

**PENGARUH METODE *REWARD* TERHADAP
KEMAMPUAN BER CERITA SISWA SD NEGERI 04
MAJAKERTA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Afiq Dwi Ahimsa

34301700006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLADASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH METODE REWARD TERHADAP KEMAMPUAN
BERCERITA SISWA SD NEGERI 04 MAJAKERTA**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
AFIQ DWI AHIMSA
34301700006

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Yunita Sari, S.Pd.,M.Pd
NIK. 211 315 025

Pembimbing II

Jupriyanto
2022.04.07
07:42:13
+07'00'
Jupriyanto, S.Pd.,M.Pd
NIK. 211 313 013

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Rida Fironika, S.Pd.,M.Pd
NIK. 211 312 012

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH METODE *REWARD* TERHADAP KEMAMPUAN
BERCERITA SISWA SD NEGERI 04 MAJAKERTA**

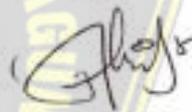
Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Afiq Dwi Ahimsa

34301700006

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 24 Mei 2022.
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji	: Dr. Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd.	()
	NIK. 211312012	
Penguji 1	: Yulina Ismiyanti, S.Pd.,M.Pd.	()
	NIK. 211314022	
Penguji 2	: Jupriyanto, S.Pd.,M.Pd.	()
	NIK. 211313013	
Penguji 3	: Yunita Sari, S.Pd.,M.Pd.	()
	NIK. 211315026	

Semarang, 4 Juli 2022

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Dr. Turahmat, S.Pd.,M.Pd.

NIK. 211312011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda Tangan di bawah ini :

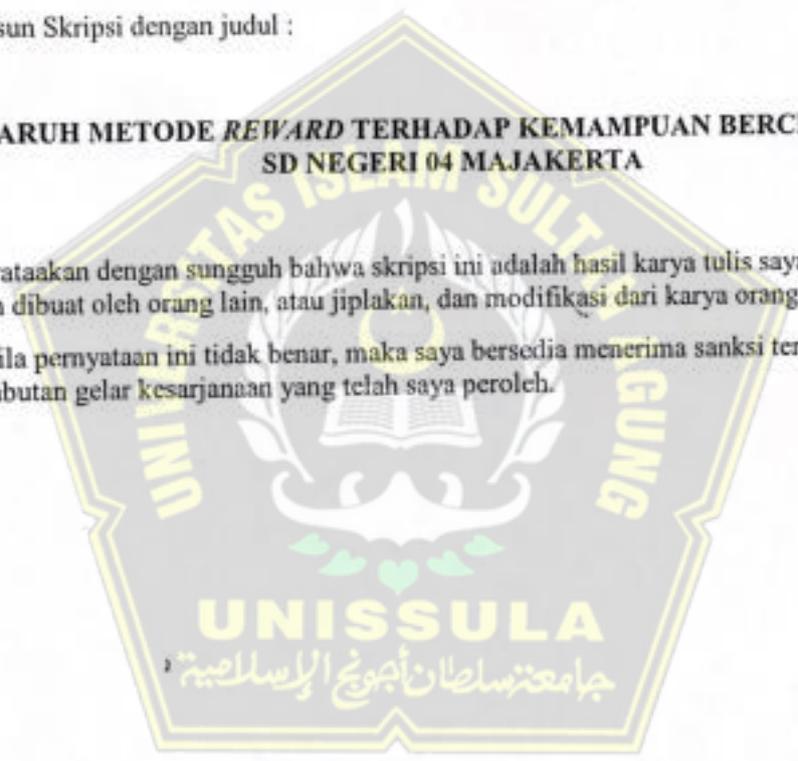
Nama : Afiq Dwi Ahimsa
Nim : 34301700006
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun Skripsi dengan judul :

PENGARUH METODE *REWARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERCERITA SISWA SD NEGERI 04 MAJAKERTA

Menyatakan dengan sungguh bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuat oleh orang lain, atau jiplakan, dan modifikasi dari karya orang lain.

Apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh.



Semarang, 23 Mei 2022

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp is a 10,000 Rupiah "METERAL TEMPEL" (Postage Meter) from PT. POS INDONESIA. It features the Garuda Pancasila logo and the number "10000". The serial number "BCBAJX97223592" is visible at the bottom of the stamp.

(Afiq Dwi Ahimsa)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Orang yang pesimis selalu melihat kesulitan di setiap kesempatan, tapi orang yang optimis selalu melihat kesempatan dalam kesulitan” Ali Bin Abi Thalib

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang bernama Ibu Prihatin Darsinah dan Ayah saya yang bernama Edi Sriyono, tidak lupa kepada kakak saya yang bernama Ika Swadesi dan adek saya yang bernama Tri Nayla Satyagrah.

Kepada teman-teman saya yang selalu mendukung dalam keadaan apapun dan selalu memberikan senyum dan semangat kepada saya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.

Kepada kedua Dosen Pembimbing saya Ibu Yunita Sari S.Pd.,M.P.d. dan Bapak Jupriyanto S.Pd.,M.Pd.

Tidak lupa kepada rekan-rekan seperjuangan saya keluarga besar PGSD Angkatan 2017.

ABSTRAK

Pengaruh metode *reward* terhadap kemampuan bercerita siswa SD Negeri 04 Majakerta. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I Yunita Sari, S.Pd., M.Pd dan Pembimbing II Jupriyanto, S.Pd., M.Pd.

Reward merupakan salah satu metode yang penting dalam dunia pendidikan, begitu pula di SD Negeri 04 Majakerta. Namun minimnya penerapan metode *reward* menjadikan siswa mengalami ketidaksemangatan dalam proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Begitu pula dengan kemampuan bercerita siswa, karena yang mampu bercerita di depan kelas hanya siswa yang memiliki kemampuan semangat belajar yang tinggi. Secara umum siswa enggan untuk bercerita di depan kelas, diperlukannya upaya untuk memperbaiki kemampuan yang dimiliki siswa. Tujuan dari adanya penelitian skripsi ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari metode *reward* terhadap kemampuan bercerita siswa di SD Negeri 04 Majakerta. Terkhusus pada kelas 3 yang dijadikan kelas sampel penelitian yang berjumlah 25 siswa. Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan *experiment* yaitu *pre-experiental design* dengan jenis *One-grup pretest-posttest design*. Siswa dinilai berdasarkan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan terhadap kemampuan bercerita siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dapat dilihat dari rata-rata data sebelum diberi perlakuan yakni 55,68 dan rata-rata data akhir setelah diberi perlakuan menjadi 80,75. Berdasarkan pada analisis data di atas maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terdapat di SD Negeri 04 Majakerta adalah kurangnya semangat belajar siswa dan kurangnya penggunaan metode *reward* terhadap kemampuan bercerita siswa sehingga didalam pembelajaran semangat belajar siswa masih kurang. Dengan diterapkannya metode *reward* tersebut pada penelitian ini maka pembelajaran di SD Negeri 04 Majakerta dapat membantu memberikan rasa semangat dan percaya diri terhadap siswa.

Kata Kunci: Pengaruh, Metode *Reward*, Bercerita

ABSTRACT

The effect of the reward method on the storytelling ability of SD Negeri 04 Majakerta students. Thesis. Faculty of Teacher Training and Education. Elementary School Teacher Education Study Program. Sultan Agung Islamic University. Advisor I Yunita Sari, S.Pd., M.Pd and Advisor II Jupriyanto, S.Pd., M.Pd.

Reward is one of the important methods in education, as well as in SD Negeri 04 Majakerta. However, the lack of application of the reward method makes students experience lack of enthusiasm in the process of ongoing learning activities. Likewise with the students' storytelling skills, because those who are able to tell stories in front of the class are only students who have the ability to have a high enthusiasm for learning. In general, students are reluctant to tell stories in front of the class, efforts are needed to improve students' abilities. The purpose of this thesis research is to determine the effect of the reward method on the storytelling ability of students at SD Negeri 04 Majakerta. Especially in class 3 which was used as the research sample class, which amounted to 25 students. This research design uses quantitative research methods by using an experiment, namely a pre-experimental design with the type of One-group pretest-posttest design. Students are assessed based on before and after being given treatment. The results showed that there was a significant change in the students' storytelling skills before and after being given treatment. It can be seen from the average data before being treated that is 55.68 and the average final data after being treated is 80.75. Based on the analysis of the data above, it can be concluded that the problems found in SD Negeri 04 Majakerta are the lack of enthusiasm for student learning and the lack of use of the reward method on students' storytelling skills so that in learning students' enthusiasm for learning is still lacking. With the application of the reward method in this study, learning at SD Negeri 04 Majaketa can help give students a sense of enthusiasm and confidence.

Keywords: *Influence, Reward Method, Storytelling*

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah menganugerahkan segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang disusun dalam rangka memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi pendidikan guru sekolah dasar. Berkat karunia dan ridhaNya, penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Reward* Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Di SD Negeri 04 Majakerta”

Sehubungan dengan tersusunnya skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa motivasi maupun material, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulisan laporan ini, khususnya kepada

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum, Selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turrahmat, S.Pd., M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Rida Fironika.K, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd, Selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dan senang hati membimbing, membantu serta memotivasi peneliti dengan kesabaran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

5. Jupriyanto, S.Pd., M.Pd, Selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dan senang hati membimbing, membantu serta memotivasi peneliti dengan kesabaran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
 6. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik, membina, dan mengantarkan penulis untuk menempuh kematangan dalam berfikir dan berperilaku.
 7. Partini, S.Pd., SD. Selaku Kepala sekolah yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
 8. Bapak dan Ibu guru serta siswa SDN 04 Majakerta yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.
 9. Bapak dan Ibu tercinta serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan support dan dukungan.
 10. Teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang telah memberikan motivasi, support, serta bantuannya
- Penulis menyadari akan kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan guna sempurnanya skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Semarang, 23 Mei 2022

Penulis

Afiq Dwi Ahimsa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan penelitian	9
F. Manfaat penelitian	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berfikir.....	24
D. Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Desain Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel	28
C. Teknik Pengumpulan Data	30
D. Instrument Penelitian	31
D. Teknik Analisis Data.....	32
E. Jadwal Penelitian	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	38
B. Hasil Analisis Data Penelitian.....	40
C. Pembahasan.....	43
BAB V PENUTUP.....	50
A. Simpulan	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	25
Tabel 3.1 Jumlah Populasi	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Penilaian.....	31
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian.....	37
Tabel 4.1 Data Awal Siswa.....	39
Tabel 4.2 Data Akhir Siswa	40
Tabel 4.3 Uji Normalitas Data Awal.....	41
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data Akhir.....	42
Tabel 4.5 Perbedaan Kemampuan Bercerita	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Perhitungan Paired T-test	43
Gambar 4.2 Penerapan Metode Reward	47
Gambar 4.3 Siswa Bercerita di Depan Kelas	48
Gambar 4.4 Diagram Ketercapaian Indikator	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	56
Lampiran 2 RPP	64
Lampiran 3 Materi Ajar	74
Lampiran 4 Bahan pretest dan posttest	75
Lampiran 5 Daftar Nama Siswa	76
Lampiran 6 Daftar Nilai Siswa	77
Lampiran 7 Akumulasi Nilai Pretrst	78
Lampiran 8 Akumulasi Nilai Posttest	79
Lampiran 9 Uji Normalitas Data Awal	80
Lampiran 10 Uji normalitas Data Akhir	81
Lampiran 11 Uji Hipotesis	82
Lampiran 12 Dokumentasi	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan manusia karena pada dasarnya Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan sebuah pengetahuan, keterampilan, keahlian, dan wawasan kepada siswa sehingga siswa mampu mengembangkan potensinya dan menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Didalam Pendidikan sesuatu yang berkualitas adalah suatu investasi yang mahal (Kusumadewi, R. F., 2015:44). Pendidikan dan manusia memang tidak dapat dipisahkan dalam menjalani kehidupan, baik di keluarga, masyarakat maupun bangsa dan negara, karena pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia.

Menurut Melinda, (2018:83) Menjelaskan bahwa Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk pembentukan pribadi manusia, sehingga didalam sebuah Pendidikan sangat berperan penting dalam pembentukan baik dan buruknya pribadi manusia, karena Hampir semua orang diberikan pendidikan dan melaksanakan pendidikannya dengan baik. Setiap seseorang pastinya senantiasa membutuhkan sebuah Pendidikan dalam hidupnya, Pendidikan sendiri merupakan usaha sadar agar seseorang mampu mengembangkan potensi dirinya melalui pembelajaran.

Pendidikan yang berfungsi untuk memanusiakan manusia, sangat berperan aktif dalam mengembangkan sumber daya manusia agar menjadi manusia yang cerdas dan berakhlak. Seperti yang dijelaskan oleh Yana dkk., (2016:12) bahwa dengan meningkatkan sumber daya manusia akan menjadi modal utama berkembangnya suatu bangsa dan Negara, sehingga baik pemerintah maupun masyarakat pada umumnya sudah sadar akan pentingnya pendidikan untuk anak-anak generasi penurus bangsa dan negara, karena pentingnya pendidikan ini sebagaimana tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003.

Pendidikan di tingkat dasar merupakan kunci utama untuk siswa dapat meraih keberhasilan dan kesuksesan dimasa yang akan datang, karena di sekolah dasar siswa dapat melakukan eksplorasi-eksplorasi yang dapat menggali kemampuan yang dimilikinya. Sebagaimana dikemukakan oleh Melinda, (2018:83) yaitu Di Era globalisasi seperti sekarang ini, disetiap negara menuntut untuk meningkatkan kualitas pendidikannya, Salah satu upaya pemerintah melakukan pemerataan dan peningkatan pendidikan agar sebuah tujuan Pendidikan Nasional dapat tercapai dengan baik. Untuk meningkatkan Pendidikan kita sebagai calon guru harus mampu membuat generasi muda yang lebih jenius dan kreatif serta aktif dalam belajar untuk kehidupan dimasa yang akan datang. Seperti halnya pada pembelajaran tematik di Kurikulum 2013, berbagai mata pelajaran yang dikemas menjadi satu untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan mudah diingat.

Hadirnya Kurikulum 2013 sebagai pengganti KTSP diyakini akan membawa perubahan yang lebih baik. Menurut Ikhsan & Hadi, (2018:194)

menjelaskan bahwa kurikulum 2013 sudah berlaku secara bertahap mulai tahun ajaran 2013-2014 melalui pelaksanaan yang bersifat terbatas, yaitu sekolah-sekolah yang sudah mampu dan siap untuk melaksanakannya. Didalam pembelajaran tematik integratif, dibagi menjadi beberapa kompetensi Matematika, Pendidikan Kewarga Negeraan, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Prakarya, dan Pjok. Kemampuan berbahasa Indonesia adalah salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh warga Negara Indonesia, karena Bahasa Indonesia adalah ciri khas bahasa yang ada di Indonesia. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran pokok dalam bidang pendidikan ataupun pengajaran di Sekolah. Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis teks menjadi paradigma pengembangan fungsi bahasa. Bahasa Indonesia tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai alat pengembangan kemampuan berpikir (Yusnawarni, 2017:172).

Bahasa Indonesia banyak dipergunakan didalam komunikasi pembelajaran karena pada dasarnya Bahasa Indonesia sendiri mampu menerjemahkan pikiran seseorang kepada orang lain (Sitepu & Rita, (2017:71). Selain itu Bahasa Indonesia juga memiliki empat keterampilan yang berbeda-beda, seperti keterampilan membaca, mendengarkan, menulis dan keterampilan berbicara. Aktivitas berbahasa bagi manusia yang kedua yaitu berbicara. Sehingga salah satu ketrampilan yang harus dikuasi oleh seorang siswa sekolah dasar yaitu ketrampilan berbicara, satu bentuk aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh

siswa adalah berbicara, karena ketrampilan berbicara menunjang adanya keterampilan lainnya yang dimiliki siswa (Marlina dkk., 2018:85).

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, suatu kemampuan yang dimiliki untuk menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara sendiri termasuk suatu kegiatan lisan yang berkaitan dengan bunyi, kalimat dan Bahasa. Berbicara merupakan salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan berita kepada orang lain. salah satunya dengan bercerita. Siswa yang sering ataupun suka bercerita adalah salah satu siswa yang termasuk memiliki kecerdasan linguistik. Seperti yang dikemukakan oleh Marlina dkk., (2018:86) yaitu keterampilan berbahasa yang paling berkembang pada siswa adalah salah satunya yaitu keterampilan berbicara yang ada didalam aspek bercerita.

Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang yang sangat berpengaruh terhadap jiwa manusia, dan sangat efektif untuk mempengaruhi jiwa anak-anak. Bercerita sebagai suatu kebiasaan telah banyak digunakan dalam mengajar, menghibur, dan untuk menjelaskan hal-hal yang tidak diketahui (Amelia & Syamsi, 2014:236). Bercerita dapat dipahami sebagai suatu tuturan yang memaparkan/menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Seseorang dapat bertukar pengalaman, perasaan, informasi dan keinginannya melalui kegiatan bercerita. Penyebab rendahnya kemampuan bercerita siswa dikarenakan kurang bergairahnya siswa didalam kegiatan belajar. Menurut

Hajidin dkk., (2016:12) untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar dibutuhkan pemberian *reward* (hadiah).

Reward secara etimologi merupakan hadiah, ganjaran, imbalan, atau penghargaan, Secara terminology *reward* sendiri yaitu sebagai alat Pendidikan yang diberikan Ketika anak melakukan yang baik atau telah mencapai tahap perkembangan tertentu sehingga siswa termotivasi untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi (Rosyid & Abdullah, 2018:12). Dalam praktek pemberian *reward* (hadiah) yang digunakan oleh seorang guru sebagai bentuk penguatan, stimulus dalam mendidik seorang siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Yana dkk., (2016:13) bahwa dalam teori pembelajaran dikenal dengan istilah *Law of effect* perilaku yang bersifat menyenangkan cenderung untuk diulang atau dipertahankan, sedangkan perilaku yang menimbulkan efek tidak menyenangkan cenderung untuk ditinggalkan atau tidak diulang.

Pemberian metode *reward* adalah respon terhadap sesuatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali perilaku tersebut. *Reward* dapat dilakukan secara verbal dan non verbal, dengan prinsip kehangatan, antusias, dan menghindari respon yang negatif. Penguatan dapat ditujukan kepada pribadi tertentu, dan kepada kelas secara keseluruhan. Dalam pelaksanaan pemberian *reward* harus dilakukan secara bervariasi agar bisa membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar (Akmal & Susanti, 2019:161). Dalam dunia pendidikan *reward* dijadikan sebagai alat untuk memberikan motivasi kepada siswa agar siswa tersebut giat dalam belajar dan menimbulkan sifat bersaing yang sehat antara satu siswa dengan siswa yang lainnya. Dalam memberikan *reward*,

seorang pendidik harus menyesuaikan dengan apa yang telah dicapai oleh siswa, jangan sampai pemberian reward tersebut menimbulkan sifat materialis pada diri siswa.

Pemberian *reward* yang berlebihan akan menghilangkan tujuan dari *reward* itu sendiri. Apa lagi dengan pemberian *reward* tersebut telah dianggap suatu upah oleh siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Firdaus, (2020:21) Dalam pemberian *reward* sangatlah variatif, *reward* dapat diberikan berupa materi dan juga dapat diberikan berupa non materi. Pemberian *reward* yang berupa materi dapat diwujudkan dengan hadiah ataupun benda-benda yang memiliki daya tarik terhadap siswa sehingga siswa termotivasi untuk mendapatkannya. Adapun *reward* yang berupa non materi dapat berupa pujian, ataupun tepukan dipunggung dan hal-hal yang dapat menyenangkan hati siswa tersebut. Seorang guru hendaknya merespon apa yang dilakukan siswa seperti pujian yang mendidik, memberi hadiah, mendoakan, menepuk pundak, apabila peserta didik telah melakukan sesuatu yang baik, atau telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Jadi *reward* merupakan alat pendidikan yang menyenangkan, *reward* juga dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih baik lagi (Ernata, 2017:784).

Berdasarkan hasil wawancara, yang di alami siswa SD Negeri 04 Majakerta dengan wakil kepala sekolah bernama Bapak Edi Sriyono, S.Pd.SD. Pada Hari Senin Tanggal 1 Maret 2021 diperoleh informasi bahwa Siswa SD Negeri 04 Majakerta dalam pembelajaran kemampuan bercerita siswa masih rendah. Penyebab rendahnya kemampuan bercerita siswa dikarenakan Kurangnya

semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran, keterampilan guru masih belum memuaskan dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran, kemampuan bercerita siswa masih sangat rendah, dan beberapa Guru SDN 04 Majakerta belum menggunakan banyak metode dalam proses kegiatan belajar mengajar, salah satunya metode yang dapat digunakan yaitu pemberian *reward* (hadiah). Saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang kurang aktif dan kreatif dalam menyampaikan pendapat bahkan beberapa siswa belum terbiasa berbicara di depan kelas. Kondisi tersebut membuat kemampuan membaca siswa kurang efektif. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa di SD Negeri 04 Majakerta yaitu dengan menggunakan metode yang sesuai dengan yang dibutuhkan di Sekolah tersebut.

Berdasarkan masalah-masalah ini, maka perlu metode yang menarik, metode yang akan digunakan yaitu metode pemberian *reward* (hadiah) dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan menggunakan metode *reward*, akan menambah minat dan semangat siswa dalam menyampaikan pendapatnya serta membuat siswa lebih kreatif dalam belajar. Sehingga siswa akan merasa tertantang dan merasa apa yang telah mereka lakukanya sudah mendapatkan sebuah apresiasi sehingga siswa termotivasi untuk menjadi lebih baik lagi. Pemberian *reward* dilakukan sesuai dengan takarannya. Seperti yang dikemukakan oleh Rosyid & Abdullah, (2018:13) bahwa dengan kata lain *reward* digunakan untuk menambah semangat atau motivasi belajar siswa tanpa mengurangi nilai dari *reward* itu sendiri sehingga tujuanya tidak akan menyimpang, yang mana

siswa akan mementingkan *reward* daripada aktifitas belajar yang menyebabkan mereka mendapatkan *reward* itu sendiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan dibatasi dalam hal ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Keterampilan guru masih belum memuaskan dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran.
3. Kemampuan bercerita siswa masih sangat rendah.
4. Guru belum menggunakan metode pemberian *reward* pada pembelajaran kemampuan bercerita.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini:

1. Penelitian difokuskan pada Pengaruh Bentuk *Reward* Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Di SD Negeri 04 Majakerta.
2. Populasi dalam penelitian ini difokuskan pada siswa SD Negeri 04 Majakerta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah : Adakah pengaruh metode *reward* terhadap kemampuan bercerita siswa SD Negeri 04 Majakerta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka tujuan dalam penelitian ini adalah : Mengetahui pengaruh metode *reward* terhadap kemampuan bercerita siswa SD Negeri 04 Majakerta.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a.) Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber referensi penelitian yang relevan.
- b.) Penelitian ini menggunakan metode *reward* yang dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *reward* akan memberikan manfaat, yaitu:

a) Bagi Peneliti

- 1) Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.
- 2) Mengembangkan kemampuan pengetahuan dasar.

b) Bagi Guru

- 1) Menjadi refleksi dan bahan pertimbangan yang menggunakan ketrampilan berbicara dalam bercerita.
- 2) Membuat pembelajaran lebih inovatif.

c) Bagi siswa

- 1) Termotivasi untuk belajar aktif.
- 2) Lebih kreatif dalam pembelajaran.

d) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi dan dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Reward*

a. Pengertian *reward*

Reward merupakan sebuah ganjaran, imbalan, penghargaan, atau hadiah, penghargaan yang diberikan karena telah melakukan sesuatu dengan baik dan benar (Indrawati dkk., 2021:338). *Reward* juga sebagai salah satu alat didalam Pendidikan yang diberikan kepada siswa sebagai salah satu bentuk hadiah karena siswa mampu melakukan sesuatu yang baik, atau telah berhasil mencapai sesuatu yang diinginkan. Seperti yang telah dikemukakan oleh Shoimin, (2014:157) bahwa Metode *Reward* ini dapat membantu mengasosiasikan perbuatan dan tingkah laku siswa dengan rasa gembira dan senang sehingga mampu membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang.

Pemberian *Reward* didalam aktivitas belajar mengajar dikelas bertujuan untuk menciptakan adanya suasana yang menyenangkan untuk siswa sehingga tidak menimbulkan kejenuhan pada siswa, mendorong siswa untuk semangat dan memotivasi belajar siswa sehingga dalam kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan lancar (Febianti, 2018:97). *Reward* yang diterima oleh siswa terkadang juga dapat memberikan dampak yang kurang baik, misalnya menjadi sombong dan besar kepala,oleh karena itu ada beberpa dasar dalam pemberian

reward menurut Kompri, (2015:292), yaitu sebagai mana dijelaskan sebagai berikut :

- 1.) Penghargaan dari pihak pendidik hendaknya makin berkurang ketika siswa semakin berkembang.
- 2.) Penghargaan diberikan secara adil, tanpa membedakan siswa, ketika ada kerajinan, kesungguhan dan ketekunan berusaha. Ketidakadilan dalam pemberian penghargaan dapat menimbulkan perpecahan dalam lingkungan pendidikan.
- 3.) Penghargaan diberikan sesuai dengan sifat dari siswa anak didik yang memerlukannya, diberikan lebih dari yang lain.
- 4.) Penghargaan diberikan dengan bijaksana. Terkadang ada siswa kurang sportif yang sangat berambisi mendapatkan penghargaan. Pada anak semacam itu sebaiknya tidak diberikan penghargaan Karena kemungkinan akan mengakibatkan sifat sombong. Maka wajib dihentikan.

b. Contoh Konkret Reward

Ada beberapa contoh-contoh konkret didalam memberikan sebuah Reward kepada siswa menurut Kompri, (2015:311), yaitu sebagai berikut :

- 1.) Memberikan sebuah Pujian yang mendidik, Seorang guru yang hendaknya memberi pujian kepada siswanya ketika ia melihat tanda yang baik pada perilaku siswanya, Misalnya ketika ada seorang siswa yang telah memberikan jawaban atas pertanyaan yang guru diberikan.
- 2.) Memberi hadiah kepada siswa sehingga Seorang guru hendaknya merespon apa yang disukai siswanya, Ia harus bisa memberikan hadiah-

hadiah tersebut pada kesempatan yang tepat, Misalnya, kepada siswa yang rajin, berakhlak mulia, dan lain sebagainya.

- 3.) Mendoakan siswa, yaitu Seorang guru hendaknya memberi motivasi dengan mendakan siswanya yang rajin dan sopan, misalnya rajin mengerjakan shalat maka Seorang guru bisa saja mendoakan dengan mengatakan kepada siswanya “Semoga Allah selalu memberikan pahala untukmu”, “Saya harap masa depanmu cemerlang”.

Dalam penelitian kali ini *reward* yang digunakan adalah barang/benda (buku tulis, pensil, masker) sehingga membuat siswa berani untuk tampil karena diberikan *reward* itu sendiri (hadiah).

c. **Keunggulan dan Kekurangan *Reward***

Penggunaan Metode *Reward* terdapat beberapa keunggulan dan kekurangan sebagaimana yang dikemukakan Shoimin, (2014:244) diantaranya sebagai berikut :

- a.) Keunggulan *Reward*
 - 1.) Memacu siswa berkompetisi
 - 2.) Motivasi belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal
 - 3.) Kemampuan belajar siswa dapat bersifat menyebar dan merata keseluruhan siswa.
 - 4.) Ikatan emosional antara siswa dengan guru dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan kata lain, kesenjangan

pengetahuan yang dimiliki gurudan siswa dapat diperkecil karena adanya interaksi komunikasi aktif antara siswa dan guru.

- 5.) Bersifat mudah dan menyenangkan, baik bagi guru maupun siswa.
- 6.) Bagi siswa yang malas belajar menjadi terpacu untuk ikut berkompetisi.

b.) Kekurangan *Reward*

- 1.) Membutuhkan biaya tambahan (jika *reward* dengan barang) untuk menyiapkan hadiah bagi siswa aktif dan rajin belajar
- 2.) Terkadang dapat menjadi beban psikologis tersendiri bagi siswa pemalas yang memiliki mental lemah. Lebih khusus lagi, bagi siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri cukup untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki. Untuk mengatasi kondisi yang semacam ini, guru harus lebih jeli dan bijaksana.
- 3.) Pada umumnya bersifat terfokus pada siswa yang aktif, cerdas, dan komunikatif dibandingkan siswa – siswa biasa. Bahkan, kadang kala siswa yang rajin belajar tetapi kurang komunikatif seringkali terabaikan. Dengan demikian, konsep pembelajaran pemerataan pengetahuan yang ideal tidak tercapai.

Berdasarkan pengertian reward di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *reward* ini mampu menjadi alat bagi pendidikan untuk suatu penghargaan yang diberikan kepada siswa karena telah melakukan kegiatan positif sebagai upaya untuk memperkuat pendapat atau keyakinan siswa bahwa apa yang telah dilakukan itu benar dan baik. *Reward* tidak harus dengan benda

reward bisa juga diberikan dengan bentuk apresiasi seperti tepuk tangan antar teman sekelas, pujian, maupun nilai dari guru dan *reward* ini tidak membutuhkan biaya sedangkan *reward* yang membutuhkan biaya adalah *reward* bentuk barang, jadi pada intinya bahwa *reward* tidak selamanya membutuhkan biaya. Dalam penelitian kali ini *reward* yang digunakan adalah barang/benda (buku tulis, pensil, masker) sehingga membuat siswa berani untuk tampil karena diberikan *reward* itu sendiri (hadiah).

d. Indikator Pemberian *Reward*

Berdasarkan pada penjelasan mengenai *reward* di atas, maka terdapat indikator-indikator dari pemberian *reward* seperti yang dikemukakan oleh Nasrudin, (2015:31) sebagai berikut:

- 1) Penerimaan siswa terhadap *reward*. Indikator ini memiliki sub indikator yaitu pandangan siswa terhadap *reward*
- 2) Persepsi siswa terhadap pemberian *reward*. Indikator ini memiliki sub indikator yaitu persepsi siswa terhadap pemberian *reward*.
- 3) Efek psikologis pemberian *reward*. Indikator ini memiliki sub indikator yaitu efek pemberian *reward*.

2. Kemampuan Berbicara

a. Hakikat Berbicara

Berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengucap bunyi bahasa serta mengekspresikan untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, ide kepada orang lain. Saldaria dkk., (2019:20) menyatakan bahwa :

“ Speaking is one manifestation of oral communication that is used to provide information through word spoken through a spoken tool, speaking is a ways to communicate ideas that are compiled and develop according to the needs of listeners”

Dalam kemampuan berbicara ini siswa dapat berkesempatan untuk maju kedepan kelas, menceritakan tentang dirinya atau perkenalan, dengan begitu dapat memperbaiki kalimat, menambah kosa kata dan melatih kepercayaan diri serta keberanian siswa dalam berkomunikasi. Seperti yang dikemukakan oleh Marlina dkk., (2018:86) bahwa pentingnya kemampuan berbicara siswa didalam aspek bercerita yang harus dimiliki pada setiap siswa.

Sedangkan menurut Wuryaningtyas, (2015:100) Berbicara yaitu sebuah kegiatan menyampaikan informasi menggunakan bahasa lisan. Jadi dapat disimpulkan dari beberapa ahli di atas berbicara adalah Suatu alat yang digunakan seseorang atau manusia untuk menyampaikan sebuah informasi atau pemikirannya kepada orang lain secara lisan. Berbicara merupakan sifat atau perilaku seseorang sehingga mampu menggunakannya untuk sebuah kegiatan seperti menyampaikan ide-ide dan pokok pikiran ataupun menyampaikan sebuah cerita dengan lafal, kosa kata dan kalimat yang baik dan benar kepada orang lain dengan lisan.

Manusia didalam kehidupan sehari-hari selalu menggunakan kegiatan berbicara. Menurut Wuryaningtyas, (2015:102) menjelaskan bahwa dengan kegiatan berbicara maka seseorang akan mengungkapkan perasaan dan fikirannya melalui lisan.

Berdasarkan pengertian berbicara diatas maka dapat disimpulkan bahwa berbicara yaitu sebuah kegiatan menyampaikan informasi menggunakan bahasa lisan. Jadi berbicara merupakan aspek penting dalam suatu kegiatan bercerita dimana bercerita merupakan salah satu ketampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain.

3. Bercerita

a. Pengertian bercerita

Bercerita ialah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat peraga atau tanpa alat peraga tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan. Bercerita yaitu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan informasi, secara tulis, lisan maupun dengan peraga lainnya (Khasinah, 2015:100). Banyak aspek dalam cerita yang mengutamakan otak kanan untuk berfikir, diantaranya aspek kepekaan, aspek kehalusan, emosi, seni, fantasi dan imajinasi.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Wuryaningtyas, (2015:110) adalah Bercerita dapat digunakan oleh orang tua atau guru untuk menjadikan kepribadian siswa lebih baik, didalamnya mengandung nilai-nilai budaya ataupun karakter bangsa. Sedangkan Marlina dkk., (2018:86) Menyatakan bahwa bercerita merupakan salah satu ketampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena berbicara termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau makna-makna menjadi jelas. Dengan bercerita seseorang dapat

menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperolehnya. Sari dkk., (2020:166) menyatakan bahwa :

“ Story telling is one of the habits which have belonged to and developed in the society from then up to now”

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang bercerita menurut para ahli di atas dapat disimpulkan, bercerita adalah suatu keahlian yang dimiliki oleh manusia untuk mengolah otak kiri untuk selalu berfikir dan dapat menanamkan kepribadian seseorang dengan nilai-nilai bangsa serta karakter bangsa yang dimilikinya. Didalam bercerita juga mempunyai beberapa jenis-jenis dan macam-macamnya, Beragam jenis cerita bagi anak-anak, menurut Rahayu, (2016:86) sebagai berikut :

a) Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah suatu cerita ciri khas disuatu daerah tersebut. Bagian dari cerita rakyat adalah dongeng dan legenda.

b) Cerita Realitas

Cerita realitas adalah cerita yang mengisahkan tentang kehidupan nyata atau yang dialami dalam kehidupan sehari-hari dalam penyampaian moral.

c) Biografi

Biografi adalah cerita yang mengisahkan tentang riwayat hidup atau menceritakan tentang pengalaman suksesnya.

d) Cerita Keagamaan

Cerita keagamaan adalah cerita yang berisi tentang agama tertentu, dapat menanam sikap, prilaku, akhlak yang baik pada diri anak.

Beragam macam-macam bercerita menurut Tabelessy, (2021:40) adalah sebagai berikut :

a) Bercerita tanpa alat peraga

Bercerita tanpa alat peraga yaitu kegiatan bercerita yang dilakukan oleh guru atau orang tua tanpa menggunakan media atau alat peraga yang diperlihatkan pada anak. Bercerita tanpa alat peraga adalah bentuk cerita yang mengandalkan kemampuan pencerita dengan menggunakan mimik (ekspresi muka), pantomim (gerak tubuh), dan vokal pencerita sehingga yang mendengarkan dapat menghidupkan kembali dalam fantasi dan imajinasinya. Guru harus memperhatikan ekspresi wajah, gerak-gerik tubuh, dan suara guru harus dapat membantu fantasi anak untuk mengkhayalkan hal-hal yang diceritakan guru.

b) Bercerita dengan alat peraga

Metode bercerita dengan alat peraga yaitu metode bercerita menggunakan media atau alat pendukung untuk memperjelas penuturan cerita yang akan disampaikan. Bercerita dengan menggunakan alat peraga

adalah bentuk bercerita yang menggunakan alat peraga bantu untuk menghidupkan cerita. Fungsi alat peraga ini untuk menghidupkan fantasi dan imajinasi sehingga terarah sesuai dengan yang diharapkan si pencerita. Bentuk bercerita dengan alat peraga terbagi menjadi dua, yaitu alat peraga langsung dan alat peraga tidak langsung.

Alat peraga langsung, yaitu menggunakan benda asli atau benda sebenarnya (misalnya: bunga, meja, kursi) agar anak dapat memahami isi cerita dan dapat melihat langsung ciri-ciri serta kegunaan dari alat tersebut. Alat peraga tidak langsung, yaitu menggunakan benda-benda yang bukan alat sebenarnya. Bercerita dengan alat peraga tak langsung dapat berupa:

- a) Bercerita dengan benda-benda tiruan. Guru menggunakan benda-benda tiruan sebagai alat peraga (misalnya: binatang tiruan, buah-buahan tiruan, sayuran tiruan). Benda-benda tiruan tersebut hendaknya mempunyai proporsi bentuk dan warna yang sesuai dengan aslinya.
- b) Bercerita dengan menggunakan gambar-gambar. Guru menggunakan gambar sebagai alat peraga dapat berupa gambar lepas, gambar dalam buku atau gambar seri yang terdiri dari 2 sampai 6 gambar yang melukiskan jalannya cerita.
- c) Bercerita dengan menggunakan papan flanel. Guru menggunakan papan flanel untuk menempelkan potongan-potongan gambar yang akan disajikan dalam suatu cerita.
- d) Membacakan cerita. Guru menggunakan buku cerita dengan tujuan agar minat anak terhadap buku semakin bertambah.

- e) Sandiwara boneka. Guru menggunakan berbagai macam boneka yang akan dipentaskan dalam suatu cerita (Asisti, 2019:132)

Secara umumnya masih banyak siswa yang menghadapi persoalan dalam mengungkapkan idenya dihadapan guru ataupun temannya, sehingga perlu upaya yaitu berupa pengembangan pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif, dan inovatif yang berpusat kepada siswa (Wuryaningtyas, 2015:102).

Bercerita memiliki banyak manfaat Menurut Rahayu, (2016:124) Manfaat bercerita bagi anak-anak adalah :

- a) Anak dapat mengembangkan kosa kata yang dimilikinya.
- b) Anak dapat mengembangkan kemampuan berbicara.
- c) Dapat menumbuhkan ekspresi dalam cerita sesuai karakteristik yang dimiliki tokoh.
- d) Dapat mengasah pemikiran imajinatif anak.
- e) Anak dapat belajar tentang adat dan kebudayaan serta menambah konsep pemahaman siswa.

Manfaat cerita dapat membuat anak lebih memiliki wawasan untuk mengeluarkan ide-ide yang dimiliki anak tersebut. Orang tua ataupun guru dapat mendidik siswa menggunakan cerita mengandung nilai atau moral yang baik. Cerita dapat menjadikan suatu hiburan bagi siswa, siswa akan merasa senang apabila bukuceritanya memiliki banyak gambar yang berwarna. Cerita juga dapat mengembangkan sikap menstimulasi suaya gemar bercerita.

Berdasarkan beberapa jenis-jenis bercerita di atas, jenis cerita yang digunakan dalam penelitian ini termasuk jenis cerita rakyat. Hal ini dikarenakan adanya materi cerita dongeng di dalam penelitian ini.

b. Indikator Kemampuan Bercerita

Agar kemampuan bercerita dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman secara mendalam dan bermakna, maka akan diperlukan langkah yang tepat. Aspek perkembangan bercerita menurut Rachmawan dkk., (2021:474) sebagai berikut :

- a) Kelancaran berbicara
- b) Ketepatan pemilihan kata
- c) Struktur kalimat
- d) Kelogisan atau penalaran

Dengan indikator, penelitian dapat berjalan dengan baik, karena dalam kemampuan bercerita memiliki penilaian yang diambil dari indikator. Indikator sangat membantu guru untuk menentukan siapa yang cocok dan baik dalam bercerita.

B. Penelitian yang relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan di dalam pemberian metode *reward*, antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2015 oleh Feri Nasrudin yang berjudul “, Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Di Sekolah Binaan 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes” Dalam penelitian tersebut,

kesimpulan yang dihasilkan adalah ada pengaruh positif antara Pemberian Reward Dan Punishment terhadap motivasi belajar siswa.

2. Penelitian yang relevan dengan penelitian diatas juga dilakukan oleh Ika Suci Wulandari yang berjudul “Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli(Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang)” dengan hasil adalah ada pengaruh positif antara Pemberian Reward Dan Punishment terhadap motivasi belajar siswa dalam Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli.
3. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Muallimah yang berjudul “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Keterampilan Bercerita Bahasa Indonesia Murid Kelas III SD Negeri 04 Pao Kecamatan Tanete Riau Kabupaten Baru” dengan hasil adanya pengaruh reward terhadap keterampilan bercerita siswa.

Dari ketiga penelitian tersebut memiliki relevansi (keterkaitan) atau dengan kata lain terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini, yaitu sama - sama mengemukakan tentang pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian yang dilakukan Feri Nasrudin lebih menekankan reward dengan isyarat dan perkataan dan indikator motivasi yang dilihat yaitu minat, kesiapan, perhatian, berprestasi, ketekunan, ulet dalam menghadapi kesulitan, serta mandiri dalam belajar. Dalam penelitian Ika Suci Wulandari reward yang berikan selain isyarat dan perkataan hadiah benda yang diberikan berupa

permen, coklat dan snack, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan reward yang akan di berikan selain isyarat, perkataan, dan perbuatan, peneliti menerapkan reward berupa benda berupa buku tulis, pensil dan masker. Satu lagi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah disebutkan diatas pada penelitian ini tidak menerapkan punishment

C. Kerangka Berfikir

Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa bentuk-bentuk dari *reward* itu adalah pengakuan, penghargaan dan pujian. Kebanyakan siswa normal menyukai pujian dan penghargaan atas kerja baik mereka, Kompri, (2015:302). Namun persoalan metode *reward* bukanlah hal yang mudah kapan waktunya, kepada siapa, dan bagaimana bentuknya. Dengan adanya metode *reward* terhadap siswa, maka siswa akan lebih serius dan disiplin dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajarnya akan menjadi lebih baik. Karena siswa yang mendapatkan *reward* akan lebih termotivasi untuk belajar lebih giat lagi. Dalam metode pemberian *reward* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bercerita dalam proses pembelajaran, sebab siswa akan merasa senang dengan adanya penerapan pemberian *reward* tersebut.

Adapun pemikiran penelitian ini adalah metode pemberian *reward* berpengaruh dalam kemampuan bercerita SD Negeri 04 Majakerta, sebagai berikut :

Tabel. 2.1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas dapat dituliskan bahwa hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Terdapat pengaruh metode *reward* terhadap kemampuan bercerita siswa SD Negeri 04Majakerta.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian bersifat kuantitatif yang membatasi permasalahan dirumusan masalah. Kemudian menjawab menggunakan teori yang terkait dengan permasalahan yang dihadapi. Desain penelitian merupakan cara-cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian sehingga hasil penelitian dapat dibuktikan. Menurut Arikunto, (2013:123) mengatakan bahwa metode penelitian membagi jenis-jenis desain berdasarkan baik buruknya *experiment*, atau sempurna tidaknya *experiment*. Penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan *pre-experimental design* jenis *one-group pretest-posttest design*. Dikatakan *pre-experimental design* karena metode tersebut sering disebut juga dengan istilah “*quasiexperiment*” desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh.

Menurut Sugiyono, (2014:109), mengatakan bahwa *Pre-experimental design* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan *one grup pretest and posttest design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Adapun pola penelitian desain *one grup pretest and posttest design* menurut Sugiyono, (2013:111), sebagai berikut :

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelumdiberiperlakuan)

X = Perlakuan (*Treatment*)

O_2 = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

Paradigma desain penelitian ini terdapat *Pretest* sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

B. Populasi dan Sampel

1 Populasi Penelitian

Populasi sekelompok orang yang digunakan penelitian untuk menarik kesimpulan dalam suatu permasalahan. Menurut Sugiyono, (2015:117) Populasi adalah suatu wilayah yang generalisasi memiliki obyek, subyek dan mempunyai kualitas serta karkteristik yang ditetapkan oleh peneliti akhirnya dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas rendah dan tinggi SD Negeri 04 Majakerta tahun ajaran 2020/2021.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi SD Negri 04 Majakerta

No	Siswa			Jumlah Siswa
	Kelas	Laki-laki	Perempuan	
1	III	16	9	25
Jumlah				25

2. Teknik Pengambilan Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sample itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili). (Sugiyono, 2015:118). Teknik *sampling* (teknik pengambilan sampel) yang digunakan oleh peneliti yaitu *Random Sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik penelitian ini merupakan jenis teknik pengambilan sampel *Nonprobability Sampling* meliputi *sampling sistematis* merupakan teknik pengambilan sampel tanpa memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik *sampling sistematis* seluruh anggota sampel dipilih berdasarkan urutan tertentu (Sundayana, 2016:27). Menurut Arikunto, (2013:112) mengatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari seratus, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Tetapi jika jumlahnya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 15-25% atau lebih. Dari

keseluruhan populasi kelas III SD Negeri 04 Majakerta berjumlah 25 siswa, maka sesuai pendapat di atas jumlah sampel dalam penelitian ini diambil dari keseluruhan populasi karena populasi kurang dari 100. Sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan dalam penelitian. Tujuan utama dari penelitian adalah mendapat data, oleh karena itu untuk mendapatkan data pada penelitian ini adalah tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Dua fungsi teknik tes, yaitu sebagai alat untuk pengukuran terhadap siswa dan sebagai alat untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran. Tes dapat digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif dan afektif. Supardi, (2016:48) menyatakan tes merupakan bentuk pertanyaan yang menuntut siswa menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dalam bahasa sendiri.

Penelitian ini, teknik tes digunakan untuk mengetahui apakah metode *reward* berpengaruh terhadap kemampuan bercerita siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan atau non tulis.

D. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk penelitian dengan menggunakan metode. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi dan tes. Sesuai dengan teknik pengumpulan data, maka instrument yang digunakan untuk mengukur kemampuan bercerita adalah tes. Tes dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung (Belum menerapkan metode *reward*) dan pada saat pembelajaran berlangsung (Sesudah menerapkan metode *reward*).

1. Lembar Tes Kemampuan Bercerita

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja

No	Indikator	Deskripsi	Skor
1	Kelancaran Berbicara	Siswa bercerita dengan lancar	1 – 4
2	Ketepatan Pilihan Kata	Siswa bercerita dengan pilihan kata yang sesuai dengan tema dalam cerita	1 – 4
3	Struktur Kalimat	Siswa bercerita dengan urutan yang baik	1 – 4
4	Penalaran	Siswa bercerita menggunakan gaya bahasa yang baik dan benar	1 – 4
Jumlah Skor Maksimal			16

Setelah data dari tiap aspek diperoleh, maka data dijumlahkan dalam bentuk presentase dengan cara sebagai berikut (Sudjana, 2014:129)

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 10$$

(Sudjana, 2014:129)

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Awal

Uji normalitas digunakan untuk Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sampel. Data yang dianalisis diperoleh dari data nilai pretest kemampuan bercerita. Data nilai tersebut diambil dari kelas yang dijadikan sampel penelitian. Analisis data nilai ini meliputi uji normalitas.

a. Uji Normalitas

mengetahui data yang akan dianalisis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Jika persebaran data tersebut berdistribusi merata, maka data tersebut berdistribusi normal.

Adapun hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

Ho : data berasal dari populasi berdistribusi normal.

Ha : data tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

Penelitian ini akan menggunakan Uji Lilliefors, uji ini biasanya digunakan pada data diskrit yaitu dalam bentuk sebaran atau tidak dalam bentuk interval. Langkah – langkahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Buat lembar kerja seperti gambar 5.1
- 2) Untuk menghitung nilai rata-rata, isilah sel C39 dengan rumus
=AVERAGE(A4:A38)
- 3) Untuk menghitung nilai simpangan baku, isilah sel C40 dengan rumus =STDEV(A4:A38)

- 4) Pada sel D4 tuliskan rumus $= (A4 - C39) / C40$, kemudian copykan sampai sel D38
- 5) Pada sel E4 tuliskan rumus $= \text{NORMSDIST}(D4)$, kemudian copykan sampai sel E38
- 6) Pada sel F4 tuliskan rumus $= C4 / 35$, kemudian copykan sampai sel F38
- 7) Pada sel G4 tuliskan rumus $= \text{ABS}(E4 - F4)$, kemudian copykan sampai sel G38
- 8) Cari L maks dengan mengisi sel G39 dengan rumus $= \text{MAX}(G4 : G38)$
- 9) Kriteria pengujian, apabila $L \text{ maks} < L \text{ tabel}$ maka data berdistribusi normal. Lakukan perhitungan pada kedua kelas dengan langkah-langkah yang sama. (Sundayana, 2016:85)

2. Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada tahap akhir digunakan untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka digunakan statistic parametric untuk pengujian hipotesis. Adapun hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : data berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_a : data tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

Penelitian ini akan menggunakan Uji Lilliefors, uji ini biasanya digunakan pada data diskrit yaitu dalam bentuk sebaran atau tidak dalam bentuk interval. Langkah – langkahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Buat lembar kerja seperti gambar 5.1
- 2) Untuk menghitung nilai rata-rata, isilah sel C39 dengan rumus
 $=\text{AVERAGE}(A4:A38)$
- 3) Untuk menghitung nilai simpangan baku, isilah sel C40 dengan rumus
 $=\text{STDEV}(A4:A38)$
- 4) Pada sel D4 tuliskan rumus $=\text{C4}/\text{C39}$, kemudian copykan sampai sel D38
- 5) Pada sel E4 tuliskan rumus $=\text{NORMSDIST}(D4)$, kemudian copykan sampai sel E38
- 6) Pada sel F4 tuliskan rumus $=\text{C4}/35$, kemudian copykan sampai sel F38
- 7) Pada sel G4 tuliskan rumus $=\text{ABS}(E4-F4)$, kemudian copykan sampai sel G38
- 8) Cari L maks dengan mengisikan sel G39 dengan rumus
 $=\text{MAX}(G4:G38)$
- 9) Kriteria pengujian, apabila $L \text{ maks} < L \text{ tabel}$ maka data berdistribusi normal. Lakukan perhitungan pada kedua kelas dengan langkah-langkah yang sama (Sundayana, 2016:83).

b. . Uji Hipotesis (*Paired t-Test*)

Uji paired t-Test disebut juga uji berpasangan. Uji ini digunakan karena sampel dengan subyek yang sama namun mengalami dua pengukuran yaitu keadaan awal sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) (Rahayu, 2016:83). Jadi, uji hipotesis paired t-test pada penelitian ini digunakan untuk membandingkan nilai sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan metode *reward* tetap dikelas yang sama yaitu kelas III . Sehingga sudah jelas bahwa ada satu kelas tetapi ada dua kelompok. Dua kelompok tersebut adalah kelompok sebelum sebelum diberi perlakuan (metode *reward*) dan setelah diberi perlakuan (metode *reward*). Karena hanya satu kelas , yaitu kelas III maka sudah tentu anggotanya adalah sama, sehingga uji yang digunakan adalah Paired T-Test. Uji Hipotesis berikut ini:

H_0 = tidak terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan bercerita siswa sebelum diberi perlakuan (metode *reward*) dan setelah diberi perlakuan (metode *reward*).

H_a = terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan bercerita siswa sebelum diberi perlakuan (metode *reward*) dan setelah diberi perlakuan (metode *reward*).

Untuk mengetahui apakah sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan metode *reward* berpengaruh atau tidak yaitu dengan kriteria:

H_a diterima Jika lower bernilai negatif dan Upper bernilai negatif atau sig.

(2tailed) $< \alpha = 0,05$.

H_o diterima jika Lower bernilai negatif dan Upper bernilai positif, atau

Sig. (2tailed) $> \alpha = 0,05$

Adapun langkah-langkah untuk menguji menggunakan paired t-test

menggunakan program SPSS versi 16.0 sebagai berikut:

- 1) Buka terlebih dahulu program SPSS versi 16.0
- 2) Buka lembar kerja dan masukkan data misal: data sebelum diberi perlakuan (Y1), dan data setelah diberi perlakuan (Y2).
- 3) Pilih Analyze, Compare Means, Paired sample t-Test
- 4) Klik variabel Y1 dan Y2 sebagai Current Selection, kemudian masukkan ke kotak Paired Variable
- 5) Pilih Option untuk menentukan tingkat kepercayaan yang diinginkan, Continue, OK

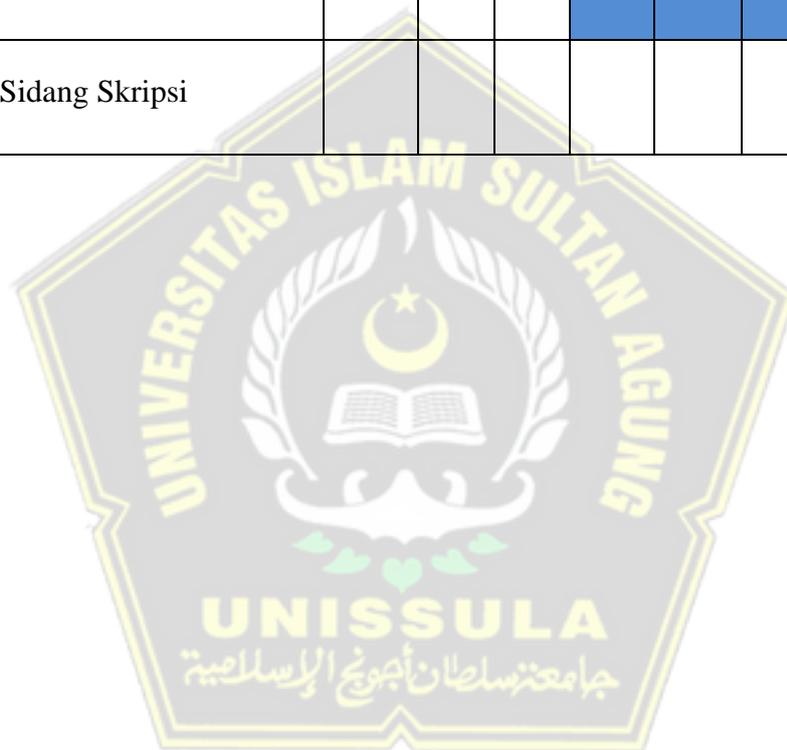
(Sundayana, 2016:128)

F. Jadwal Penelitian

Tabel 3.3 Jadwal penelitian

No	Kegiatan	Kegiatan						
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Survey awal dan penentuan lokasi penelitian							
2	Penyusunan proposal penelitian							

3	Seminar Proposal							
4	Pengajuan surat izin penelitian							
5	Pengolahan Data							
6.	Penyusunan skripsi							
8	Sidang Skripsi							



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini bersifat Kuantitatif dengan menggunakan model *Pre-Experimental* dengan jenis *one-grup* dan metode Reward dilaksanakan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembanding. Paradigma desain penelitian ini mengumakam *Pre-test* dan *post-test* secara langsung yang diberikan kepada siswa saat peneliti melakukan penelitian. Sehingga hasil dari perlakuan tersebut dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudahnya diberikan perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Februari 2022 Sampai dengan tanggal 9 Februari 2022

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil *Pres-test* dan *Post-test* yang dilaksanakan pada kelas III. *Prs-test* sendiri merupakan tes kemampuan yang diberikan kepa siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *Post-test* dilaksakan setelah siswa mendapatkan sebuah perlakuan. Sehingga kedua test ini dilaksanakan untuk mengetahui dari Pengaruh metode *Reward* terhadap kemampuan bercerita siswa SD N 04 Majakerta terkhusus pada kelas III.

2. Data Awal Pretest

Data siswa berasal dari hasil pretest tema 2, sub tema 1, Pembelajaran ke 1 semester genap tahun ajaran 2021/2022. Data awal yang diperoleh digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal, deskripsi data disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Data Awal pretest

No	Kriteria Data	Data Awal Siswa
1	Jumlah Siswa	25
2	Jumlah rata-rata	55,68
3	Simpangan baku	7,63
4	Skor maksimal	68,75
5	Skor minimal	43,75

Pengolahan data awal menggunakan bantuan MS.Excel. berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa sebanyak 25 orang, diperoleh skor rata-rata 55,68, simpangan baku sebesar 7,63, dengan skor maksimal 68,75 dan skor minimal 43,75.

3. Data Akhir Posttest

Data akhir berasal dari nilai posttest siswa tema 2, sub tema 1, Pembelajaran ke 1 semester genap tahun ajaran 2021/2022. Perubahannya yang kemudian akan diolah dengan tujuan untuk pengujian hipotesis mengenai kemampuan bercerita siswa setelah mendapatkan perlakuan. Berikut merupakan data akhir siswa setelah mendapatkan perlakuan.

Tabel 4.2 Data Akhir Pretest

No	Kriteria Data	Data Awal Siswa
1	Jumlah Siswa	25
2	Jumlah rata-rata	80,75
3	Simpangan baku	7,63
4	Skor maksimal	93,75
5	Skor minimal	68,75

Pengolahan data akhir menggunakan bantuan MS.Excel. berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan siswa sebanyak 25 orang, diperoleh skor rata-rata 80,75, simpangan baku sebesar 7,63, dengan skor maksimal 93,75 dan skor minimal 68,75.

B. HASIL PENELITIAN

Data hasil penelitian yang diperoleh digunakan untuk menginterpretasikan data yang telah terkumpul dan untuk menjawab hipotesis penelitian. Hasil analisis data penelitian terdiri dari dua pokok analisis, yaitu:

1. Analisis Data Awal

a. Uji Normalitas Data Awal

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kemampuan awal pada kelas III sebelum diberi perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dihitung menggunakan uji *Liliefors* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.3 Uji Normalitas Data Awal

No	Kriteria Data	Data Awal Siswa
1	Jumlah siswa	25
2	Jumlah rata-rata	55,68
3	Simpangan baku	7,63
4	L_{\max}	0,17
5	L_{tabel}	0,18

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan MS. Excel. Berdasarkan perhitungan uji normalitas *Liliefors*, pada kelas III yang berjumlah 25 siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 55,68, simpangan baku 7,63, L_{\max} sebesar 0,17 dan L_{tabel} sebesar 0,4. Kriteria uji normalitas yaitu apabila $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi normal. Kriteria pengujian dalam penelitian ini diperoleh $0,17 < 0,18$, artinya data tersebut berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16-17 halaman 81-82.

2. Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas Data Akhir

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir pada kelas III setelah diberi perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dihitung menggunakan uji *Liliefors* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data Akhir

No	Kriteria Data	Data Awal Siswa
1	Jumlah siswa	25
2	Jumlah rata-rata	80,75
3	Simpangan baku	7,63
4	L_{\max}	0,17
5	L_{tabel}	0,18

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan MS. Excel. Berdasarkan perhitungan uji normalitas Liliefors, pada kelas III yang berjumlah 25 siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,75, simpangan baku 7,63, L maks sebesar 0,17 dan L tabel sebesar 0,18. Kriteria uji normalitas yaitu apabila $L_{\max} < L_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi normal. Kriteria pengujian dalam penelitian ini diperoleh $0,17 < 0,18$, artinya data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis *paired t-test* pada penelitian ini digunakan untuk membandingkan nilai sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan metode *reward* tapi dikelas yang sama. Sehingga sudah jelas bahwa ada satu kelas tetapi ada dua kelompok. Dua kelompok tersebut adalah kelompok sebelum sebelum diberi perlakuan (metode *reward*) dan setelah diberi perlakuan (metode *reward*). Karena hanya satu kelas, maka sudah tentu anggotanya adalah sama, sehingga uji yang digunakan adalah *Paired T-Test*.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	55,6800	25	7,63371	1,52674
	POST TEST	80,7500	25	7,63763	1,52753

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	25	1,000	,000

Paired Samples Test									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-25,07000	,11456	,02291	-25,11729	-25,02271	-1094,145	24	,000

Gambar 4.1 Perhitungan paired t-test

Berdasarkan perhitungan uji Paired t-test dengan bantuan SPSS 16, diperoleh Sign sebesar 0,000. Kriteria pengujian dalam penelitian ini adalah H_0 diterima apabila $Sign < \alpha$. Nilai α dalam penelitian ini adalah 0,05. Dari perhitungan di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 diterima. Artinya, terdapat pengaruh metode *reward* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri 04 Majakerta. Perhitungan selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 28.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kenyataan yang ada dilapangan maka dapat diuraikan pembahasannya sebagai berikut :

Dari data-data penelitian yang telah dianalisis, diperoleh temuan yaitu rata-rata skor tes awal melalui nilai pretest siswa sebesar 55,68 ini menunjukkan kemampuan awal siswa tentang kemampuan bercerita yang sangat rendah karena

umumnya siswa belum mempelajarinya. Dalam mengerjakan tes awal ini siswa awalnya hanya sekedar membaca cerita saja tanpa memperhatikan kosakata yang harusnya diterapkan. Setelah diberi perlakuan berupa metode reward, diadakan tes akhir dengan hasil posttest 80,75. Penelitian ini menggunakan metode reward yaitu berupa barang seperti buku tulis, pensil dan masker. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh metode reward terhadap kemampuan bercerita siswa. Penjelasan sebagai berikut :

1. Pengaruh metode *reward* terhadap kemampuan bercerita siswa

Hipotesis penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode reward terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri 04 Majakerta. Metode reward sangatlah berpengaruh terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri 04 Majakerta.



Gambar 4.2 Penerapan Metode Reward

Bertumpu pada bagian analisis data dan hasil penelitian yang dipaparkan didapatkan pengaruh metode reward terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri 04 Majakerta. Dapat di dilihat dari rata-rata data awalnya (55,68) dan data akhir menjadi (80,75). Hal ini berkaitan dengan indikator kelancaran berbicara yang artinya siswa tidak akan malu untuk bercerita didepan kelas dari pada bercerita dengan temannya saat pembelajaran berlangsung, Karena rata-rata yang meningkat.

Penelitian ini terdapat perbedaan pada kempuan bercrita siswa dari sesudah dan sebelum diberikannya perlakuan (metode *reward*). Sebelum diberikan perlakuan terhadap siswa terdapat siswa yang kurang bersemangat terhadap proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa diberikan perlakuan yang bertujuan untuk membantu menumbuhkembang rasa semangat belajar terhadap siswa. Dapat dijelaskan dengan menggunakan tabel dibawah ini :

Tabel 4.5 Perbedaan kemampuan bercerita

NO	Kriteria Data	Data <i>Pre-test</i>	Data <i>Post-test</i>
1.	Jumlah Siswa	25	25
2.	Jumlah Rata-rata	55.68	80,75
3.	Skor Minimal	48,75	68,75
4.	Skor Maksimal	68,75	93,75

Contoh kongkret reward di dalam penelitian ini menggunakan bentuk pemberian hadiah kepada siswa (buku tulis, pensil, dan masker) karena peneliti hanya melaksanakan 1 kali pembelajaran di SD Negeri 04 Majakerta. Dengan keunggulan reward ini yaitu memacu siswa berkompetisi, memotivasi siswa untuk

berani bercerita di depan kelas, bersifat mudah dan menyenangkan baik bagi guru maupun siswa. Tapi reward dengan menggunakan hadiah juga mempunyai kekurangan yaitu membutuhkan biaya tambahan untuk membeli barang (hadiah) yang akan dijadikan sebagai reward. Karena reward dalam bentuk pemberian hadiah sangat cocok untuk guru yang sesekali ingin memberikan reward kepada siswanya tanpa terus menerus.

Metode *reward* bisa berpengaruh terhadap kemampuan bercerita dikarenakan, Metode *reward* adalah cara guru untuk membantu proses pembelajaran. Dengan begitu siswa sangat antusias dalam pembelajaran dan termotivasi untuk semangat belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa apabila ada metode yang mendukung maka siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh dan semangat untuk mencari tahu hal yang baru.

Hal ini diperkuat oleh Penelitian yang dilakukan Nasrudin (2015) dalam penelitian tersebut, didapatkan hasil bahwa ada pengaruh positif antara Pemberian *Reward* Dan *Punishment* terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan uji t dimana $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yakni $(2,592) > (1,688)$ dengan taraf signifikan 5% yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata yang di dapat menggunakan metode *reward* adalah 60,75 pada *pretest* dan 84,25 pada *posttest*. Jadi dalam penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif antara Pemberian *Reward* Dan *Punishment* terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Firdus (2020) mengenai pengaruh metode *reward* terhadap pembelajaran matematika. Dalam penelitian tersebut, metode

reward memberikan pengaruh yang lebih baik dari metode pembelajaran yang lain. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata pada kelas eksperimen yang menggunakan metode reward dan hasil rata-rata pada kelas control yang menggunakan metode ceramah. Rata-rata kemampuan literasi matematika dari kelas eksperimen adalah 80,71 dan rata-rata dari kelas kontrol adalah 70,26. Uji hipotesis yang sudah dilakukan juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode reward lebih baik dari pada menggunakan metode ceramah. Hal ini dibuktikan dengan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, $t\text{-hitung} = 3,16$ dan $t\text{-tabel} = 2,04$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

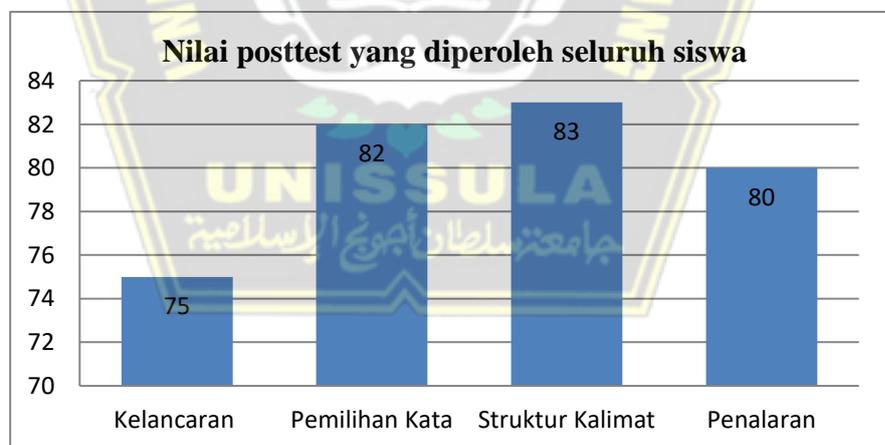
2. Pembelajaran bercerita siswa kelas III

Jenis cerita yang diambil dalam penelitian ini adalah jenis cerita rakyat. Cerita rakyat adalah suatu cerita ciri khas disuatu daerah tersebut. Bagian dari cerita rakyat adalah dongeng dan legenda (Rahayu, 2016:86). Proses pembelajaran pada kelas III berlangsung sebanyak 1 kali pertemuan. Guru menjelaskan tentang dongeng (pohon apel yang tulus), guru menjelaskan tentang hal yang perlu diperhatikan dalam membaca dongeng seperti kelancaran berbicara, lafal, struktur kalimat, dan penalaran. Kemudian siswa diminta bercerita tentang dongeng Pohon Apel Yang Tulus, dan guru menilai dengan kriteria yang sudah disiapkan sebagai nilai *pretest*. Selain itu guru memperkenalkan metode *reward* yang akan di terapkan pada pembelajaran. Kemudian siswa diminta menceritakan kembali dongeng tersebut dan guru menerapkan metode *reward* dan guru menilai dengan kriteria yang sudah disiapkan sebagai nilai *posttest*.



Gambar 4.3 Siswa bercerita di depan kelas

Penelitian menggunakan empat indikator yang menunjukkan kemampuan bercerita yaitu Kelancaran bercerita, Ketepatan pemilihan kata, Struktur kalimat, Kelogisan atau penalaran



Gambar 4.4 Diagram ketercapaian indikator

Pada awal pembelajaran sebelum diberi perlakuan (metode *reward*) siswa terlihat malu dan kurang bersemangat. Siswa juga kurang dalam kelancaran bercerita, intonasi yang tidak tepat, tanda baca yang tidak sesuai serta kurang dalam suaranya. Pada akhir pembelajaran setelah diberi Perlakuan (metode

reward) siswa terlihat bersemangat. Siswa juga semakin lancar dalam bercerita, intonasi semakin bagus tanda baca yang tepat, dan suara lantang dan dapat di dengar dengan jelas.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Muallimah (2019) dengan hasil adanya pengaruh *reward* terhadap keterampilan bercerita siswa. Hal ini ditunjukkan dengan uji t dimana $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yakni $(2,592) > (1,688)$ dengan taraf signifikan 5% yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata yang di dapat menggunakan metode *reward* adalah 67,75 pada *pretest* dan 89,25 pada *posttest*.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Khasinah (2015) mengenai pengaruh reward terhadap kemampuan bercerita. Dalam penelitian tersebut, metode reward memberi pengaruh yang cukup besar terhadap kemampuan bercerita. Nilai rata-rata yang di dapat menggunakan metode *reward* adalah 62,75 pada *pretest* dan 88,25 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa variable terkait (x) dapat dikembangkan dengan metode reward. Jadi dalam penelitian tersebut metode reward sangat berpengaruh.

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

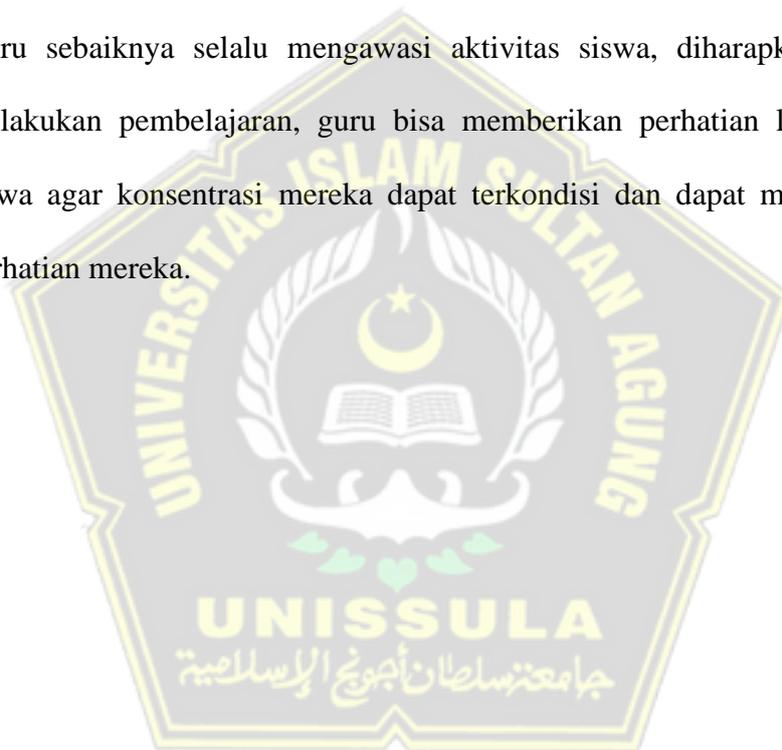
Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode *reward* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri 04 Majakerta menghasilkan kesimpulan, Metode *reward* berpengaruh terhadap kemampuan bercerita siswa. Perkembangan kemampuan bercerita siswa selama metode *reward* diterapkan menunjukkan bahwa perubahan lebih baik sesudah diberikan perlakuan. Dibuktikan dengan adanya penilaian kemampuan bercerita dalam pembelajaran yang baik dan diperkuat dengan perubahan rata-rata pada hasil Posttest sebesar 80,75% dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada rata-rata hasil data awal yang diperoleh adalah 55,68%. Hal ini diperkuat juga oleh *uji Paired sample t-test*, besarnya *Lower* dan *Upper* yang bernilai negatif. Dimana *Lower* sebesar - -25,11729 dan *Upper* sebesar -25,02271. Sig. (2-tailed) memperlihatkan angka 0,000 yang berarti $< 0,05$, sehingga H_0 diterima yang berarti terdapat pengaruh metode *reward* terhadap kemampuan bercerita siswa Kelas III SD Negeri 04 Majakerta

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, bahwa metode *reward* berpengaruh terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri

04Majakerta, maka peneliti menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah :

1. Guru hendaknya menggunakan metode *reward* karena dapat digunakan sebagai alternatif pada pembelajaran, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang efektif bagi siswa. Menggunakan metode reward terdapat perbedaan yang signifikan dengan metode konvensional.
2. Guru sebaiknya selalu mengawasi aktivitas siswa, diharapkan pada saat melakukan pembelajaran, guru bisa memberikan perhatian lebih terhadap siswa agar konsentrasi mereka dapat terkondisi dan dapat mengambil alih perhatian mereka.



DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, S., & Susanti, E. (2019). Analisis Dampak Penggunaan Reward Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Muhammadiyah Aceh Singkil. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, VOL. 19, N(2), 159–177.
- Amelia, S., & Syamsi, K. (2014). Peningkatan Kemampuan Bercerita Melalui Media Kartu Skenario Di Sdn 08 Vi Suku, Solok. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 235. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2722>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Asisti, N. G. A. M. (2019). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction dengan Metode Bercerita. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 271. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19264>
- Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di Sdn Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>
- Febianti, Y. N. (2018). Jurnal Edunomic Vol. 6, No. 2, Tahun 2018 93. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/229997374.pdf>
- Firdaus, F. (2020). Esensi Reward dan Punishment dalam Diskursus Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 19–29. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4882](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4882)
- Ikhsan, K. N., & Hadi, S. (2018). Implementasi Dan Pengembangan Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Edukasi*, 6(1), 193–202.
- Indrawati, I., Marzuki, Syafiurohman, & Rinaldy Malik, A. (2021). Investigating the Effect of Reward and Punishment on the Student'S Learning Achievement and Discipline. *English Education and Art (LEEA) Journal*, 4, 2597–3819. <https://doi.org/10.31539/leea.v4i2.1860>
- Khasinah, S. (2015). Interaksi Ekstratekstual dalam Proses Bercerita kepada Anak Usia Dini. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 1(1), 99–110. <http://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/equality/article/view/782>
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. PT.Remaja Rodakarya.
- Kusumadewi, R. F. (2015). Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 43. *Jurnal Ilmiah*

Pendidikan Dasar, 2(1), 43–64.

Marlina, E., Apriliya, S., & Hamdu, G. (2018). Kemampuan Bercerita Siswa SD Menggunakan Buku Pop Up. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 84–99.

Melinda, I. (2018). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV A SDN Merak I pada Mata Pelajaran IPS. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14408>

Nasrudin, F. (2015). *Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri di Sekolah Binaan 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes*. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.

Rachmawan, A., Hendratno, & Suhartono. (2021). Kemampuan Bercerita Siswa Usia 7-8 Tahun melalui Media Gambar Disdn Bancaran 3 Bangkalan : Kajian. *International Education & Development*, 9(3), 473–482.

Rahayu, S. (2016). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dengan Metode Bercerita Melalui Media Boneka Jari. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 121–128.

Rosyid, moh. zaiful, & Abdullah, aminol rosid. (2018). *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*. Literasi Nusantara.

Saldaria, E., Ariawan, V. A. N., & Cahyani, I. (2019). Speaking skill of elementary students reviewed by gender. *Jurnal Prima Edukasia*, 7(1), 20–27. <https://doi.org/10.21831/jpe.v7i1.20363>

Sari, Y., Luvita, R. D., Cahyaningtyas, A. P., Iasha, V., & Setiawan, B. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Struktural Analitik Sitentik terhadap Kemampuan Menulis Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1125–1133. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.515>

Shoimin, A. (2014). *Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA.

Sitepu, T., & Rita. (2017). Bahasa Indonesia Sebagai Media Primer komunikasi Pembelajaran. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 67–73.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

- Supardi. (2016). *Tes dan Asesmen Di Sekolah Dasar dan Madrasah*. Hartomo Media Pustaka.
- Tabelessy, N. (2021). Metode Bercerita Untuk Siswa Sd. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Bidang Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.30598/gabagabavolliss1pp36-42>
- Wuryaningtyas, C. J. (2015). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Pendekatan Komunikaif-Integratif. *Penelitian*, 19(1), 102–108.
- Yana, D., Hajidin, & Safiah, I. (2016). PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI SISWA KELAS V DI SDN 15 LHOKSEUMAWE. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 11–18.
- Yusnawarni, Y. (2017). Peran Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Pendekatan Saintifik. *Madah: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 171. <https://doi.org/10.31503/madah.v5i2.509>

