



Pengaruh Guru Dalam Pemberian Penguatan (*Reinforcement*) Terhadap Aktivitas dan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV MIN Kota Cirebon

Rofiatul Jazilah*

*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
E-mail : rofiatul.jazilah14@gmail.com

Tamsik Udin**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
E-mail : tamsik63@gmail.com

Syibli Maufur ***

***Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
E-mail : syiblimaufur54@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang kurang bersemangat dan mudah bosan ketika belajar, serta kesulitan untuk membuat kesimpulan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh guru dalam pemberian penguatan (*reinforcement*) terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV MN Kota Cirebon serta mendeskripsikan pengaruh guru dalam pemberian penguatan (*reinforcement*) terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian *ex post facto*. Pengumpulan data melalui observasi, penyebaran angket dan dokumentasi. Populasi sebanyak 43 siswa kelas IV MIN Kota Cirebon dan teknik pengambilan sampel yaitu teknik *sampling jenuh*. Analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana dan uji hipotesis. 1) Hasil observasi pelaksanaan pemberian penguatan (*reinforcement*) adalah 78,31% dengan kriteria baik. 2) Hasil lembar angket aktivitas belajar adalah 82,16% dengan kriteria baik. 3) Hasil lembar angket kreativitas belajar adalah 74,94% dengan kriteria cukup baik. 4) Hasil uji regresi linear sederhana didapatkan ada pengaruh pemberian penguatan (*reinforcement*) terhadap aktivitas belajar siswa sebesar 66,1%. 5) Hasil uji regresi linear sederhana didapatkan ada pengaruh pemberian penguatan (*reinforcement*) terhadap kreativitas belajar siswa sebesar 59,5 %.

Kata Kunci: Pemberian Penguatan (*Reinforcement*), Aktivitas Belajar, Kreativitas Belajar

Abstract

This research is motivated by the lack of activity and creativity of students in the learning process. This can be seen from the behavior of students who are less enthusiastic and easily bored when studying, students are reluctant to read books to answer the practice questions that the teacher gives, do not listen to the teacher's or friend's explanation who are presenting, less participating in experimental activities, and difficult to remember teaching material that has been delivered by the teacher. They tend to prefer chatting with their classmates or playing alone when the learning process takes place. As for when the teacher finishes explaining the material and asks about material that is not yet understood, only two to three students sometimes ask questions. In addition, students are rarely able to provide ideas / ideas when the teacher presents a problem, students cannot complete the task of the teacher quickly, as well as difficulty in making conclusions in learning. The research conducted by this researcher aims to describe the influence of the teacher in giving reinforcement to the learning activities of class IV MIN Cirebon students and to describe the influence of the teacher in providing reinforcement to the learning creativity of class IV MIN Cirebon students. This research uses a quantitative approach with ex post facto research methods. Data collection was carried out through observation, questionnaire and documentation distribution. The population was 43 students in class IV MIN of Cirebon City and the sampling technique used was saturated sampling technique. The data analysis used is the normality test, linearity test, simple linear regression test and hypothesis test. 1) The recapitulation results of the observation that the implementation of giving reinforcement (reinforcement) is 78.31% with good criteria. 2) The recapitulation results of the learning activity questionnaire sheet was 82.16% with good criteria. 3) The recapitulation results of the learning creativity questionnaire were 74.94% with quite good criteria. 4) The results of a simple linear regression test the effect of giving reinforcement to student learning activities obtained a significance value of 0.001. Because according to the hypothesis the significance value is smaller than 0.05 then H_0 is rejected, meaning that there is an effect of giving reinforcement (reinforcement) on student learning activities. The effect is 66.1%. 5) The results of a simple linear regression test the effect of giving reinforcement to student learning creativity obtained a significance value of 0.001. Because according to the hypothesis the significance value is less than 0.05 then H_0 is rejected, meaning that there is an effect of giving reinforcement to student creativity. The effect is 59.5%.

Keywords: Giving Reinforcement, Learning Activities, Learning Creativity.

PENDAHULUAN

Undang-undang Dasar 1945 menyatakan bahwa bangsa Indonesia harus cerdas, damai, merdeka, dan adil. Hal tersebut merupakan tujuan pendidikan yang harus diwujudkan. Secara eksplisit tujuan tersebut dijabarkan di dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa peserta didik harus memiliki daya saing dalam menghadapi global. PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan lebih rinci menyatakan peserta didik harus memiliki (a) Kualifikasi mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (b) Dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut; (c) Memiliki kecakapan hidup mencakup kecakapan pribadi, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melaksanakan tuntutan UU No. 20 Tahun 2003 dan PP No. 19 Tahun 2005 adalah dengan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran akan menciptakan banyak manfaat

bagi diri siswa sendiri diantaranya siswa akan belajar lebih banyak dan lebih berinisiatif sehingga mereka lebih berpeluang menjadi manusia yang mandiri. Disamping ilmu pengetahuan yang didapatnya akan lebih melekat karena dicari dan dialami oleh dirinya sendiri, siswa juga akan lebih siap menghadapi berbagai persoalan karena sudah terbiasa menghadapinya secara mandiri (Achdiyat dan Lestari, 2016:58).

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh setiap guru dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (dalam Nurmala, 2014:9) yang menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif, tanpa adanya aktivitas maka proses pembelajaran tidak akan terjadi. Adapun Aunurrahman, (2016:119) menjelaskan bahwa aktivitas belajar sendiri merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional maupun fisik (jika diperlukan). Belajar yang berhasil adalah proses belajar yang melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis.

Aktivitas fisik yaitu ketika siswa aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat dan hanya pasif. Sementara aktivitas psikis (kejiwaan) adalah ketika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam proses pembelajaran (Suyadi dalam Latifah, 2018:13). Aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran ini dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis serta dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam upaya peningkatan keaktifan siswa guru dapat berperan dengan merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Wibowo, 2016:130).

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas tidak hanya menuntut siswanya untuk sekedar aktif tetapi juga kreatif, karena kreativitas dapat menciptakan situasi yang baru, menarik dan tidak monoton sehingga siswa akan lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan suatu penemuan, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sesuatu baru itu dapat berupa perbuatan atau tingkah laku, produk, kesusasteraan, dan lain-lain. Namun Moreno menjelaskan bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus baru bagi orang lain atau dunia umumnya, misalnya seorang siswa menciptakan hubungan dengan siswa lain yang merupakan hal baru bagi dirinya (Slameto, 2015:145-146).

Kreativitas bukanlah bakat bawaan seseorang sejak lahir melainkan merupakan suatu hal yang dapat dipelajari dan dilakukan siapa saja melalui proses tertentu (Siagian & Nurfitriyanti, 2012:38). Kreativitas belajar adalah kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan, dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan dirinya (Tirtiana, 2013:16).

Secara psikologis, manusia membutuhkan penghargaan atas segala usaha yang dilakukannya, terlebih apabila pekerjaan tersebut dinilai berhasil, efektif, baik dan sebagainya. Penghargaan mempunyai pengaruh positif dalam kehidupan sehari-hari manusia, yaitu mendorong manusia melakukan sesuatu dan meningkatkan usahanya (Hasibuan dan Moedijono, 2012:58). Dalam konteks pembelajaran penghargaan identik dengan penguatan (*reinforcement*). Penguatan ini telah banyak digunakan oleh guru dalam memperkuat dan meningkatkan respons dari peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti halnya yang dilakukan oleh Rohani (2019:76) yang menggunakan penguatan (*reinforcement*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Hasil penelitian

pada jurnal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian penguatan oleh guru terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 4 Rasau Jaya Kabupaten Kubu Raya adalah sebesar 70,16%. Selain itu, Sulaiman (2014:85) menggunakan penguatan (*reinforcement*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian pada jurnal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian penguatan (*reinforcement*) oleh guru terhadap motivasi belajar siswa di kelas IV SD Nunggul Lampeuneurut Aceh Besar adalah sebesar 83,5%. Adapun Jupriyanto dan Nurudin (2019:98) menggunakan keterampilan mengajar guru, yang didalamnya terdapat keterampilan memberikan penguatan (*reinforcement*) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian pada jurnal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap aktivitas belajar siswa SD Negeri 04 Loning adalah sebesar 70,48%.

Secara bahasa, kata *reinforcement* berasal dari bahasa Inggris yang berarti penguatan. Rusman (2017:191) menjelaskan *Reinforcement* adalah segala respons, baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik (*feedback*) bagi siswa atas perbuatan baik yang telah dilakukannya sebagai suatu bentuk dorongan, sehingga perbuatan tersebut terus diulang oleh siswa. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Asril (2011:77) menjelaskan bahwa pujian dan respon positif yang diberikan oleh guru kepada anak yang berprestasi, baik secara akademik maupun non akademik akan membuat anak merasa bahwa perbuatannya dihargai dan dengan demikian anak akan termotivasi untuk berusaha menunjukkan prestasi terbaiknya.

Berdasarkan study pendahuluan yang peneliti lakukan di MIN Kota Cirebon, peneliti melihat bahwa guru kelas IV telah memberikan penguatan (*reinforcement*) kepada siswa secara verbal maupun nonverbal dengan baik. Pemberian penguatan yang telah dilakukan oleh guru tersebut bertujuan untuk membuat siswa merasa senang dan memiliki keinginan untuk lebih aktif serta kreatif dalam pembelajaran di kelas. Namun pada kenyataannya peneliti masih melihat bahwa sebagian siswa belum terlibat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran seperti yang diharapkan oleh guru tersebut.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, pendekatan ini digunakan karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka dan dapat dianalisis menggunakan formula statistik matematis. Penelitian kuantitatif ini merupakan pendekatan yang mewakili paham positivisme (Mulyadi, 2011:127). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *ex-post facto*, yang mana metode *ex-post facto* adalah sebuah metode penelitian dimana variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan variabel terikat. Dalam hal ini keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat telah terjadi secara alami, dan peneliti ingin melacak kembali jika ada faktor lainnya (Sappaile, 2010:1).

Penulis melakukan penelitian di MIN Kota Cirebon dengan populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV MIN Kota Cirebon yang berjumlah 43 siswa. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *Sampling Jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Lestari dan Yudhanegara, 2015:111).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, penyebaran angket dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data variabel X tentang pemberian penguatan (*reinforcement*) di MIN Kota Cirebon. Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi non partisipan karena peneliti hanya mengamati dan tidak ikut serta secara langsung dalam

kegiatan yang akan diteliti yaitu pada pelaksanaan pemberian penguatan (*reinforcement*) di kelas IV MIN Kota Cirebon. Angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data variabel Y¹ dan data variabel Y² tentang aktivitas dan kreativitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon. Penggunaan angket dipilih karena jumlah responden yang diteliti cukup banyak sementara peneliti ingin mengetahui secara lengkap mengenai kedua data tersebut langsung dari responden yang diteliti tersebut. Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data yang berupa foto kegiatan belajar mengajar siswa, dokumen profil sekolah, dan data lainnya yang di butuhkan dalam penelitian.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan SPSS melalui uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji linieritas digunakan untuk membuktikan apakah variabel bebas mempunyai hubungan yang linear dengan variabel terikat atau tidak. Uji regresi linear sederhana untuk menentukan pengaruh sebuah variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*).

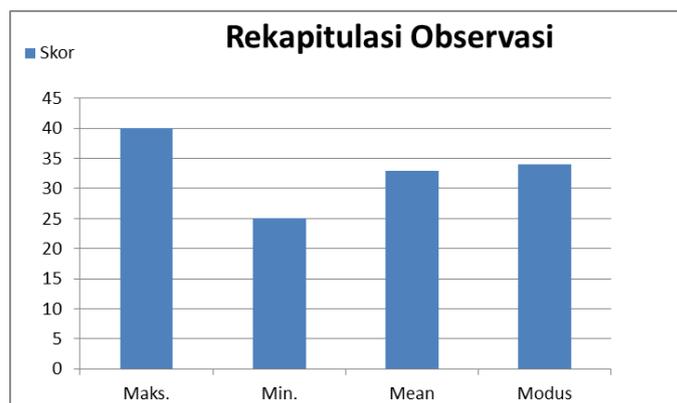
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Pemberian Penguatan (*Reinforcement*)

Pemberian penguatan (*reinforcement*) di kelas IV MIN Kota Cirebon dapat diketahui dari hasil lembar observasi yang disebarakan kepada 43 siswa yang dijadikan sampel penelitian. Adapun jumlah pernyataan yang diajukan yaitu sebanyak 10 item, yang dikembangkan dari indikator-indikator seperti yang tercantum dalam kisi-kisi instrumen penelitian. Selanjutnya indikator-indikator tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk mengetahui pelaksanaan pemberian penguatan (*reinforcement*) di kelas IV MIN Kota Cirebon dan didapatkan hasil sebagai berikut.

Grafik 1
Rekapitulasi hasil observasi variabel X

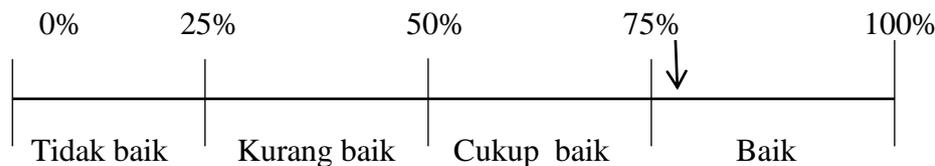


Grafik 1 mengenai hasil rekapitulasi observasi pemberian penguatan (*reinforcement*) di atas, menunjukkan bahwa skor maksimal yang diperoleh guru adalah 40, skor minimal yang diperoleh guru adalah 25, skor rata-rata yang diperoleh guru adalah 33, dan skor yang sering muncul adalah 34.

Berdasarkan penelitian terhadap 43 responden, dengan pernyataan sebanyak 10 item dan jumlah maksimal per item adalah sebesar 4, agar dapat mengetahui hasil prosentase, maka 43 responden x 10 item pernyataan x 4 skor maksimal per item didapatkan hasil 1720, setelah itu digunakan cara di bawah ini :

$$\frac{1347}{1720} \times 100\% = 78,31\%$$

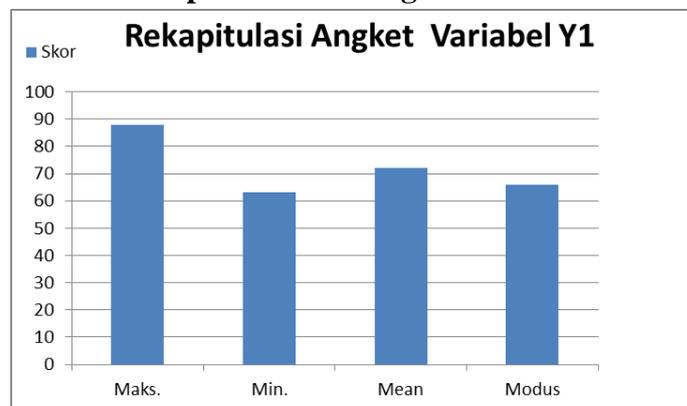
Dari hasil di atas maka prosentase pengamatan pemberian penguatan (*reinforcement*) didapatkan hasil sebesar 78,31%, yang mana termasuk ke dalam kategori baik. Jika digambarkan dalam tingkat kontinum adalah sebagai berikut.



B. Aktivitas Belajar Siswa

Data aktivitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon didapatkan melalui lembar angket yang disebarkan kepada 43 siswa kelas IV yang dijadikan sampel penelitian. Adapun jumlah pernyataan yang diajukan yaitu sebanyak 22 item, yang dikembangkan dari indikator-indikator seperti yang tercantum dalam kisi-kisi instrumen penelitian. Selanjutnya indikator-indikator tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon dan didapatkan hasil sebagai berikut.

Grafik 2
Rekapitulasi hasil angket variabel Y¹

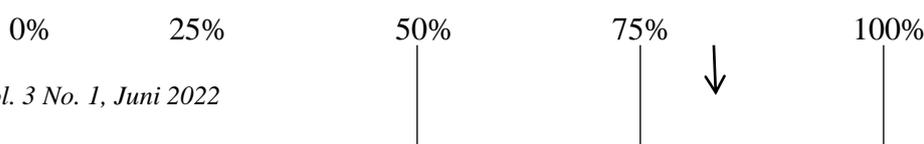


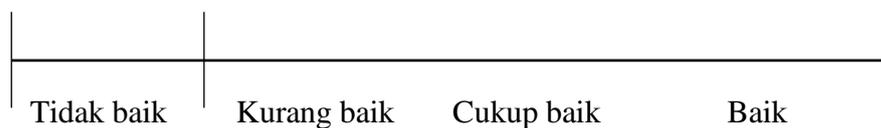
Grafik 2 mengenai hasil rekapitulasi angket variabel Y¹ aktivitas belajar siswa di atas, menunjukkan bahwa skor maksimal yang diperoleh siswa adalah 88, skor minimal yang diperoleh siswa adalah 63, skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 72, dan skor yang sering diperoleh siswa adalah 73.

Berdasarkan penelitian terhadap 43 responden, dengan pernyataan sebanyak 22 item dan jumlah maksimal per item adalah sebesar 4, agar dapat mengetahui hasil rating scale, maka 43 responden x 22 item pernyataan x 4 skor maksimal per item didapatkan hasil 3784, setelah itu digunakan cara di bawah ini :

$$\frac{3109}{3784} \times 100\% = 82,16\%$$

Dari hasil di atas maka prosentase aktivitas belajar siswa didapatkan hasil sebesar 82,16%, yang mana termasuk ke dalam kategori baik. Jika digambarkan dalam tingkat kontinum adalah sebagai berikut.

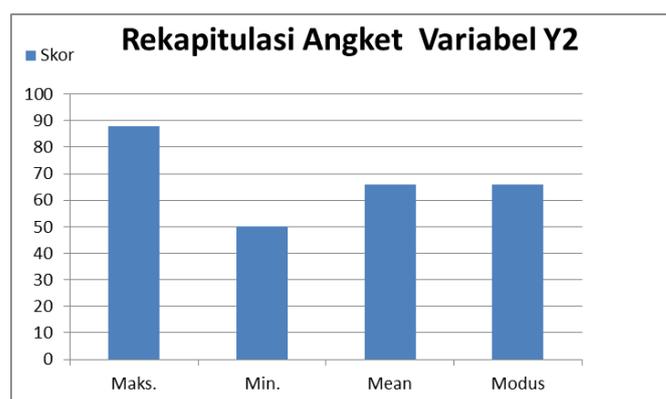




C. Kreativitas Belajar Siswa

Data kreativitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon didapatkan melalui lembar angket yang disebarakan kepada 43 siswa kelas IV yang dijadikan sampel penelitian. Adapun jumlah pernyataan yang diajukan yaitu sebanyak 22 item, yang dikembangkan dari indikator-indikator seperti yang tercantum dalam kisi-kisi instrumen penelitian. Selanjutnya indikator-indikator tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon dan didapatkan hasil sebagai berikut.

Grafik 2
Rekapitulasi hasil angket variabel Y²

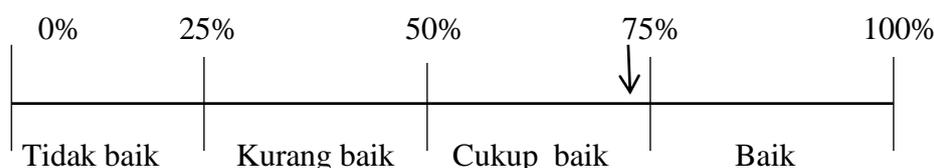


Grafik 2 mengenai hasil rekapitulasi angket variabel Y² kreativitas belajar siswa di atas, menunjukkan bahwa skor maksimal yang diperoleh siswa adalah 88, skor minimal yang diperoleh siswa adalah 50, skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 66, dan skor yang sering muncul adalah 66.

Berdasarkan jumlah penelitian terhadap 43 responden, dengan pernyataan sebanyak 22 item dan jumlah maksimal per item adalah sebesar 4, agar dapat mengetahui hasil rating scale, maka 43 responden x 22 item pernyataan x 4 skor maksimal per item didapatkan hasil 3784, setelah itu digunakan cara di bawah ini :

$$\frac{2843}{3784} \times 100\% = 74,94\%$$

Dari hasil di atas maka rating scale kreativitas belajar siswa didapatkan hasil sebesar 74,94%, yang mana termasuk ke dalam kategori cukup baik. Jika digambarkan dalam tingkat kontinum adalah sebagai berikut.



D. Pengaruh Guru Dalam Pemberian Penguatan (*Reinforcement*) Terhadap Aktivitas dan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV MIN Kota Cirebon

1. Uji Normalitas

Tabel 1

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Aktivitas Belajar * Pemberian Penguatan	Between Groups	(Combin ed)	752.654	15	50.177	.879	.592
		Linearity	25.172	1	25.172	.441	.512
	Deviation from Linearity		727.482	14	51.963	.910	.559
	Within Groups		1540.974	27	57.073		
Total			2293.628	42			
Kreativitas Belajar * Pemberian Penguatan	Between Groups	(Combin ed)	1880.250	15	125.350	1.320	.257
		Linearity	103.876	1	103.876	1.093	.305
	Deviation from Linearity		1776.373	14	126.884	1.336	.251
	Within Groups		2564.867	27	94.995		
Total			4445.116	42			

Hasil uji normalitas pada tabel 1 di atas data variabel X (pemberian penguatan) menunjukkan nilai signifikansi pada uji kolmogorov sebesar 0,205. Karena nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 maka data variabel X (pemberian penguatan) berdistribusi normal.

Uji normalitas variabel Y1 (Aktivitas Belajar) menunjukkan nilai signifikansi pada uji kolmogorov sebesar 0,626. Karena nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 maka data variabel Y1 (aktivitas belajar) berdistribusi normal.

Uji normalitas variabel Y2 (Kreativitas Belajar) menunjukkan nilai signifikansi pada uji kolmogorov sebesar 0,645. Karena nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 maka data variabel Y2 (Kreativitas Belajar) berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Tabel 2

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pemberian Penguatan	Aktivitas Belajar	Kreativitas Belajar
N		43	43	43
Normal Parameters ^a	30.2857	32.79	72.09	66.21
	.90238	4.464	7.390	10.288
Most Extreme	.233	.211	.114	.113
Differences	.196	.103	.114	.113
	-.233	-.211	-.082	-.058
Kolmogorov-Smirnov Z		1.067	.751	.739
Asymp. Sig. (2-tailed)		.205	.626	.645

a. Test distribution is Normal.

Hasil uji linearitas pada tabel 2 di atas menunjukkan data variabel X (pemberian penguatan) dengan data variabel Y¹ (aktivitas belajar) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,559. Karena nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X (pemberian penguatan) dengan variabel Y¹ (aktivitas belajar).

Uji linearitas pada tabel di atas juga menunjukkan data variabel X (pemberian penguatan) dengan data variabel Y² (kretivitas belajar) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,251. Karena nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X (pemberian penguatan) dengan variabel Y² (kretivitas belajar).

3. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 3

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	38.352	1	38.352	19.520	.001 ^a
Residual	19.648	10	1.965		
Total	58.000	11			

a. Predictors: (Constant), Pemberian Penguatan

b. Dependent Variable: Aktivitas Belajar

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui nilai signifikansi sebesar 0,001 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 artinya bahwa terdapat pengaruh variabel X (pemberian penguatan) terhadap variabel Y¹ (aktivitas belajar).

Tabel 4

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.813 ^a	.661	.627	1.40170

a. Predictors: (Constant), Pemberian Penguatan

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat diketahui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,661, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel X (pemberian penguatan) terhadap variabel Y¹ (aktivitas belajar) adalah sebesar 66,1%.

Tabel 5

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	33.546	1	33.546	15.460	.001 ^a
Residual	15.454	10	1.545		
Total	49.000	11			

a. Predictors: (Constant), Pemberian Penguatan

b. Dependent Variable: Kreativitas Belajar

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat diketahui nilai signifikansi sebesar 0,001 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 artinya bahwa terdapat pengaruh variabel X (pemberian penguatan) terhadap variabel Y² (kreativitas belajar).

Tabel 6

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.772 ^a	.595	.576	7.21676

a. Predictors: (Constant), Pemberian Penguatan

Berdasarkan tabel 6 di atas, dapat diketahui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,595, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel X (pemberian penguatan) terhadap variabel Y² (kreativitas belajar) adalah sebesar 59,5%.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dinyatakan dengan membandingkan nilai signifikansi yaitu apabila nilai signifikansi < 0,05 maka Ha diterima. Berdasarkan uji regresi yang telah dilakukan, diketahui nilai signifikansi 0,001 yang mana kurang dari 0,05, artinya terdapat pengaruh antara pemberian penguatan (*reinforcement*) dengan aktivitas dan kreativitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon yang berarti bahwa Ha diterima.

Pembahasan

A. Pemberian Penguatan (*Reinforcement*)

Pemberian penguatan (*reinforcement*) di kelas IV MIN Kota Cirebon mencapai nilai 78,31% dengan kategori baik, artinya bahwa pelaksanaan pemberian penguatan (*reinforcement*) di kelas IV MIN Kota Cirebon tergolong baik. Aini, dkk (2017:82) menjelaskan terdapat dua jenis penguatan yaitu penguatan verbal dan non-verbal. Penguatan verbal merupakan ucapan guru yang berupa kata-kata atau kalimat pujian, penghargaan, dan persetujuan. Sementara penguatan nonverbal adalah penguatan yang diungkapkan melalui bahasa isyarat, misalnya melalui anggukan kepala tanda tidak setuju, menyeritkan dahi, mengangkat pundak dan lain sebagainya. Memadukan penguatan verbal dan nonverbal tentunya dapat menunjang proses pembelajaran di dalam kelas serta dapat menjadikan proses pembelajaran terlaksana dengan maksimal. Perpaduan cara mengajar dengan menggunakan kedua penguatan tersebut akan menimbulkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan komunikatif. Penguatan nonverbal dapat digunakan oleh guru sebagai pendukung dalam menjelaskan materi ajar yang sulit dipahami siswa. Selain itu agar pemberian penguatan (*reinforcement*) efektif, Winataputra (dalam Sutisnawati, 2017:17) menyatakan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan penguatan (*reinforcement*), guru hendaknya memperhatikan sasaran penguatan, waktu pemberian penguatan, dan variasi dalam penggunaan penguatan.

Dalam hal ini guru kelas IV di MIN Kota Cirebon telah melaksanakan kedua jenis penguatan tersebut dengan memperhatikan sasaran penguatan, waktu pemberian penguatan, dan variasi dalam penggunaan penguatan. Guru telah melaksanakan pemberian penguatan (*reinforcement*) secara verbal, misalnya guru mengucapkan kata-kata “benar”, “bagus”, “tepat”, “bagus sekali” dan kata-kata lainnya ketika siswa dapat menjawab atau mengajukan pertanyaan. Guru juga mengucapkan kalimat “pekerjaanmu baik sekali”, “saya senang dengan pekerjaanmu”, dan berbagai kalimat yang dapat membesarkan hati dan memberikan dorongan kepada siswa. Penguatan secara nonverbal pun tidak jarang diberikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung, misalnya guru memberikan senyuman, anggukan, dan acungan jempol ketika siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Guru juga berkeliling kelas ketika mengajar, mendekati siswa yang terlihat mulai tidak fokus dalam proses pembelajaran, memberikan nilai dan komentar

terhadap tugas yang telah diselesaikan oleh siswa, bahkan guru memberikan benda atau hadiah kepada siswa yang mendapatkan prestasi di akhir semester.

B. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil yang peneliti peroleh dari 43 responden yang mengisi lembar angket yaitu bahwa aktivitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon mencapai nilai 82,16% kategori baik, artinya bahwa aktivitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon tergolong baik. Riduan dan Samidjo (2016:49) menyatakan bahwa pada kenyataannya aktivitas belajar siswa berbeda-beda, adapun Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, yaitu: kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan-kegiatan metrik (*motor activities*), kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), dan kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*).

Dalam hal ini siswa kelas IV MIN Kota Cirebon melakukan kegiatan-kegiatan tersebut ketika proses pembelajaran berlangsung, seperti menggambar, mengajukan pertanyaan, mendengarkan laporan hasil diskusi, menulis laporan hasil percobaan, membuat rangkuman, membuat keterampilan, dan lain-lain.

C. Kreativitas Belajar Siswa

Hasil yang peneliti peroleh dari 42 responden yang mengisi lembar angket yaitu bahwa kreativitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon mencapai nilai 74,94% dengan kategori cukup baik, artinya bahwa kreativitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon tergolong cukup baik. Berdasarkan teori Guilford, Munandar (dalam Abdurrozaq, dkk. 2016:874) menyebutkan yang meliputi berpikir kreatif adalah: berpikir lancar (*fluency*) yaitu keterampilan memberikan cara atau saran; berpikir luwes (*flexibility*) yaitu keterampilan dalam melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda; berpikir orisinal (*originality*) yaitu kemampuan melahirkan karya yang baru dan unik; dan berpikir terperinci (*elaboration*) yaitu keterampilan dalam memperkaya atau mengembangkan gagasan.

Dalam hal ini kreativitas yang muncul dari siswa kelas IV MIN Kota Cirebon ini diantaranya sebagai berikut.

1. Memberikan solusi dari setiap permasalahan yang guru sampaikan.
2. Memberikan saran kepada teman mengenai kegiatan belajar.
3. Melakukan banyak cara untuk memperoleh jawaban dari soal yang guru berikan.
4. Menghasilkan karya baru yang belum pernah ada sebelumnya dan tidak meniru karya orang lain. Misalnya membuat poster sesuai dengan apa yang mereka pikirkan sendiri.
5. Mengubah barang bekas menjadi sesuatu yang bisa digunakan. Misalnya membuat pot bunga dari botol plastik bekas.
6. Mengubah barang yang sudah rusak dan tidak bisa dipakai menjadi sesuatu yang baru dan bisa dipakai. Misalnya membuat lampu hias dari CD yang sudah rusak.
7. Mengubah barang alami yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang bernilai. Misalnya membuat kolase atau mozaik dari bahan daun-daun kering serta biji-bijian.

D. Pengaruh Guru Dalam Pemberian Penguatan (*Reinforcement*) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV MIN Kota Cirebon

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana dapat diketahui melalui nilai signifikansi yang terdapat pada tabel anova yang menunjukkan angka 0,001 yang mana lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara pemberian penguatan (*reinforcement*) dengan

aktivitas belajar siswa. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian penguatan (*reinforcement*) terhadap aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel model summary yang mana koefisien determinasi (R Square) menunjukkan nilai sebesar 0,661. Maksud nilai ini adalah bahwa pemberian penguatan (*reinforcement*) mempengaruhi aktivitas belajar siswa sebesar 66,1% dan sisanya dipengaruhi faktor yang lain.

Rusman (2017:191) menjelaskan *Reinforcement* adalah segala respons, baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik (*feedback*) bagi siswa atas perbuatan baik yang telah dilakukannya sebagai suatu bentuk dorongan, sehingga perbuatan tersebut terus diulang oleh siswa. Dalam hal ini, perbuatan baik yang dimaksud salah satunya adalah aktivitas belajar siswa.

Aktivitas belajar ini merupakan salah satu tujuan pemberian penguatan (*reinforcement*) sebagaimana yang dijelaskan oleh Febrianti (2018:99), bahwa tujuan dari pemberian penguatan (*reinforcement*) adalah untuk meningkatkan konsentrasi, keaktifan, dan motivasi, juga membina peserta didik agar bersifat positif dalam kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, Djamarah (dalam Achdiyani dan Rusliyani, 2017:39) bahwa diantara tujuan pemberian penguatan (*reinforcement*) di dalam kelas adalah:

1. Meningkatkan perhatian siswa dan membantu siswa dalam proses pembelajaran apabila pemberian penguatan diberikan secara selektif.
2. Mengembangkan kepercayaan diri siswa untuk mengatur diri sendiri dalam pengalaman belajar.
3. Mengarahkan terhadap pengembangan berpikir dan pengambilan inisiatif siswa.
4. Mengontrol dan memodifikasi tingkah laku siswa serta mendorong munculnya perilaku yang positif.

Aktivitas belajar dapat ditumbuhkan salah satunya melalui pemberian penguatan (*reinforcement*), adapun berdasarkan teori Gagne dan Briggs (dalam Irtadji, 2014:2) terdapat 9 aspek yang dapat menumbuhkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
3. Mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa.
4. Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari).
5. Memberi petunjuk cara mempelajari materi ajar kepada siswa.
6. Memunculkan aktivitas serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
7. Memberi umpan balik (*feed back*).
8. Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa dapat selalu terpantau dan terukur.
9. Menyimpulkan setiap materi yang telah disampaikan di akhir pelajaran.

D. Pengaruh Guru Dalam Pemberian Penguatan (*Reinforcement*) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV MIN Kota Cirebon

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana dapat diketahui melalui nilai signifikansi yang terdapat pada tabel anova yang menunjukkan angka 0,001 yang mana lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian penguatan (*reinforcement*) dengan aktivitas belajar siswa. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian penguatan (*reinforcement*) terhadap kreativitas belajar siswa dapat dilihat

pada tabel model summary yang mana koefisien determinasi (R Square) menunjukkan nilai sebesar 0,595. Maksud nilai ini adalah bahwa pemberian penguatan (*reinforcement*) mempengaruhi kreativitas belajar siswa sebesar 59,5% dan sisanya dipengaruhi faktor yang lain.

Rusman (2017:191) menjelaskan *Reinforcement* adalah segala respons, baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa sebagai suatu bentuk dorongan, sehingga perbuatan tersebut terus diulang oleh siswa. Dalam hal ini, perbuatan baik yang dimaksud salah satunya adalah kreativitas belajar siswa.

Kreativitas belajar siswa dapat dikembangkan oleh guru dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan memberi penguatan (*reinforcement*). Hal ini sejalan dengan pendapat Rachmawati dan Kurniati (dalam Mulyani, 2017:104) yang menyebutkan bahwa terdapat empat hal yang diperhitungkan dalam mengembangkan kreativitas, yaitu:

1. Memberikan rangsangan mental yang baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya.
2. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya.
3. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika anak ingin menjadi kreatif, maka dibutuhkan pula guru yang kreatif dan mampu memeberikan stimulasi atau rangsangan yang tepat pada anak.
4. Peran serta orang tua tentu saja dibutuhkan dalam mengembangkan kreativitas anak.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada BAB IV, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pemberian penguatan (*reinforcement*) oleh guru kelas IV MIN Kota Cirebon termasuk ke dalam kategori baik, dengan nilai rata-rata 78,31%.
2. Aktivitas belajar siswa klas IV MIN Kota Cirebon termasuk ke dalam kategori baik, dengan nilai rata-rata 82,16%. Kreativitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon termasuk ke dalam kategori cukup baik, dengan nilai rata-rata 74,94%.
3. Kreativitas belajar siswa klas IV MIN Kota Cirebon termasuk ke dalam kategori cukup baik, dengan nilai rata-rata 74,94%.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian penguatan (*reinforcement*) terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon yaitu sebesar 66,1% dan sisanya yaitu 33,9% dipengaruhi oleh faktor yang lain. Maka hipotesis kerja (Ha) diterima dan Hipotesis nol (Ho) ditolak.
5. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian penguatan (*reinforcement*) terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV MIN Kota Cirebon yaitu sebesar 59,5% dan sisanya yaitu 40,5% dipengaruhi oleh faktor yang lain. Maka hipotesis kerja (Ha) diterima dan Hipotesis nol (Ho) ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrozak, R., Jayadinata, A.K. & Atun, I. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Jurnal Pena Ilmiah Vol. 1 No. 1. Hlm. 874
- Achdiyati, M. & Lestari, K. D. Guru Sekolah Menengah Kejuruan. Jurnal TEKNOBUGA Vol. 5 No. 2. Hlm. 39

- Aini, H., Suwandi, N. & Nurjaya, G. Pemberian Penguatan (Reinforcement) Verbal dan Nonverbal Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra di kelas VIII MTsN Seririt. *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 7 No.2. Hlm. 82
- Asril, Z. 2011. *Micro Teaching: Disertai dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Febrianti, Y. N. Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward and Punishment yang Positif. *Jurnal Edunomic*, Vol. 6 No. 2. Hlm. 18
- Hasibuan, J.J. & Moedijono. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Irtadji, M. Tindak Pembelajaran Guru yang Menumbuhkembangkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Humaniora*, Vol. 2 No. 1. Hlm 1
- Jupriyanto & Nuridin. Pengaruh Keterampilan Dasar Mengajar Guru Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD Negeri 04 Loning. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 4 No. 1. Hlm 98
- Latifah., Laily, I. F. & Soripah, I. P. Pengaruh Keterampilan Dasar Mengajar terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas 5 SD IT Al-Muhibbin Kabupaten Cirebon. *Jurnal Al Ibtida* Vol. 3 No. 2. Hlm.13
- Lestari, K. E. & Yudhanegara, M. R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mulyadi, Mohammad. Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media* Vol. 15 No. 1. Hlm. 127
- Mulyani, Novi. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L.E., & Suhansono, N. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Jurusan Pendidikan*, Vol. 4 No.1. Hlm. 16
- Riduan & Samidjo. Pengaruh Motivasi dan Keaktifan Belajar dalam Kelas terhadap Prestasi Belajar Penggunaan Alat Ukur. *Jurnal Taman Vokasi*, Vol. 4 No. 2. Hlm. 4
- Rohani, dkk. Pengaruh Pemberian Penguatan (Reinforcement) oleh Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 3 No. 2. Hlm. 76
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sappaile, B. I. Konsep Penelitian Ex-Post Facto. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 1 No. 2. Hlm. 1
- Sulaiman. Pengaruh Pemberian Penguatan (Reinforcement) oleh Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas IV SD IV Nunggul Lampeuneurut Aceh Besar. *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 2 No. 3. Hlm. 85
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutisnawati, A. Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal MPD*, Vol. 8 No. 1. Hlm. 17
- Siagian, R. E. F., & Nurfitriyanti, Metode Pembelajaran Inquiry dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kreativitas Belajar. *Jurnal Formatif*, Vol. 2, No. 1. Hlm. 12
- Tirtiana, C. P. Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal EEAJ*, Vol. 2 No. 2. Hlm. 16