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Menurut Carroll (dalam Sudjana 2009:40) terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: (1) bakat siswa; (2) waktu yang tersedia bagi siswa; (3) waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi; (4) kualitas pengajaran; dan (5) kemampuan siswa.

Sementara menurut Munadi dalam Rusman. T (2013: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Banyak faktor untuk membuat siswa termotivasi dalam belajarnya dan berprestasi, salah satunya yaitu dengan memberikan penghargaan (reward). Adanya metode yang diterapkan oleh guru diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa agar dapat mencapai prestasi yang lebih baik lagi.

Kewirausahaan merupakan suatu proses dimana seseorang ataupun suatu kelompok individu menggunakan upaya yang terorganisir dan sarana untuk mencari sebuah peluang dan menciptakan suatu nilai yang tumbuh dengan memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui sebuah inovasi dan keunikan, tidak mempedulikan apapun sumber daya yang digunakan pada saat ini (Robbin dan Coulter). Seseorang yang memiliki jiwa kewirausahaan adalah seorang yang memiliki kemampuan kreatifitas dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang. Sesuatu yang baru dan berbeda adalah nilai tambah barang yang menjadi sumber keunggulan untuk dijadikan peluang. Untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Kewirausahaan pada siswa perlu dicarikan solusi untuk mengatasi berbagai kesulitan mahasiswa seperti kejenuhan pada saat belajar. Guru harus mencari strategi atau inisiatif agar siswa dapat tertarik dan lebih bersemangat untuk mempelajari Kewirausahaan. Salah satu cara yang dapat mendorong dan merangsang untuk lebih semangat dalam belajar yaitu dengan memberikan *reward* pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut kamus bahasa Inggris *reward* berarti penghargaan atau hadiah.

"*Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan" (Shoimin, 2014:157). Pemberian *reward* yang diberikan oleh penulis pada penelitian ini berupa piala yang bentuknya tidak mudah rusak. Siswa yang memiliki semangat dalam belajar kemungkinan akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula artinya semakin tinggi semangatnya, semakin tinggi intensitas usaha atau upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Pemberian *reward* Guru kepada siswa dalam proses pembelajaran sebagai salah satu syarat pencapaian hasil belajar siswa, hal tersebut merupakan prakondisi yang harus ada pada diri sendiri dalam usaha untuk memotivasi siswa dalam belajar. Adanya pemberian *reward* dapat mendorong siswa untuk belajar, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar, hal ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan *reward* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang, maka penulis dalam penelitian ini menetapkan judul penelitian : "Peningkatan Hasil Belajar Kewirausahaan Dengan Metode Reward di Smkn 1 Dlanggu". Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Kewirausahaan Dengan Metode Reward di Smkn 1 Dlanggu?

Dalam penekanan kewirausahaan adalah proses menciptakan sesuatu yang berbeda, yang memiliki nilai tambah melalui pengorbanan waktu dan tenaga dengan berbagai resiko sosial dan mendapatkan penghargaan akan sesuatu yang diperoleh. Pengertian wirausaha disini menekankan pada setiap orang yang memulai sesuatu bisnis yang baru.

Reward berasal dari bahasa Inggris yang artinya hadiah, ganjaran, penghargaan atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan ketika siswa melakukan sesuatu yang baik. *Reward* merupakan sesuatu yang menyenangkan dan digemari oleh orang. *Reward* diberikan kepada siapa saja yang memenuhi harapan yakni memperoleh keberhasilan atau prestasi yang baik. Menurut Djamarah (2018:160), "*Reward* adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenangan/cinderamata." Sedangkan menurut Sadirman (2011:92), "*Reward* dapat juga dikatakan

sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian, karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut.” Sedangkan menurut Shoimin (2014:157), “*Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan.”

Menurut Slamet (2010 : 171), *reward* merupakan suatu penghargaan yang diberikan guru kepada siswa sebagai hadiah karena siswa tersebut telah berperilaku yang baik dan sudah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Purwanto (2011 : 182) mengatakan *Reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Sejalan dengan Hamalik (2012 : 184) mengatakan bahwa *reward* memiliki tujuan untuk membangkitkan atau mengemban minat, *reward* ini hanya berupa alat untuk membangkitkan minat saja bukanlah sebagai tujuan. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa seorang akan menerima penghargaan setelah melakukan pembelajaran dengan baik dan akan melakukan pembelajaran sendiri di luar kelas.

Muliawan (2016:243-244) menjelaskan langkah kerja *reward* yaitu sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan diberikan pada peserta didik, 2) Guru memberikan penjelasan materi pelajaran tersebut kepada peserta didik, 3) Ditengah-tengah penjelasan materi, pendidik menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diberikan, dan 4) Bagi peserta didik yang aktif menjawab dengan benar mendapat hadiah tertentu seperti alat tulis belajar dan kebutuhan belajar lainnya.

Berdasarkan pendapat diatas *Reward* adalah alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik atau dapat menjawab pertanyaan dengan baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target.

2. Metode

Tempat dan Waktu Penelitian di SMKN I Dlanggu kab. Mojokerto Subjek yang dikenai tindakan dalam penelitian adalah siswa Kelas XI ANM1 SMKN I Dlanggu pada kompetensi ‘Peluang Usaha’. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas XI ANM1 SMKN I Dlanggu Kab. Mojokerto semester genap tahun pelajaran 2018/2019 selama lebih kurang 3 bulan mulai tahap persiapan, pelaksanaan sampai dalam tahap penyimpulan. Jumlah seluruh siswa yang dijadikan subjek penelitian adalah 34 siswa. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada (1) Input siswa kelas XI ANM1 sebagai besar blm mampu untuk menjelaskan dari nara sumber (perdagangan, petani, karyawan). (2). Belum terlaksananya model pembelajaran dengan menggunakan metode *reward* dalam pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, dan (3) Dalam pelaksanaan pembelajaran guru jarang menggunakan metode yang bervariasi sehingga siswa merasa jenuh dan kurang aktif mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah Penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru. Sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardini Riyanto, 2010) Merupakan penelitian yang bersiklus, yang terdiri dari rencana, aksi, observasi dan refleksi yang dilakukan secara berulang.

Data Penelitian ini berupa data kualitatif. Data Penelitian ini diperoleh melalui (1) Observasi partisipatif yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan berlangsung, dan (2) Dokumen dari penelitian teman sejawat untuk mengetahui keaktifan siswa PKK Siswa kelas XI ANM1 SMKN I Dlanggu pada kompetensi ‘Peluang Usaha’.

Data yang sudah terkumpul dari observasi pelaksanaan model pembelajaran pemberian *reward* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dalam pembelajaran analisis data dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan prosedur sebagai berikut:

Menterjemahkan jenis data dari hasil observasi menjadi data kualitatif dalam bentuk deskriptif kualitatif tentang (a) Langkah-langkah model pembelajaran pemberian *reward*, (b). Kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan model pembelajaran metode *reward*, dan (2) Menganalisis data dari hasil penelitian teman sejawat dengan menggunakan teknik deskriptif.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti melalui teman sejawat, melakukan observasi terhadap aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar, dalam melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan rpp (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) maka diperoleh data sebagai berikut

Tabel 1. Hasil observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus 1

No	Aspek yang diamati	Skor Perolehan	Skor Ideal	Persentase
1.	Pendahuluan	7	12	58.33
2.	Kegiatan Inti	13	20	65.00
3.	Kegiatan Penutup	5	8	62.50
	Rata-rata	8.33	13.33	62.50

Sumber : Hasil Penelitian Diolah 2019

Berdasarkan tabel diatas aktifitas guru selama proses KBM adalah untuk membangkitkan semangat,memberikan gambaran kepada siswa tentang kegiatan pembelajaran masih kurang maksimal. Dari observasi diketahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang meliputi pendahuluan,kegiatan inti dan penutup sebesar 62,50. Dari data diatas dapat diketahui bahwa tanggapan siswa dilihat dari aspek perhatian,persentasi dan partisipasi pada siklus I masih butuh bimbingan dan kontrol terhadap pelaksanaan kerja kelompok untuk memastikan agar kegiatan kerja kelompok berjalan sesuai rencana dengan yang diharapkan.

Untuk mengamati yang terjadi selama penelitian tindakan kelas,peneliti menggunakan lembar observasi, hasil observasi kegiatan kelompok siswa pada table 2.

Tabel 2.Hasil Observasi Kegiatan guru pada siklus II

NO	Aspek Yang Diamati	Skor Perolehan	Skor Ideal	Persentase	Keterangan
1.	Pendahuluan	10	12	83.33	
2.	Kegiatan Inti	18	20	90.00	
3.	Kegiatan Penutup	8	8	100.00	
	Rata-rata	12.00	13.33	91.11	

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2019)

Dari hasil observasi diketahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang meliputi pendahuluan,kegiatan inti,dan penutup sebesar 91,11%. Hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran sudah baik. Hal ini sesuai dengan skenario pembelajaran. Penerapan metode reward yang menekankan pada kerjasama untuk mengembangkan ketrampilan kognitif yang melibatkan ketrampilan penalaran dan fisik seseorang untuk membangun gagasan/ pengetahuan baru atau menyempurnakan pengetahuan yang sudah terbentuk untuk mencapai tujuan bersama. Bila dilihat dari angka aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar,maka secara keseluruhan aktivitas guru dan siswa menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan metode reward berpusat pada siswa,dimana siswa aktif dalam pembelajaran.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif siklus II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang sudah dilakukan di siklus I,Kemudian di konfirmasi dengan hasil pada Siklus II. Dalam pembelajaran Siklus II,konsep-konsp yang teridentifikasi dikembangkan lebih lanjut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat direfleksikan kembali apa yang telah dilaksanakan selama penelitian tindakan kelas dilakukan. Dari data yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut :

- Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan pembelajaran dengan cukup baik dengan menerapkan metode pemberian reward yang dapat memotivasi belajar siswa,meskipun ada beberapa bagian yang masih belum sempurna,tetapi persentasi pelaksanaan untuk masing-masing kegiatan sudah cukup baik
- Berdasarkan data hasil lembar observasi kegiatan kelompok siswa,baik tingkat menganalisa dan mengevaluasi,perhatian dan persentase siswa semakin meningkat setelah diadakan perubahan jumlah kelompok pada siklus I sebanyak 7 siswa,pada siklus II sebanyak 5 siswa. Sehingga tingkat pemahaman terhadap materi lebih baik dari sebelumnya.
- Kekurangan pada siklus I diperbaiki,sehingga tidak terjadi kekurangan pada siklus II.
- Hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II,dan telah mencapai ketuntasan belajar pada siklus II ini sesuai yang diharapkan yakni peningkatan hasil belajar siswa.

4. Simpulan Dan Saran

Kesimpulan hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Peningkatan keaktifan siswa Produk Kreatif dan kewirausahaan kelas XI ANM1 SMKN I Dlanggu pada kompetensi Peluang Usaha dalam pembelajaran PKK yang dilakukan melalui penerapan metode *reward*.
2. Tindakan pendampingan membantu siswa yang mengalami kesulitan saat membahas/ mendiskusikan masalah dengan teman sebangku dalam pemberian kesempatan kepada siswa untuk bertanya dapat meningkatkan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.
3. Tindakan pemberian motivasi dan keadaan yang menyenangkan akan di terima lebih cepat.
4. Keaktifan siswa dalam kerja kelompok dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi bagi siswa yang mempunyai tingkat intelegensi rendah.

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah di kemukakan, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Hendaknya guru mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga siswa tidak merasa takut.
2. Sebelum melaksanakan pembelajaran hendaknya guru mempersiapkan terlebih dahulu bahan dan alat pembelajaran demi kelancaran kegiatan.
3. Sebelum melakukan pembelajaran di kelas, Guru mampu melakukan setting kelas sesuai rencana.
4. Hendaknya guru melaksanakan model pembelajaran berbasis pemberian reward secara konsisten. Dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa akan lebih meningkat.
5. Hendaknya guru mengadakan kegiatan refleksi dengan guru lain dalam wadah MGMP tentang berbagai masalah pembelajaran dengan penggunaan strategi pemberian reward yang dilakukan sehari-hari
6. Hendaknya kepala sekolah mendukung penuh dan memberikan motivasi kepada para.guru untuk selalu menggunakan metode pemberian *reward* guna meningkatkan hasil belajar siswa

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2018. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik. PT. Rineka Cipta. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Aqib, Zainal, (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Untuk : Guru. Bandung: Yrama Widia
- Budiman, Haris . 2017. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan . Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8, Mei 2017
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Empat. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2018. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Khodijah, Nyayu. 2014. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Mudjiono dan Damayanti. 2014. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta. Rineka Cipta
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. 45 Model Pembelajaran Spektakuler. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Muhibbin Syah. 2010. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduan. 2015. Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru dan Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.
- Patmanthara, Syaad. 2012. Analisis Pelaksanaan Uji Online Pada Kompetensi Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Kesiapan Infrastruktur Di SMA Kota Malang . Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Volume 19, Nomor 1, April 2012
- Restiyani, Rusi. 2014. Profil Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran Oleh Guru Biologi . Jurnal Edusains. Volume Vi Nomor 01 Tahun 2014.

- Sutama. 2010. Penelitian Tindakan Teori dan Praktek dalam PTK, PTS dan PTBK. Semarang: Citra Mandiri Utama.
- Sutama. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan R & D. Kartasura: Fairus Media.
- Sadirman. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Shoimin, Aris. 2014. Kurikulum Program studi Pendidikan Akuntansi Univ. PGRI Palembang