

HALAMAN PERSETUJUAN

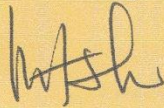
**PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK
KELAS XI TEKNIK MESIN DI SMK N 5 PADANG**

Nama : Ilham Yuliady
Nim/Bp : 97684 /2009
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin
Jurusan : Teknik Mesin
Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2013

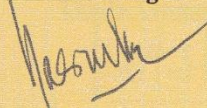
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Waskito, MT
NIP. 19610808 1986 1 001

Pembimbing II



Drs. Nasrul Rivai, MA
NIP. 19490320 197302 1 001



Ketua Jurusan Teknik Mesin FT-UNP


Drs. Nelvi Erizon, M.Pd
NIP. 19620208 198903 1 002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan
Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar
Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas XI
Teknik Mesin di SMK Negeri 5 Padang

Nama : Ilham Yuliady

NIM/BP : 97684/2009

Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin

Jurusan : Teknik Mesin

Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2013

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

Ketua : Dr. Waskito, MT

Sekretaris : Drs. Nasrul Rivai, MA

Anggota : Dr. Ambiyar, M. Pd

: Drs. Syahrul, M. Si

: Yolli Fernanda, ST, MT

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mei 2013
yang menyatakan,

Ilham Yuliady, S. Pd

ABSTRACT

ILHAM YULIADY 97684/ 2009 : Reward Effect of Student Learning Outcomes in Engineering Drawing Subjects Mechanical Engineering Class XI at SMK Padang N 5

This research is motivated by the many learning outcomes of students who have not reached school set KKM especially on learning Engineering Drawing, thus requiring appropriate learning model to overcome this problem. For this reason the use of the learning model could be expected to affect the reward system to improve student learning outcomes. This study bertujuan to know the effect of reward on learning outcomes of students in technical drawing subjects in class XI of Mechanical Engineering at SMK Padang N 5. The hypothesis of this study is contained in the learning effect by providing a significant reward to the student learning outcomes.

This study is an experimental study to compare the learning outcomes of students who learn by giving rewards to student learning outcomes without reward. The population in this study were students of class XI SMK Padang N 5 totaling 59 students consists of 3 classes. The sampling technique was purposive sampling, ie class XI M 1 as the experimental class XI and class M 2 as the control class. Both classes totaling 59 students. The type of data in this study are student learning outcomes data obtained from the value of the final test of 20 objective questions and one essay done the research and the data source is the student's grades. Then the data were processed with t test (t-test).

From the research, the average value of the students' learning of the reward to the students (78.95) is higher than without the learning of the reward to the students (74.5). Test results $t_{count} > t_{table}$, ie $3.058 > 2.021$ indicates that there are significant differences between the two classes. It can be concluded that the use of learning Engineering Drawing with the reward of learning is more effective when compared with the results of student learning without the reward system in SMK N 5 Padang at 0.05 confidence level α . Thus the reward being a consideration in the study, so as to obtain better learning results.

ABSTRAK

ILHAM YULIADY 97684/2009 : Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas XI Teknik Mesin di SMK N 5 Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyak hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah khususnya pada pembelajaran Gambar Teknik, sehingga membutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah ini. Untuk itulah penggunaan model pembelajaran dengan pemberian *reward* diduga dapat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik kelas XI Teknik Mesin di SMK N 5 Padang. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh dalam pembelajaran dengan pemberian reward yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat eksperimen dengan membandingkan hasil belajar siswa yang belajar dengan pemberian *reward* dengan hasil belajar siswa tanpa *reward*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK N 5 Padang yang berjumlah 59 siswa terdiri dari 3 kelas. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, yaitu kelas XI M 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI M 2 sebagai kelas kontrol. Kedua kelas berjumlah 59 siswa. Jenis data dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai hasil test akhir sebanyak 20 soal objektif dan 1 essay yang dilakukan penelitian dan sumber data adalah nilai siswa. Kemudian data diolah dengan uji t (t-test).

Dari hasil penelitian rata-rata nilai siswa dari pembelajaran dengan pemberian *reward* kepada siswa (78,95) lebih tinggi dari pembelajaran tanpa pemberian *reward* kepada siswa (74,5). Hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,058 > 2,021$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran Gambar Teknik dengan pemberian reward lebih efektif belajarnya jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa pemberian *reward* di SMK N 5 Padang pada taraf kepercayaan α 0,05. Dengan demikian pemberian reward menjadi suatu pertimbangan dalam pembelajaran, sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah alhamdulillah *'Alamiin*, puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah *Subhanauwata'ala* karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar teknik Kelas XI Teknik Mesin Di SMK N 5 Padang”. Salawat dan salam semoga selalu dilimpahkan Allah *Subhanauwata'ala* kepada junjungan kita Nabi Muhammad *Salallahu 'alaihi wassallam* yang dengan seluruh jiwa dan raganya membawa umat manusia dari kehidupan jahiliyah menuju alam yang penuh dalam cahaya ilmu pengetahuan, aqidah yg baik dan berakhlak mulia.

Penulisan skripsi ini merupakan syarat menyelesaikan program studi S1 Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Waskito, MT selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Nasrul Rivai, MA selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Ambiyar, M. Pd, Selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan bantuan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Syahrul, M. Si, Selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan bantuan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Yolli Fernanda, ST, MT, Selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan bantuan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. Nelvi Erizon, M.Pd dan Bapak Arwizet K, ST.MT, selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Padang.
7. Kepada ayahanda (Nurmal) dan Ibunda tercinta (Maswarnis) yang telah melahirkan dan membesarkan penulis, serta memberikan kasih sayang tiada henti dalam setiap detik kehidupan penulis . Dan juga semua keluarga dan sanak family yang angkat penulis sayangi dan banggakan, karena berkat do'a, arahan, dorongan dan yang telah memberikan bantuan moril dan spirituil diwaktu penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah ikut serta memberikan petunjuk, saran, masukan dukungan moral dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan Mesin'09 yang selalu memberikan do'a, bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas jasa baik bapak dan ibu serta rekan-rekan semua.Amin

Dalam penyusunan skripsi ini takkan luput dari kekhilafan. Oleh karena itu dengan kerendahan hati, mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan hasil di masa yang akan datang.

Padang, Mei 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL..... ..	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN..... .	iv
SURAT PERNYATAAN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI..... ..	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.... ..	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Mamfaat Penelitian.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	9
1. Hasil Belajar.....	9
a. Pengertian Hasil Belajar.....	9
b. Pengertian Hasil Belajar Gambar Teknik.....	10
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil belajar.....	21
2. Reward.....	25
a. Pengertian Reward.....	25
b. Tujuan Pemberian Reward.....	25
c. Tempat Pemberian Reward.....	26
d. Macam-Macam Reward.....	26
B. Kerangka Pemikiran	30
C. Hipotesis Penelitian	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	32
B. Defenisi Operasional Variabel Penelitian	33
1. Pengaruh Pemberian Reward.....	33
2. Hasil belajar.....	34
C. Tempat dan Waktu Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
1. Populasi.....	34
2. Sampel penelitian.....	35

E. Instrumentasi dan Teknik pengumpulan Data.....	36
1. Instrumen.....	36
2. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data	41
1. Uji Normalitas Data	42
2. Uji Homogenitas	43
3. Uji Hipotesis.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	45
1. Data hasil belajar siswa dengan menggunakan reward pada kelas eksperimen.....	46
2. Data hasil belajar siswa tanpa menggunakan reward.....	47
B. Analisis Data.....	50
1. Uji Normalitas.....	50
2. Uji Homogenitas.....	51
C. Uji Hipotesis.....	52
D. Pembahasan.....	53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN- LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bentangan Kubus.....	14
2. Bentangan Prisma.....	15
3. Bentangan Kerucut Miring.....	16
4. Toleransi.....	18
5. Sistem Suaian.....	19
6. Penulisan Toleransi Ukuran/Dimensi.....	19
7. Suaian.....	20
8. Kerangka Pemikiran.....	31
9. Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	47
10. Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Kelulusan Siswa Gambar Teknik.....	5
2. Rancangan Penelitian.....	32
3. Jumlah Siswa Kelas XI SMK N 5 Padang Tahun Ajaran 2012/2013.....	35
4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett.....	43
5. Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	46
6. Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	48
7. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dengan Kelas Kontrol...	49
8. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan. Keberhasilan pendidikan akan tercapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM). Fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional menurut pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi untuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mutu pendidikan sangat erat hubungannya dengan siswa, sebab siswa merupakan salah satu komponen pendidikan yang sangat menentukan dalam proses belajar mengajar. Betapapun lengkapnya fasilitas belajar seperti tempat belajar yang memadai, buku-buku yang lengkap dan peralatan belajar lainnya, apabila siswa tidak menunjukkan keinginan/kemauannya dalam belajar, maka hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan. Artinya, seorang siswa harus ada kemauan atau keinginan untuk belajar, agar hasil belajar yang

didapatinya memuaskan, untuk itu salah satu cara yang harus ditanamkan pada diri siswa adalah bagaimana cara untuk meningkatkan keinginan siswa dalam belajar.

Mutu pendidikan di segala jenjang pendidikan formal sering dipermasalahkan karena nilai rata-rata masih rendah sehingga masih perlu ditingkatkan. Berkaitan dengan hal itu, siswa tidak dapat disalahkan sepenuhnya apabila hasil belajarnya rendah karena mungkin saja faktor penyebab rendahnya hasil belajar tersebut tidak saja dari siswa itu sendiri tetapi ada faktor-faktor lain. Maka dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh demi meningkatkan prestasi siswa dalam belajar.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan peningkatan kualitas dari proses belajar mengajar (PBM). Proses belajar mengajar yang berkualitas pada akhirnya akan menjurus kepada pendidikan yang berkualitas. Karena dalam proses belajar mengajar, guru memegang peranan penting untuk memberikan ilmu pengetahuan dan penanaman sikap serta nilai pada diri siswa, dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia. Hal ini memperlihatkan bahwa keberadaan guru dalam proses belajar mengajar belum dapat digantikan oleh apapun termasuk alat teknologi modern sekalipun.

Secara khusus SMK bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi untuk melakukan pekerjaan sesuai dengan bidangnya. Tetapi banyak faktor-faktor yang mempengaruhi siswa untuk dapat berkompeten, yaitu dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu

faktor yang berasal dari dalam diri siswa terdiri atas kecerdasan, bakat, kreativitas, perhatian, motivasi, kesehatan jasmani dan cara belajar. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa terdiri dari lingkungan sekolah, sarana prasarana, fasilitas, teman, keluarga, guru, masyarakat dan lain-lain. Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, ditemukan permasalahan pada faktor eksternal dimana permasalahan itu berhubungan dengan guru yang mengajar. Dalam proses belajar-mengajar hendaknya seorang guru mempunyai cara khusus untuk meningkatkan keinginan siswa dalam belajar, misalnya dengan memberikan stimulus atau rangsangan kepada siswa. Adapun stimulus yang di berikan kepada siswa adalah berupa hal yang di sukai oleh siswa, seperti memberikan penghargaan atau reward kepada siswa .

Pada umumnya guru kurang memberikan *reward* kepada siswa yang berhasil mengikuti pelajaran khususnya pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 5 Padang. Dengan demikian siswa tidak termotifasi untuk belajar, siswa sering keluar masuk dari kelas saat proses belajar-mengajar ,sehingga perilaku siswa memprihatinkan rendahnya motivasi siswa untuk belajar karena tidak adanya reward yang mereka peroleh dalam belajar.

Pemberian *reward* pada siswa akan memancing keinginan mereka untuk mau mengikuti pelajaran Gambar Teknik. Apabila anak diberikan *reward* terhadap hasil belajar mereka cenderung anak akan merasa berkeinginan untuk mengikuti pelajaran Gambar Teknik.

Pemberian *reward* secara bergiliran secara otomatis keinginan belajar siswa akan merasa terpancing seperti apabila anak dapat menjawab pertanyaan dengan baik seorang guru akan memberikan sesuatu penghargaan seperti tambahan nilai atau ucapan terimakasih, maka siswa merasa hasil karyanya dihargai.

Keinginan anak untuk belajar akan merasa terpengaruhi karena adanya pemberian *reward*. Hal ini dapat memecahkan masalah anak yang kurang berkeinginan dalam mengikuti proses belajar-mengajar di kelas. Apalagi anak-anak yang suka bermain diluar kelas saat belajar-mengajar berlangsung karena dengan adanya hal ini keinginan anak untuk mau mengikuti pelajaran dengan baik akan terwujud. Siswa juga akan lebih besar kemauan untuk belajar jika dari hasil belajarnya tersebut mendapatkan penghargaan (*reward*) yang memuaskan dari guru atau pihak pengajar sebagai tanda penghargaan atas hasil belajar. Teknik tersebut. Keefektifan dari pemberian *reward* membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran yang diberikan guru. Setiap anak melakukan keberhasilan mengerjakan sesuatu harus mendapatkan hadiah/*reward* dari guru dan temannya. Tepuk tangan, ucapan selamat, bagus, seratus untuk si joko, memberikan poin kegiatan / aktivitas pada daftar nilai, dapat meningkatkan semangat dan keberanian serta rasa percaya diri untuk meraih keberhasilan lagi

Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan di sekolah. pada kesempatan ini penulis mengamati bahwa sangat perlunya siswa tersebut diberi penghargaan (*reward*) oleh guru yang mengajar Gambar Teknik pada kelasnya guna memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Sejalan dengan pernyataan di atas peneliti memperoleh data tentang hasil belajar siswa dari gurunya yang mengajarkan Gambar Teknik tersebut. Ternyata masih banyak dari siswa yang hasil belajarnya belum mencapai target kompetensi minimum yang telah di syaratkan yaitu 75. Pada semester ganjil di kelas XI teknik mesin tahun ajaran 2012-2013, dimana nilai yang diperoleh dari sebagian siswa dalam mata pelajaran Gambar Teknik diperlihatkan oleh Tabel di bawah ini:

Tabel 1. Persentase Kelulusan Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik.

No	RentangNilai	Kriteria Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Kelulusan
1	85 – 100	A	2	9,09 %
2	75 – 84	B	11	50,00%
3	<75	C	9	40,01%

Sumber : SMK N 5 Padang

Mencermati tabel di atas, terlihat bahwa sebagian siswa yaitu sebanyak 40,01%, belum mencapai criteria ketuntasan minimum yang telah di prasyaratkan. Ini merupakan suatu masalah yang perlu diperbaiki dan dicarikan solusinya. Apakah pengaruh pemberian *reward* tersebut terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengambil judul “ Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas XI Teknik Mesin Di Smk N 5 Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat di identifikasikan permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurangnya pemberian reward terhadap siswa oleh guru dalam proses belajar mengajar.
2. Masih banyak hasil belajar siswa belum mencapai target kompetensi minimum yang ditentukan.
3. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Gambar Teknik.
4. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar gambar teknik.
5. Siswa sering keluar masuk dalam proses belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Untuk memberikan arahan pada masalah yang diteliti sehingga tercapainya tujuan maka perlunya batasan masalah. Maka penulis membatasi masalah tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik kelas XI Teknik Mesin di SMK N 5 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dan masalah-masalah yang ada dapat dirumuskan permasalahannya adalah Adakah perbedaan yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap hasil belajar Gambar Teknik ?

E. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian tujuan merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan petunjuk supaya penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar Gambar Teknik siswa kelas XI Teknik Mesin di SMK N 5 Padang.

F. Mamfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini antara lain :

1. Bagi peneliti, salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Strata Satu (S1) program studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Padang.
2. Bagi guru Teknik Mesin dan calon guru Teknik Mesin, sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa, memberikan nuansa baru, sehingga mampu merangsang minat siswa untuk belajar dan meningkatkan aktivitas belajar serta hasil belajar siswa.
4. Bagi lembaga kependidikan, sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas lulusan pendidikan.
5. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa untuk melaksanakan penelitian pendidikan selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Suharsimi Arikunto (1993:185) mengatakan hasil belajar merupakan suatu hasil pembelajaran yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf ataupun kata-kata hasil belajar juga menjadi tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Menurut Nasrun (2002:8) adalah:

Hasil belajar adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Artinya, hasil belajar adalah suatu hasil dari proses penilaian terhadap kegiatan yang telah dilakukan seseorang dalam belajar, sesuai dengan bahan-bahan pengajaran yang telah disampaikan.

Suharsimi Arikunto (1993:45) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf ataupun kata-kata. Penjelasan ini tidak jauh berbeda dengan yang dijelaskan Sukmadinata (2003:103) bahwa hasil belajar di sekolah dapat

dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran gambar teknik yang ditempuhnya yang dilambangkan dengan angka-angka atau huruf.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perwujudan dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakukannya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

b. Pengertian hasil Belajar Gambar Teknik

Belajar menurut bahasa adalah “usaha (berlatih) dan sebagai upaya mendapatkan kepandaian”. Sedangkan menurut istilah yang dipaparkan oleh beberapa ahli, diantaranya oleh Ahmad Fauzi (2004:44) yang mengemukakan belajar adalah ”suatu proses dimana suatu tingkah laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui serentetan reaksi atas situasi (atau ransangan) yang terjadi.

Kemudian Nana Sudjana (2001:28) mengatakan “belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu.

Dari beberapa pengertian belajar yang telah yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku individu dari hasil pengalaman dan latihan.

Menurut Slameto (2003:28), “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”. Pendapat yang senada juga dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (2003:85), “belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi melalui latihan atau pengalaman dimana perubahan yang terjadi relatif menetap serta menyangkut kepribadian baik fisik maupun psikis”.

Gambar Teknik secara bahasa berasal dari kata: “Gambar”: Suatu alat “komunikasi visual”, Teknik-Metode: cara kerja bersistem atau cara sistematis dalam mengerjakan sesuatu. Gambar Teknik adalah metode komunikasi secara visual dalam menyampaikan informasi hasil rancangan suatu produk secara Komunikatif (mudah dimengerti), Normatif (sesuai aturan), Akurat (tepat teknisnya), Terukur (memiliki skala), Efektif (tepat guna). Sebuah gambar adalah suatu bentuk goresan yang sangat jelas dari benda nyata, ide atau rencana yang diusulkan untuk pembuatan atau konstruksi selanjutnya. Gambar mungkin berbentuk banyak , tetapi metode membuat gambar yang sangat jelas adalah sebuah bentuk alami dasar dari komunikasi ide-ide yang umum. Dalam dunia permesinan penemuan-penemuan baru dalam bidang permesinan seperti mesin-mesin otomatis mempermudah kerja manusia.

Gambar teknik adalah mata pelajaran produktif yang harus diambil setiap siswa jurusan teknik mesin. Bagaimana pentingnya gambar teknik ini dipelajari oleh siswa teknik mesin. Dilihat dari kebutuhan sekolah menengah kejuruan saat ini, berdasarkan kurikulum yang berpatokan pada kemendiknas gambar teknik merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan vital dalam jurusan teknik mesin disekolah-sekolah kejuruan.

Dalam hal bahasa kita kenal adanya aturan-aturan berbahasa yang disebut tata bahasa, maka dalam gambar teknik pun ada aturan-aturan menggambar yang disebut standar gambar. Dengan demikian standar gambar dapat juga disebut tata bahasa teknik, yang akan mengatur cara penyampaian keterangan-keterangan melalui gambar agar gambar dapat dijadikan sebagai alat komunikasi seperti halnya bahasa lisan atau tulisan.

Gambar teknik sebagai suatu bahasa teknik mempunyai tiga fungsi penting yaitu untuk menyampaikan informasi, sebagai bahan dokumentasi dan menuangkan gagasan untuk pengembangan.

1. Fungsi Gambar Teknik (Ohan Juhana dan M. Suratman 2008)

a. Menyampaikan Informasi

Dimana informasi yang disampaikan oleh gambar teknik yaitu informasi antara perancang dengan pembuat, supaya hasil yang dicapai sesuai dengan yang diinginkan.

b. Bahan Dokumentasi, Pengawetan dan Penyimpanan

Sebagai dokumentasikan gambar berarti pula mengawetkan dan menyimpan gambar itu, untuk dipergunakan sebagai bahan informasi bagi rencana-rencana baru di kemudian hari dan pengembangannya

c. Menuangkan Gagasan untuk Pengembangan

Pengembangan dari gambar yang menyampaikan informasi sangatlah penting agar proses yang diulang-ulang dapat diperoleh gambar yang sempurna.

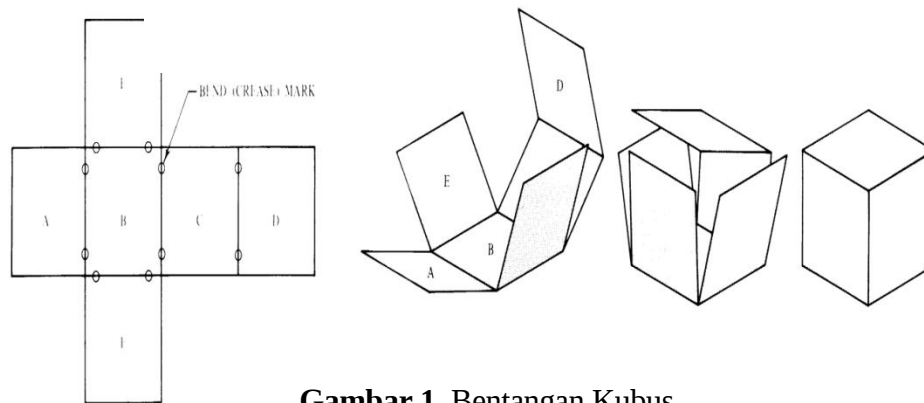
2. Materi yang diajarkan pada mata diklat gambar teknik

Materi yang diajarkan pada mata diklat gambar teknik terdiri dari :

a. Membuat Gambar Teknik

1) Pengertian dan Fungsi Gambar Bentangan

Bentangan dari suatu benda adalah membuka suatu lipatan atau tekukan, menjadi datar. Benda yang terbuat dari pembentukan pelat biasanya dibentang dari lembaran pelat tipis. Logam yang tidak lebih dari 3 mm ketebalannya dikelompokkan sebagai pelat tipis. Gambar bentangan yaitu gambar bukaan dari suatu benda yang terbentuk dari lipatan atau tekukan bahan yang berupa lembaran pelat tipis.



Gambar 1. Bentangan Kubus

Gambar bentangan disebut juga pola, karena digunakan sebagai pola untuk melukis bentuk bukaan setiap bidang dari benda yang dimaksud. Pola digambar diatas lembaran, kemudian dipotong sesuai garis pola. Pola yang telah ditandai dan dibentuk biasanya disebut juga Mal.

Banyak benda sehari-hari yang terbuat dari bahan tipis berupa lembaran seperti plastik, aluminium, tembaga, kuningan dan baja. Pada bahan lembaran tersebut, bentuk geometri dari suatu benda dibuat polanya berdasarkan gambar bentangan. Pengerjaan berikutnya adalah menekuk, melipat atau menggulung sesuai dengan garis pola bentuk geometri.

Pelat yang ditekuk, dilipat atau di gulung menjadi bentuk yang diinginkan, juga dimaksudkan untuk memberikan penguatan dan kekakuan pada benda dibandingkan bentuk semula.

2) Jenis Bentangan

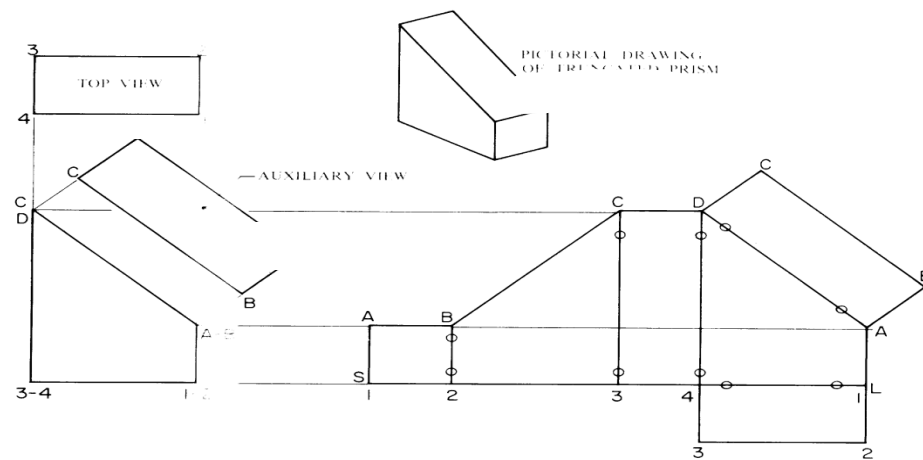
Bentangan benda sederhana dari bentuk dasar prisma, silinder, kerucut dan piramid umumnya dapat dibuat dengan tiga metoda konstruksi bentangan, yaitu :

a) Bentangan **metoda Paralel** untuk prisma dan silinder

Bentangan metoda parallel adalah cara sederhana untuk membuat suatu pola, yaitu membuat sisi benda sebagai garis-garis sejajar, maka caranya disebut bentangan metoda parallel. Benda-benda bentuk dasar geometri prisma dan silinder dibentang dengan metoda parallel. Garis bentangan pola prisma dan silinder adalah lurus dan pengukuran garis berdasarkan penarikan garis tegak lurus dan sejajar.

(1) *Bentangan Prisma*

Pola prisma terpancung miring seperti gambar piktorial kotak miring bagian atas dibuat bentangannya dengan metoda parallel.



adalah sebagai berikut :

Sebagai contoh diambil prisma yang terpotong miring

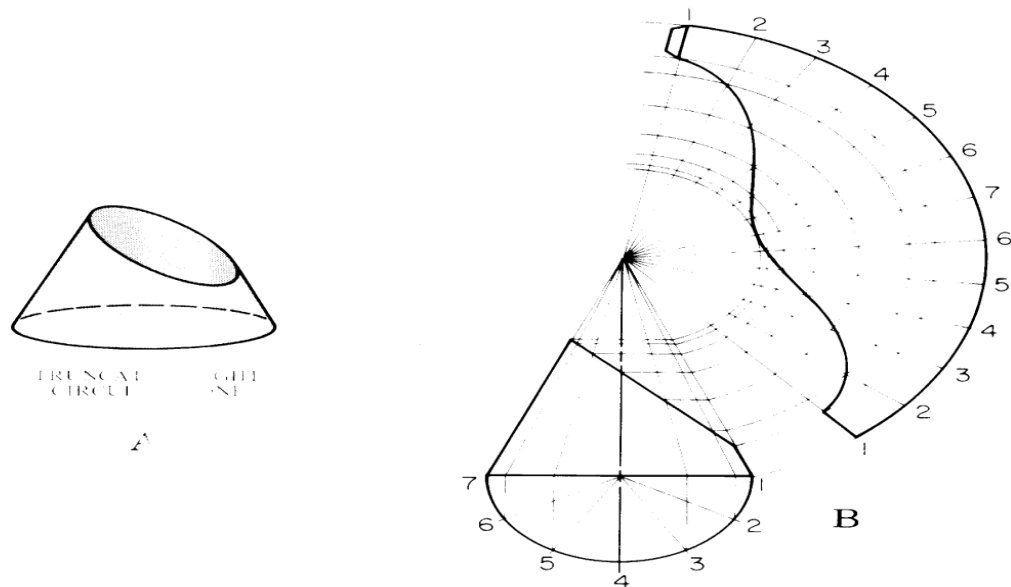
- Buat pandangan depan, atas dan pandangan pembantu untuk mendapatkan ukuran yang sebenarnya. Tandai semua titik yang ada dengan 1,2,3,4 dan A, B,C,D.
- Buat garis bentangan S-L, Ambil ukuran sisi sebenarnya 1-2, 2-3, 3-4, 4-1 dari pandangan atas dan pindahkan pada garis S-L.
- Dari titik 1,2,3,4, dan 1 pada garis S-L buatlah garis vertikal.

- Proyeksikan garis horizontal dari titik A-B dan C-D pada pandangan depan ke bidang gambar bentangan sehingga berpotongan dengan garis vertikal sesuai ukuran tinggi masing-masing bidang.
- Hubungkan semua titik bagian atas pola dan ditebalkan.
- Untuk prisma utuh dapat ditambahkan bidang alas dan penutup.

a) Bentangan **metoda Radial** untuk piramid dan kerucut

(1) *Bentangan Kerucut*

Bentangan kerucut atau kerucut yang terpancung miring dapat digambar dengan metoda radial.



Proses pembuatan gambar bentangan adalah sebagai berikut :

- Gambar pandangan depan, dan atas atau bawah. Pandangan atas atau bawah juga cukup digambarkan setengahnya.
- Pandangan bawah kemudian dibagi atas bagian yang sama (disini dibagi 12 bagian), dan ditandai dengan nomor 1 – 7 atau 1 – 12 untuk lingkaran penuh.

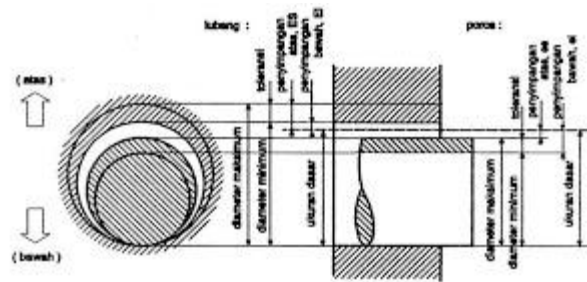
- Proyeksikan titik-titik pada pandangan bawah dengan garis vertikal pada garis alas pandangan depan, kemudian dari titik tersebut hubungkan dengan titik 0 (titik puncak kerucut).
 - Gambar garis bentangan dengan jari-jari 0-1 atau 0-7. Tentukan ukuran sebenarnya sesuai aturan dan ditandai dengan nomor 1 –7 –1 atau 1-12.
 - Hubungkan semua semua titik pada garis bentangan ke titik 0 (puncak kerucut).
 - Proyeksikan semua titik perpotongan pada bidang miring pandangan depan ke bidang bentangan dengan garis melingkar sehingga berpotongan dengan garis-garis dari garis bentangan. Tandai titik perpotongan sesuai dengan pertemuan nomor yang sama.
 - Hubungkan semua titik dengan garis lengkung yang rapi, dan ditebalkan.
- b) Bentangan **metoda Segi tiga** untuk bentuk transisi dan sambungan bentuk yang berbeda.

b. Toleransi dan Suaian

1) Toleransi

Toleransi ukuran (dimensional tolerance) adalah perbedaan antara dua harga batas dimana ukuran atau jarak permukaan / batas geometri suatu komponen harus terletak.

Kedua harga batas toleransi dapat dinyatakan sebagai penyimpangan (deviation) terhadap ukuran dasar yang sudah didefinisikan terlebih dahulu. Sedapat mungkin ukuran dasar dinyatakan dalam bilangan bulat.



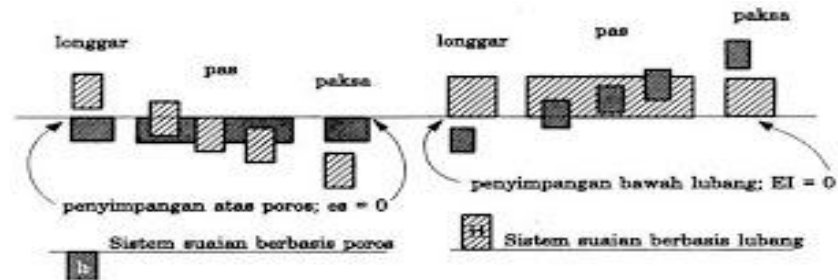
Gambar 4. Toleransi (Ohan Juhana : 2008)

2) Suaian (fit)

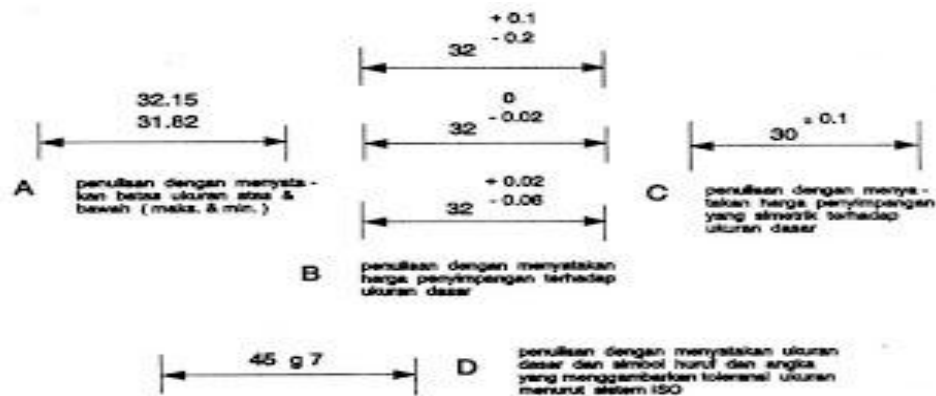
Apabila dua buah komponen akan dirakit (assy), hubungan yang terjadi, yang ditimbulkan oleh karena adanya perbedaan ukuran bagi pasangan elemen geometrik sebelum mereka disatukan disebut suaian (fit).

Jenis Suaian :

- (a) Suaian Longgar (Clearance Fit), yaitu suaian yang selalu akan menghasilkan kelonggaran (clearance) "Daerah toleransi lubang selalu terletak di atas daerah toleransi poros".
- (b) Suaian Pas (Transition Fit), adalah suaian yang dapat menghasilkan kelonggaran ataupun kerapatan. "Daerah toleransi lubang dan daerah toleransi poros saling berpotongan (sebagian saling menutupi)".
- (c) Suaian Paksa (Interference Fit), yakni suaian yang selalu akan menghasilkan kerapatan. (interference). "Daerah toleransi lubang selalu terletak di bawah daerah toleransi poros".



Gambar 5. Sistem Suaian (Ohan Juhana : 2008)



Gambar 6. Penulisan Toleransi Ukuran/Dimensi

Sumber : Modul 014 KK 07

Simbol ISO untuk Toleransi, Penyimpangan dan Suaian

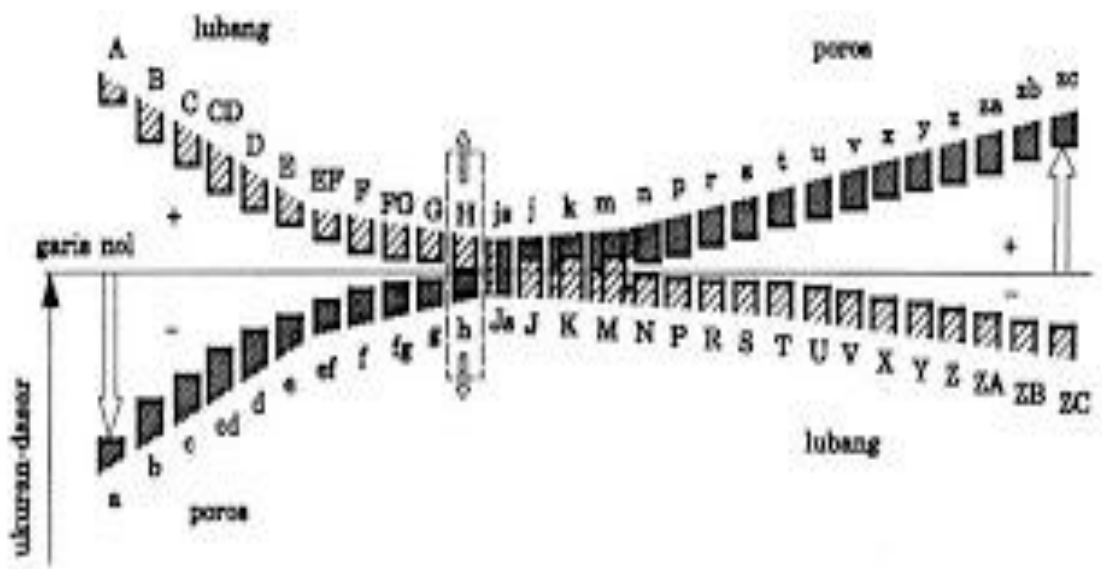
- **Posisi daerah toleransi** terhadap garis nol ditetapkan sebagai suatu *fungsi ukuran dasar (berubah mengikuti perubahan ukuran dasar)*. Dinyatakan dengan simbol satu huruf.
- **Toleransi**, harganya/besarnya ditetapkan sebagai *fungsi ukuran dasar*. Dinyatakan dengan simbol angka (*angka kualitas*).

Contoh :

40 N 7 : artinya ukuran nominal lubang 40 mm dengan daerah toleransi lubang N, serta kualitas 7

- jika daerah toleransi poros berada pada daerah toleransi a, b, c, d, e, f dan g, maka daerah toleransinya berada di bawah ukuran nominalnya dan penyimpangannya bertanda negatif (-)

contoh : 40 d 9



Gambar 7. Daerah Toleransi (Ohan Juhana)

Faktor-faktor untuk memilih basis suaian:

1. Macam / jenis pekerjaan
2. Ongkos pengerjaan komponen-komponen yang harus dibuat
3. Harga komponen-komponen yang dapat dibeli di pasaran/ dipesan dari pabrik lain
4. Biaya pembelian perkakas potong dan alat ukur
5. Kemudahan dari segi perancangan, pembuatan dan perakitan

Berdasarkan penjelasan di atas terlihat bahwa Gambar Teknik merupakan alat untuk menyampaikan ide atau gagasan ahli teknik. Oleh karena itu gambar teknik sering juga disebut sebagai bahasa teknik atau bahasa bagi kalangan ahli-ahli teknik. Sebagai suatu bahasa, gambar teknik harus dapat meneruskan keterangan-keterangan secara tepat dan obyektif.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar gambar teknik adalah hasil yang dicapai seseorang dalam upaya memperoleh perubahan ketrampilan maupun sikap yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan yang sudah dicapai oleh anak atau peserta didik dalam periode tertentu mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi setelah belajar Gambar Teknik.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2001:132-139), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar gambar teknik antara lain :

1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa.

Ada 2 yaitu :

a) Faktor fisiologis adalah faktor kondisi jasmani dan rohani siswa.

a) Kondisi jasmani dan rohani, meliputi postur tubuh,

kekurangan gizi atau tidak, kemudahan dalam menerima pelajaran.

b) Kondisi panca indera meliputi kondisi penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan lain-lain.

b) Faktor psikologis adalah faktor rohaniah / mental / tingkah laku siswa

a) Tingkat kecerdasan / intelegensi siswa

Intelegensia adalah kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan / menyesuaikan diri dengan cara yang tepat.

b) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi/merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

2) Bakat siswa

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ketinggian tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

3) Minat siswa

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

4) Motivasi berprestasi siswa

Motivasi berprestasi adalah keadaan internal organisme (baik manusia ataupun hewan) yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu untuk mencapai keberhasilan atau prestasi.

- 5) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa yaitu kondisi lingkungan disekitar siswa
 - a) Lingkungan sosial adalah lingkungan yang mencakup keluarga, sekolah, masyarakat dan kelompok.
 - b) Lingkungan non sosial adalah lingkungan selain atau diluar lingkungan sosial, seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

6) Faktor pendekatan belajar

Pendekatan belajar adalah segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Menurut E. L. Thorndike dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono (2002:127) dari teorinya *The Law of Effect* (hukum pengaruh) menyatakan bahwa faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar adalah *reward* atau pernyataan kepuasan dari suatu kejadian. Thorndike menghapuskan bagian negatif yang mengganggu dari hukum *law of effect* karena dia menemukan bahwa hukuman tidak penting. Hukuman akan memperlemah

ikatan dan tidak mempunyai efek apa-apa, berbeda dengan hadiah (*reward*) yang mempunyai efek penting dalam belajar.

Pemberian *reward* mempunyai pengaruh yang penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Siswa cenderung lebih bersemangat belajar apabila hasil belajarnya nanti diberi suatu penghargaan. Pemberian penghargaan (*reward*) itu baik berupa hadiah, pujian atau bonus nilai merupakan tingkat kepuasan tersendiri bagi siswa dalam mencapai hasil belajar, baik berasal dari guru maupun orang tua karena dengan hal itu siswa merasa dihargai atas hasil usaha mereka dalam belajar. Sebaliknya siswa yang tidak diberikan penghargaan (*reward*) merasa tidak dihargai dan cenderung kurang bersemangat dalam belajar. Apalagi siswa yang sering mendapat hukuman dari guru mereka akan cenderung tidak peduli terhadap prestasi belajarnya. Pemberian *reward* dapat menyebabkan meningkatnya prestasi belajar siswa, sedangkan pemberian hukuman dapat menyebabkan menurunnya prestasi belajar siswa, dengan demikian sebaiknya pemberian hukuman yang berlebihan bagi siswa dihilangkan.

2. *Reward*

a. Pengertian *Reward*

Menurut kamus bahasa inggris *reward* berarti penghargaan atau hadiah. Menurut Dimyati (1998:58), *reward* (hadiah) adalah bentuk penghargaan yang diberikan oleh guru atas keberhasilan siswa dalam melakukan sesuatu. Menurut Sardiman (2002:92) penghargaan adalah salah satu bentuk motivasi yang dapat diberikan oleh guru.

b. Tujuan pemberian *reward*

Menurut Dimyati (1998:61) Pemberian hadiah atau *reward* sangat berarti bagi anak yaitu :

- 1) Memberikan semangat baru untuk melakukan kegiatan yang akan diberikan
- 2) Menghargai karya orang lain
- 3) Membentuk jiwa profesional siapa yang kerja akan mendapatkan jasa
- 4) Meningkatkan daya saing siswa
- 5) Membesarkan hati anak

Pengaruh negatif dari pemberian *reward* adalah siswa menjadi manja, siswa akan malas belajar dengan guru yang tidak memberikan hadiah, siswa

akan timbul cemburu sosial kalau temannya mendapat hadiah, dan siswa akan berharap hasil belajar mereka akan diberi hadiah.

c. Tempat pemberian *reward*

Dalam memberikan hadiah sebaiknya dapat dilakukan di :

1) Di ruang kelas

Setiap anak melakukan keberhasilan mengerjakan sesuatu harus mendapatkan hadiah/*reward* dari guru dan temannya. Tepuk tangan, ucapan selamat, bagus, seratus untuk si Pulan, memberikan poin kegiatan/aktivitas pada daftar nilai, dapat meningkatkan semangat dan keberanian serta rasa percaya diri untuk meraih keberhasilan lagi. Tetapi bagi mereka yang kurang beruntung jangan langsung dihakimi, alangkah baiknya mendapat saran dan harapan serta dorongan sehingga tidak mematahkan semangat anak untuk mengerjakan kembali.

2) Di luar kelas

Dimana saja kita menemui anak yang melakukan keberhasilan kita perlu memberikan hadiah pada saat itu juga. Namun juga bisa kita berikan pada waktu-waktu tertentu seperti : upacara, kenaikan kelas, perpisahan, dan lain-lain. Alangkah bijaksananya setiap anak melakukan keberhasilan mengerjakan sesuatu mendapatkan hadiah/*reward* dari guru, walaupun hanya dengan ucapan “bagus”.

d. Macam-macam *reward* antara lain :

Menurut Sardiman (2002:89), macam-macam *reward* adalah sebagai berikut:

- 1) Pemberian angka atau nilai
- 2) Pemberian hadiah
- 3) Pemberian pujian
- 4) Pemberian penghargaan

Untuk lebih jelas Sardiman menguraikannya sebagai berikut:

1. Pemberian angka atau nilai

Angka sebagai simbol kegiatan belajar, dalam penelitian ini angka yang dimaksud berupa bonus nilai/tambahan nilai bagi siswa yang mengerjakan tugas dengan baik. Salah satu contohnya adalah pada saat siswa mengerjakan tugas dengan baik, guru memberikan bonus nilai kepada siswa tersebut. Secara tidak langsung hal tersebut dapat memotivasi siswa yang lain untuk mengerjakan tugas juga, supaya mendapat bonus nilai. Selain sebagai motivasi berprestasi bonus nilai secara tidak langsung juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Pemberian hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi berprestasi. Sebagian siswa merasa senang dan bangga apabila dia diberikan hadiah atas prestasinya yang baik atau nilai yang baik disekolah oleh guru mereka maupun orangtua.

3. Pemberian pujian

Pemberian pujian disini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi berprestasi maka pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri siswa sehingga prestasi belajar siswa ikut meningkat.

4. Pemberian penghargaan

Semua hal yang dilakukan oleh siswa harus dihargai agar siswa tidak merasa perbuatannya sia-sia. Penghargaan yang bisa diberikan kepada siswa dapat berupa piagam, piala atau sertifikat.

Menurut Edy dalam. [blogspot. com](http://blogspot.com) ada 2 macam *reward*, yaitu :

1) Berupa ucapan

Guru dalam menyampaikan ilmunya tidak luput dari kesalahan, demikian juga siswa di kelas. Perlunya guru meminta maaf disetiap akhir pelajaran tentunya membuat murid juga akan merasakan pentingnya ucapan tersebut. Lebih penting lagi untuk diperhatikan adalah penghargaan terhadap setiap tindakan/aktivitas anak. Contohnya : baik, pekerjaanmu bagus, perlu ditingkatkan, seratus untuk anda, coba mari kita kerjakan bersama, hal ini perlu sekali dilakukan baik berupa pujian maupun harapan dan saran.

2) Berupa tindakan

a) Pemberian poin atau nilai

- b) Menepuk punggung siswa dengan berkata bagus-bagus
- c) Membubuhkan tanda tangan
- d) Memberikan secarik tulisan berupa saran dan kritik yang membangun serta harapan
- e) Memberikan pengumuman bagi pemenang disertai tepuk tangan temannya
- f) Memberikan hadiah berupa buku / pensil atau uang dsb

Dalam penelitian ini *reward* yang diberikan oleh guru kepada siswa berupa bonus nilai/angka dan pemberian hadiah berupa pensil . Berdasarkan pendapat Sardiman (2012:89), tentang macam-macam *reward* diatas yaitu pemberian angka/nilai dan pemberian hadiah dijelaskan bahwa angka dan hadiah merupakan motivasi berprestasi yang sangat kuat, siswa yang mendapatkan angka bagus atau hadiah yaitu berupa pensil akan bersemangat dalam belajar sedangkan siswa yang mendapatkan angka atau nilai jelek dan tidak mendapatkan hadiah mereka juga akan terpacu untuk memperbaiki nilai tersebut menjadi bagus dengan rajin belajar.

Siswa merasa senang dan bangga apabila diberikan hadiah atas prestasinya yang baik disekolah, dengan memberikan hadiah bagi siswa yang berhasil maka akan mendorong siswa yang lain untuk meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara *reward* dengan hasil belajar.

Penghargaan (*reward*) dalam berhasil merupakan dorongan untuk keinginan siswa belajar. Dorongan intelektual adalah keinginan untuk mencapai suatu hasil yang hebat. ([http:// pakdesefa. blog2.plasa.com](http://pakdesefa.blog2.plasa.com))

Menurut Wasty (1998:123) bahwa tingkah laku manusia itu dikendalikan oleh ganjaran (*reward*) atau penguatan (*reinforcement*) dari lingkungan. Sedangkan menurut Skinner dalam teori *Skinner's Operant Conditioning* menganggap bahwa *reward* atau *reinforcement* sebagai faktor terpenting dalam proses belajar untuk mencapai hasil belajar yang bagus.

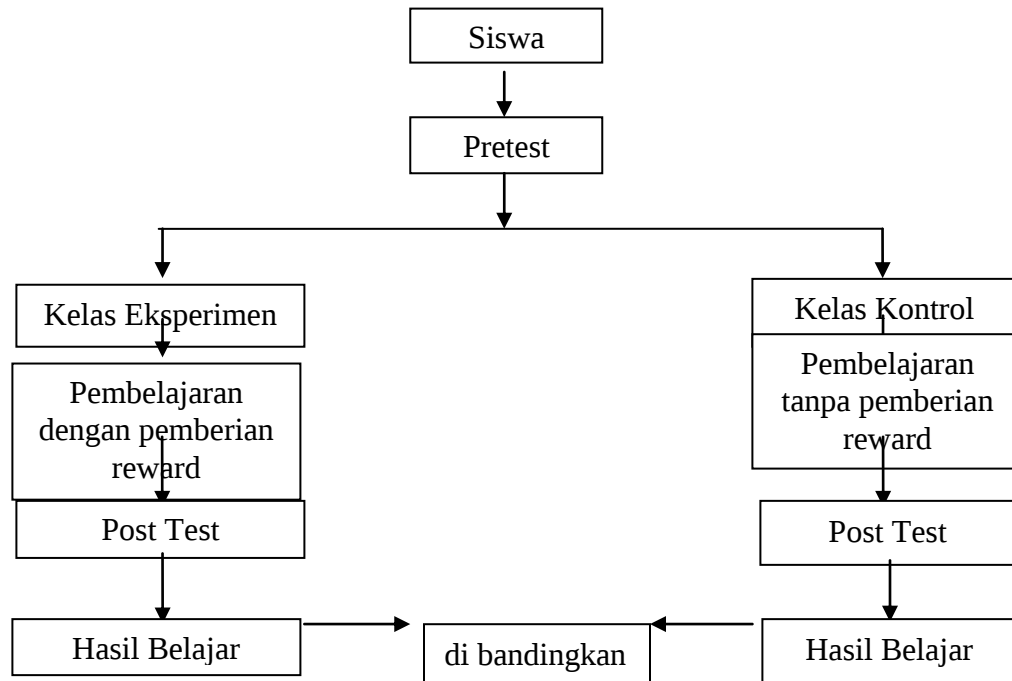
Pendapat-pendapat dari teori-teori diatas lebih menguatkan lagi bahwa ada pengaruh antara *reward* dengan hasil belajar.

B. Kerangka Pemikiran

Reward (hadiah) adalah bentuk penghargaan yang diberikan oleh guru atas keberhasilan siswa dalam melakukan sesuatu untuk menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar . Oleh sebab itu dengan pemberian *reward* ada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat mengerti dan mengingatnya. Menurut Sardiman (2012:89), hadiah dan angka (*reward*) mempengaruhi hasil belajar.

Dari uraian diatas maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 8. Kerangka Pemikiran

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan di atas maka, dirumuskan hipotesis penelitian yaitu, “terdapat perbedaan yang signifikan antara pemberian reward terhadap hasil belajar gambar teknik kelas XI Teknik Mesin di SMK N 5 Padang”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 78.95 dari pada nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 74,5. Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran dengan pemberian reward dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil pengolahan data dengan menggunakan uji t-test, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan α 0,05, yaitu $3,058 > 2,021$. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran dengan pemberian reward (kelas eksperimen) dengan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran tanpa pemberian reward (kelas kontrol) pada kelas XI SMK N 5 Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru Gambar Teknik untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktifitas siswa di

dalam kelas sehingga tercapai hasil belajar sesuai dengan KKM yang telah ditentukan.

2. Bagi sekolah, hendaknya kepala sekolah memberikan tambahan pengetahuan kepada guru mengenai model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik mendatangkan pakar ilmu pendidikan, mengikuti seminar, workshop yang berkaitan dengan model pembelajaran.
3. Penelitian ini masih terbatas pada kompetensi dasar mengidentifikasi Menggambar teknik, toleransi dan suaian, oleh sebab itu diharapkan kelak adanya penelitian yang lebih kompleks dan dalam lingkup yang luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fauzi F. 2004. *Psikologi Umum Untuk*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1998. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Dirjrn Dikti
Depdikbud
- Dimiyati Mahmud. 1998. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendidikan Terapan*.
Yogyakarta : BPFE
- Edy Siswanto. 2008. *Reward atau Hadiah Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar*.
-----, 1997, *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Bina Aksara
- <http://www.buatskripsi.com/2011/10/cara-memilih-purposive-sampel.html>
<http://www.wajahpendidikan.kita.blogspot.com>.
- Muhibibin Syah. 2001. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT.
Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2001. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung:
RemajaRosdakarya
- Nasrun, dkk. 2002. *Teknik Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Bulan Bintang
- Ngalm Purwanto. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : RemajaRosdakarya.
- Ohan Juhana. 2008. *Menggambar Teknik Mesin*. Bandung : Pustaka Grafika
- Sardiman A. M. 2002. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV.
Rajawali
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*.
Rineka Cipta: Jakarta.
- Suharsimi Arikunto. 1993, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta:
Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 2006. “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*” Edisi
Revisi VI, Jakarta: Rineka Cipta
- Sutrisno Hadi, 1990, *Metodologi Reseach II*, Yogyakarta : Yayasan Penerbit Fakultas
Psikologi UGM
- Sri Esti. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia

Sugiyono.2008. Metode Penelitian Administrasi(Edisi Revisi).Bandung :
CV.Alfabeta.

Syafril. 2010. *Statistika Lanjutan*. Padang: FIP-UNP.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 1990, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 5 Padang
Mata Pelajaran : Gambar Teknik Mesin
Kelas / Semester : XI / II
Standar Kompetensi : Membaca Gambar Teknik
Alokasi Waktu : 60 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	IDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN			PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
			TM (Tatap Muka)	PT (Penugasan Terstruktur)	KMTT (Kegiatan Mandiri Td Terstruktur)			
Membaca Gambar teknik	• Siswa dapat menyebutkan pengertian gambar bukaan	• Pengertian gambar bentangan /bukaan	• Menerangkan pengertian gambar bukaan	• Meringkas materi ttg pengertian gbr bukaan/ bentangan	• Praktek Industri	• Tes Tertulis • Tes lisan	4x(4x45')	• Buku menggambar teknik mesin standar ISO
	• Siswa dapat membe- dakan macam-macam gambar bukaan	• Macam-macam gambar bukaan	• Menerangkan macam-macam gambar bukaan.	• Meringkas macam-macam gambar bukaan		• Tes tertulis • Tes lisan		
	• Siswa dapat membuat gambar bentangan / bukaan kerucut	• Membuat gambar bukaan / bentangan kerucut	• Menerangkan cara membuat gbr bukaan/ btrg kerucut	• Membuat gambar bukaan / bentangan kerucut		• Obserfasi Hasil gambar • Obserfasi Hasil gambar		

• Siswa dapat membuat gambar bentangan / bukaan silinder	• Membuat gambar bukaan / bentangan silinder	• Menerangkan cara membuat gbr bukaan/ btg silinder	• Membuat gambar bukaan / bentangan silinder	• Obserfasi • Hasil gambar	
• Siswa dapat membuat gambar bentangan / bukaan limas	• Membuat gambar bukaan / bentangan limas	• Menerangkan cara menggambar bukaan/ btg limas	• Membuat gambar bukaan / bentangan limas	• Obserfasi • Hasil gambar	
• Siswa dapat membuat gambar bentangan / bukaan persegi panjang	• Membuat gambar bukaan / bentangan persegi panjang	• Menerangkan cara membuat gambar bukaan/ bentangan persegi panjang	• Membuat gambar bukaan / bentangan persegi panjang		

• Siswa dapat menyebutkan pengertian toleransi dan suaian • siswa dapat menyebutkan macam-macam toleransi dan suaian • siswa dapat dapat menggunakan table toleransi dan suaian • siswa dapat menentukan besarnya toleransi pada gambar • siswa dapat meletakkan angka toleransi pada gambar • siswa dapat menyebutkan pengertian tanda pengerjaan	• Pengertian toleransi dan suaian • macam-macam toleransi dan suaian • Cara membaca table toleransi dan suaian • menentukan besarnya toleransi pada gambar • meletakkan angka toleransi pada gambar • pengertian tanda pengerjaan	• Menerangkan pengertian toleransi dan suaian • menerangkan macam-macam toleransi dan suaian • menerangkan cara membaca tabel toleransi dan suaian • menerangkan cara menentukan besarnya toleransi dan suaian • menerangkan cara meletakkan angka toleransi pada gambar • menerangkan pengertian tanda pengerjaan	• Meringkas materi mengenai pengertian toleransi dan suaian • meringkas macam-macam toleransi dan suaian • membaca table toleransi dan suaian • menentukan besarnya toleransi pada gambar • meringkas pengertian tanda pengerjaan • meringkas macam-macam symbol tanda pengerjaan • membuat gambar benda dengan symbol tanda pengerjaan	• Praktek Industri	• Tes Tertulis • Tes Lisan • Penugasan /latihan • Tes Tertulis • Tes Lisan • Penugasan /latihan • Tes Tertulis • Tes Lisan • Penugasan /latihan • Tes tertulis	4x(4x45')	• Buku menggambar teknik mesin standar ISO
---	--	---	---	--	---	-----------	--

	- siswa dapat menyebutkan macam-macam symbol tanda pengerjaan - siswa memahami cara meletakkan tanda pengerjaan pada gambar	- macam-macam symbol tanda pengerjaan - Meletakkan tanda pengerjaan pada gambar	- menerangkan macam-macam symbol tanda pengerjaan - Menerangkan cara meletakkan tanda pengerjaan pada gambar		- Tes tertulis - Tes Tertulis - Penugasan /latihan	
--	--	--	---	--	--	--

Mengetahui,
Ka.Prodi Teknik Pemesinan

Guru Mata Pelajaran

Padang, Februari 2013
Mahasiswa Ybs

Delfauzul, S.Pd

Delfauzul, S.Pd

Ilham Yuliady