

Strategi Pemberian *Reward* dan *Punishment* pada Pembelajaran Tematik SDII Luqman Al Hakim 01 Lingga Kelas III

Sari Mahwati Hasibuan

STIT Hidayatullah Batam

Email: sarimahwati.hasibuan@gmail.com

Abstrak. Strategi merupakan pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi adalah proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Salah satu strategi yang dapat ditawarkan penulis dalam pembelajaran tematik adalah dengan pemberian *reward* dan *punishment* kepada peserta didik. Pemberian *reward* disini dapat berupa pujian, pujian adalah alat motivasi yang positif. Setiap orang senang dengan pujian, termasuk anak-anak senang dipuji atas suatu pekerjaan yang telah selesai dikerjakannya dengan baik. Sedangkan *punishment* adalah *reinforcement* negatif. *Punishment* yang mendidik dibutuhkan dalam dunia pendidikan, kesalahan peserta didik karena melanggar disiplin dapat diberi *punishment* berupa sanksi. Pembelajaran tematik adalah tema-tema yang tergabung dalam beberapa mata pelajaran yang saling berkaitan sehingga dalam proses pengajarannya dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Strategi *reward* dan *punishment*, Pembelajaran Tematik.

Abstract. *Strategy is a general pattern of a series of activities that must be carried out to achieve certain goals. Strategy is the process of determining top leaders' plans that focus on the long-term goals of the organization, along with the preparation of a method or effort to achieve these goals. One of the strategies that the author can offer in thematic learning is to give rewards and punishments to students. Giving rewards here can be in the form of praise, praise is a positive motivational tool. Everyone likes praise, including children who like to be praised for a job well done. Meanwhile, punishment is negative reinforcement. Punishment that educates is needed in the world of education, students' mistakes for violating discipline can be given punishment in the form of sanctions. Thematic learning is themes that are incorporated into several related subjects so that in the teaching process it can provide a meaningful experience for students.*

Keywords: *Reward And Punishment Strategy, Thematic Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan atau pembelajaran merupakan salah satu wahana yang

dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan potensi peserta didik menuju jalan kehidupan yang

disediakan oleh sang penciptanya. Fungsi guru adalah memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan dapat membantu kemudahan, kecepatan, kebiasaan dan kesenangan peserta didik untuk mempelajari islam sebagai petunjuk dalam kehidupan ini.

Oemar Hamalik menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 1996). Sehingga pembelajaran yang yang dimaksud dalam penulisan jurnal ini yaitu pembelajaran yang diberikan kepada siswa sekolah, yakni suatu proses belajar mengajar yang diberikan seorang guru kepada siswa dengan tujuan untuk melakukan proses perubahan yang memberikan hasil lebih baik.

Seorang guru yang menginginkan proses belajar mengajar berhasil dengan baik harus dapat memilih dan menentukan metode yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Penentuan metode harus disesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan dan juga harus sesuai dengan tujuan pembelajarannya (Syaiful Bahri Djamarah, 1996).

Mengajar sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang mengembangkan inisiatif, tanggung jawab belajar peserta didik kearah belajar seumur hidup (*life long learning*). lebih lanjut, mengajar dapat diartikan sebagai upaya menata lingkungan belajar agar peserta didik termotivasi dalam menggali makna serta menghargai keberagaman. Suasana kelas yang kondusif, aman,

nyaman dan menyenangkan (*joyfull*), akan membuat anak bergairah dan betah belajar (Marzuki, 2000).

Motivasi merupakan kekuatan yang menggerakkan seseorang untuk mencapai cita-cita yang diinginkannya (Rusli Yusuf, 2009). Jadi motivasi merupakan sesuatu yang dapat mengubah keinginan seseorang untuk menjadi lebih baik, motivasi dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan hal-hal yang dapat merubah dirinya menjadi lebih sempurna. Motivasi belajar berasal dari dalam dan dari luar siswa. Motivasi dari dalam diri siswa adalah dengan adanya keinginan atau semangat untuk mendapatkan prestasi nilai terbaik dan motivasi yang berasal dari luar diri siswa yaitu karena adanya rangsangan-rangsangan belajar yang berasal dari luar sehingga siswa berkeinginan untuk merespon rangsangan tersebut dengan menjadi lebih rajin belajar demi mendapatkan nilai tinggi.

Sayangnya hingga saat ini masih ditemui banyak permasalahan tentang rendahnya motivasi belajar pada siswa sehingga pembelajaran di dalam maupun di luar kelas tidak berjalan secara efektif dan menyebabkan semakin menurunnya prestasi belajar siswa. Selain itu, siswa yang mampu membangkitkan motivasi belajar yang berasal dari dalam masih tergolong jarang. Hal ini dikarenakan kesadaran yang dimiliki oleh siswa untuk berprestasi lebih tinggi masih terbatas. Dengan demikian, motivasi belajar yang berasal dari luar perlu mendapatkan perhatian dan tindakan dari guru di kelas. Kurangnya minat belajar siswa bisa saja disebabkan oleh kurang tepatnya metode dan strategi yang digunakan oleh guru. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan

siswa hanya duduk diam dan mendengarkan, inilah yang menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Strategi merupakan pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi adalah proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai (Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan, 2007).

Salah satu strategi yang dapat ditawarkan penulis dalam pembelajaran tematik adalah dengan pemberian *reward* dan *punishment* kepada peserta didik. Pemberian *reward* disini dapat berupa pujian, pujian adalah alat motivasi yang positif. Setiap orang senang dengan pujian, termasuk anak-anak senang dipuji atas suatu pekerjaan yang telah selesai dikerjakannya dengan baik. Sedangkan *punishment* adalah *reinforcement* negatif. *Punishment* yang mendidik dibutuhkan dalam dunia pendidikan, kesalahan peserta didik karena melanggar disiplin dapat diberi *punishment* berupa sanksi (Aminatul Zahroh, 2015).

Dengan guru memberikan pujian terhadap hasil yang siswa peroleh ataupun proses yang telah mereka lalui, maka siswa akan termotivasi untuk melakukan hal yang lebih membanggakan dikemudian harinya. Siswa akan merasa dihargai atas kerja kerasnya. Sedangkan bagi siswa yang mendapat teguran atau sanksi dari guru maka akan termotivasi untuk memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan. Mereka akan terpancing untuk

melakukan hal yang dapat menimbulkan pujian bagi dirinya.

Pembelajaran tematik sangat ditekankan karena memiliki keunggulan, adapun keunggulannya antara lain adalah; a) pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia SD; b) kegiatankegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat kebutuhan siswa; c) kegiatan belajar lebih bermakna dan berkesan bagi siswa; d) membantu mengembangkan ketrampilan berfikir siswa; e) kegiatan belajar disajikan secara pragmatis yang disesuaikan dengan pengalaman siswa dalam lingkungannya; dan f) dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, berkomunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain. Agar pembelajaran tematik dapat diimplementasikan, maka diperlukan strategi yang dapat mendukung proses pembelajaran tersebut, oleh karena itu guru kelas awal memiliki peran penting dalam kesuksesan pembelajaran dengan konsep.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang strategi pemberian *reward* dan *punishment* pada pembelajaran tematik SDII Luqman Al Hakim 01 Lingga kelas III tema Kegiatanku. Adapun tujuan penulisan ini yaitu untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk strategi pemberian *reward* dan *punishment* yang diimplementasikan oleh guru dalam proses pengajaran di SD.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Berdasarkan permasalahan yang dikaji dalam

penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif-naturalistik. Sebagaimana proses pada penelitian ini yang berusaha mendeskripsikan setiap fenomena-fenomena yang terjadi secara apa adanya. penelitian ini memadukan format penelitian sosial dengan menggunakan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai fenomena, yang terjadi pada saat penelitian berlangsung. Sehingga peneliti bisa mendapatkan hasil sesuai dengan kenyataan yang ada.

PEMBAHASAN

Strategi

Pengertian Strategi

Strategi merupakan pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi adalah proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai (Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan, 2007).

Sedangkan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesian* ada beberapa pengertian dari strategi yaitu: (1) ilmu dan seni menggunakan semua sumber daya bangsa untuk melaksanakan kebijaksanaan tertentu dalam perang dan damai, (2) rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus, sedangkan metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud (KBBI, 1998).

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa strategi adalah metode untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Jadi Dalam

konteks belajar mengajar, strategi dapat dikatakan sebagai pola umum yang berisi tentang rentetan kegiatan yang dijadikan pedoman (petunjuk umum) untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengajaran. Pola atau cara yang ditetapkan sebagai hasil dari kajian strategi itu dalam proses pengajaran dinamakan dengan metode pengajaran.

Untuk dapat mengimplementasikan pembelajaran tematik dengan harapan tercapainya suatu tujuan, maka guru dapat memilih strategi yang cocok dengan keadaan atau tema yang diajarkan.

Strategi Pembelajaran

Pengertian Strategi Pembelajaran

Guru harus memiliki strategi dalam melaksanakan tugas mengajarnya. Strategi pembelajaran dartikan sebagai rancangan, cara atau beberapa kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan secara khusus. Setiap strategi dipergunakan atas dasar asumsi bahwa dengan strategi pembelajaran tertentu proses belajar mengajar lebih bergairah (aktif), lebih kreatif, efektif dan menyenangkan (Abd Kadir, Hanun Ashorah, 2014).

Adapun strategi pembelajaran menurut para ahli, sebagaimana dikutip oleh Rusman sebagai berikut:

- a. Menurut Kemp strategi pembelajaran adalah sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
- b. Menurut Dick & Carey strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk mencapai hasil belajar siswa.

- c. Menurut Moejiono strategi pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konstansi antara aspek-aspek dari komponen pembentuk sistem pembelajaran, dimana untuk itu guru menggunakan siasat tertentu (Rushman, 2015).

Kesimpulan dari beberapa pendapat bahwa strategi adalah teknis yang dirancang oleh seorang guru untuk membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran baik itu penggunaan metode, pendekatan maupun sumber belajar untuk mencapai hasil belajar siswa yang efektif dan efisien.

Reward dan Punishment ***Pengertian Reward***

Pujian (*reward*) mempunyai banyak tujuan dalam pembelajaran, tetapi yang penting untuk memperkuat perilaku yang tepat dan memberi umpan balik kepada peserta didik yang telah melakukan dengan benar. Secara keseluruhan pujian adalah gagasan yang baik, terutama di kelas yang banyak peserta didik yang pencapaiannya rendah. Kemudian yang penting lagi yaitu bagaimana pujian diberikan kepada peserta didik (Azis, 2016)

Kata *reward* dalam bahasa Indonesia berarti *reward*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa *reward* adalah hadiah (sebagai pembalas jasa) (Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), 2012).

Secara etimologi, kata *reward* berasal dari kata ganjar yang berarti memberi hadiah atau upah. Dari definisi ini dapat dipahami bahwa *reward* dalam Bahasa Indonesia bisa dipakai untuk balasan yang baik

maupun balasan yang buruk. Dalam Bahasa Arab, *reward* (*reward*) diistilahkan dengan *tSawâb* selalu diterjemahkan kepada balasan yang baik (Salmawati, 2015).

Dalam perspektif pendidikan, *reward* pada hakikatnya adalah perlakuan menyenangkan yang diterima oleh peserta didik dari pendidiknya atau guru sebagai sebuah dari prestasi dan perbuatan baik yang telah dicapai atau dilakukan oleh peserta didik. Tujuan pokoknya adalah memberikan penguatan dan motivasi agar seseorang atau anak didik lebih giat lagi dalam belajar dan dapat merubah perilakunya lebih baik lagi (Dja'far Siddik, 2011).

Purwanto menyebutkan bahwa *reward* adalah salah satu alat pendidikan, dengan sendirinya *reward* itu adalah sebagai alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan (Ngalim Purwanto, 2011).

Menurut Syaiful Akhyar *reward* pada dasarnya adalah perlakuan yang menyenangkan kepada seseorang sebagai konsekuensi logis dari perbuatan baik atau prestasi yang berhasil diraihinya (Saiful Akhyar, 2006). Tujuan utama pemberian *reward* tidak lain adalah agar anak merasa dihargai atas prestasinya sehingga anak akan cenderung melakukan yang terbaik dalam setiap pembelajaran (Rohmah Istikomah, Muhammad Aman Ma'mun, Ali Mustofa, 2011).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* adalah pemberian penghargaan atau apresiasi pada siswa yang telah melakukan hal yang membanggakan, hal ini dilakukan agar siswa merasa dihargai atas

prestasi yang diraihnya. *Reward* yang diberikan akan menumbuhkan rasa semangat dan minat belajar siswa, *reward* membuat siswa termotivasi untuk melakukan hal yang lebih baik lagi.

Bentuk-bentuk Reward

Reward yang dapat diberikan guru bermacam-macam jenis dan bentuknya. Ada *reward* dalam bentuk material dan ada pula *reward* dalam bentuk perbuatan. Berikut menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam bukunya yang berjudul guru dan anak didik dalam interaksi edukatif terdapat beberapa macam sikap dan perilaku guru sebagai contoh pemberian *reward* (Syaiful Bahri Djamarah, 2010).

- a. Dalam bentuk gestural, guru yang menanggukkan kepala sebagai tanda senang dan membenarkan suatu sikap, perilaku, atau perbuatan anak didik.
- b. Dalam bentuk verbal, konkritnya bisa dalam bentuk pujian, kisah/cerita, atau nyanyian.
- c. Dalam bentuk pekerjaan, misalnya kamu akan ibu berikan tugas yang lebih sulit, karena tugas yang lain terlalu mudah kamu kerjakan.
- d. Dalam bentuk material, berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi anak-anak, misalnya pensil, buku, atau berupa makanan ringan lainnya.
- e. Dalam bentuk kegiatan, misalnya guru mengajak siswa untuk Tour Kependidikan ke tempat-tempat tertentu.

Menurut Ngalim Purwanto macam-macam *reward* dapat berupa:

- a. Pujian yang mendidik

Pujian adalah suatu bentuk *reward* yang paling sering dilakukan. Seorang guru yang baik hendaknya memberikan pujian kepada siswa ketika ia melihat tanda-tanda yang baik dan terpuji pada diri dan perilaku siswanya. Saat ada siswa yang memberikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru, ia harus mengatakan “jawaban yang kamu berikan baik sekali. Kalimat seperti akan memberika pengaruh yang baik sekali dalam jiwanya dan dapat menyebabkan ia menyukai guru dan sekolahnya.

- b. Hadiah

Hadiah disini ialah *reward* yang berbentuk pemberian yang berupa barang. *Reward* yang berupa pemberian ini disebut juga *reward* materil, yaitu hadiah yang berupa barang ini dapat terdiri dari alat-alat keperluan sekolah seperti pensil, penggaris, buku, dan lain sebagainya.

- c. Mendo'akan

Seorang guru hendaknya memberi motivasi dengan mendoakan siswanya agar rajin belajar, sopan, dan rajin mengerjakan kewajiban agama. Guru bisa mendoakan misalnya “semoga Allah memberikan taufik utukmu”, “saya harap masa depanmu cemerlang”. Papan prestasi yang ditempatkan di lokasi strategis pada lingkungan sekolah merupakan sarana yang sangat bermanfaat untuk mencatat nama-nama siswa berprestasi, berperilaku baik, rajin dan menjaga kebersihan.

Tujuan Pemberian Reward

Pemberian *reward* akan sangat bermanfaat bagi peserta didik

terutama dalam memberikan stimulus yang bersifat baik, dengan adanya *reward* akan berdampak pada siswa yaitu memberikan semangat baru untuk melakukan kegiatan yang akan diberikan. Menurut Marno ada beberapa tujuan pemberian *reward* sebagai reinforcement penguatan di antaranya adalah sebagai berikut (Idris Marno, 2008):

- a. Meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.
- b. Membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Mengarahkan pengembangan berfikir siswa ke arah divergen.
- d. Mengendalikan serta memodifikasi tingkah laku siswa yang kurang positif serta mendorong munculnya tingkah laku yang produktif.

Prinsip-prinsip Pemberian Reward

Dalam memberikan hadiah atau penghargaan, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh para guru, yaitu (Wolfok, 2009):

- a. Pemberian hadiah atau penghargaan harus ada batasnya
Pemberian hadiah tidak bisa menjadi metode yang digunakan selamanya. Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja.
- b. Dimusyawarahkan kesepakatannya
Setiap siswa ditanya tentang hadiah yang diinginkannya, dan disini kita dituntut untuk pandai dan sabar dalam mendialogkan hadiah tersebut dan bisa memberikan pengertian kepada siswa bahwa tidak semua keinginan dapat terpenuhi.
- c. Distantkan dari pada proses bukan hasil

Proses lebih penting dari pada hasil. Proses pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan siswa untuk hasil yang terbaik. Sedangkan hasil yang akan diperoleh nanti tidak bisa dijadikan patokan keberhasilannya.

Pengertian Punishment

Punishment adalah salah satu bentuk *reinforcement* negatif yang menjadi alat motivasi jika diberikan secara tepat dan bijak sesuai dengan prinsip-prinsip pemberian *punishment*" (Sardiman, 2011).

Punishment adalah prosedur yang dilakukan untuk memperbaiki tingkah laku yang tak diinginkan dalam waktu singkat dan dilakukan dengan bijaksana" (Ahmadi Abu dan Widodo Supriyono, 2013).

Punishment adalah konsekuensi yang menghasilkan berkurangnya tingkah laku. *Punishment* adalah suatu konsekuensi yang menurunkan frekuensi respon yang mengikutinya (Aris Shoimin, 2014).

Punishment ialah konsekuensi yang tidak memberi penguatan tetapi melemahkan tingkah laku. *Punishment* merupakan konsekuensi yang tidak memperkuat dalam arti memperlemah perilaku (Abimanyu, 2001).

Punishment biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang diyakini oleh sekolah tersebut (Syaiful Sagala, 2010).

Berdasarkan pengertian diatas mengenai *punishment* penulis dapat menyimpulkan bahwa *punishment* adalah cara guru untuk menegur siswa nya agar tidak selalu menyimpang atau salah langkah dalam belajar atau berusaha.

Punishment bisa juga merupakan motivasi yang diberikan guru agar siswanya dapat memperbaiki kesalahannya dan dapat melakukan hal yang membanggakan. *Punishment* yang dilakukan juga harus lah bijaksana dan tetap memperhatikan kekuarangan dan kelebihan siswanya, agar tidak membuat mereka lemah dan terpuruk.

Bentuk-bentuk *Punishment*

Penggunaan *punishment* memang diperbolehkan, akan tetapi hal ini masih dalam batas kewajaran dan tetap pada tujuan untuk mendidik. *Punishment* ini dapat diterapkan jika tingkah laku siswa sudah melebihi batas kewajaran.

Beberapa bentuk *punishment* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, antara lain *punishment* presentasi, *punishment* penghapusan, dan *time out*. *Punishment* presentasi adalah penggunaan konsekuensi yang tidak menyenangkan atau rangsangan yang tidak disukai, seperti siswa disuruh menulis seperti "Saya tidak akan mengganggu kelas" 100 kali atau cacian atau tamparan, serta bisa juga bentakan. *Punishment* penghapusan adalah menghapus penguatan, contohnya yaitu siswa dihukum dengan tidak boleh beristirahat, berdiri didepan kelas, atau dihilngkan hak-haknya (Aris Shoimin, 2014).

Time out adalah menghukum siswa yang tingkah lakunya melanggar tata tertib kelas dengan menyuruh berdiri di sudut kelas, dengan tujuan agar tingkah laku nakal itu dapat hilang atau agar siswa lain terhindar dari tingkah lakunya yang nakal. Beberapa bentuk *punishment* tersebut memang cukup efektif dalam meluruskan perilaku siswa yang menyimpang.

Tujuan Pemberian *Punishment*

Tujuan *punishment* adalah untuk perbaikan tingkah laku atau sifat-sifat yang kurang baik dan terutama untuk kepentingan peserta didik di masa yang akan datang. *Punishment* yang edukatif akan menimbulkan rasa menyesal pada subjek didik, bukan menimbulkan rasa sakit hati atau dendam. Penyesalan atas diri sendiri dibarengi dengan kesadaran anak bahwa *punishment* ini juga terpaksa menimbulkan rasa kurang enak pada pendidik akibat perbuatannya, merupakan pertanda bahwa *punishment* tersebut diterima secara sewajarnya oleh peserta didik.

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah tema-tema yang tergabung dalam beberapa mata pelajaran yang saling berkaitan sehingga dalam proses pengajarannya dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Sedangkan menurut Mamat SB dalam buku pedoman pelaksanaan pembelajaran tematik menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang terintegrasi dari beberapa mata pelajaran bahkan lintas rumpun mata pelajaran yang diikat dalam tema-tema tertentu (Mamat dkk, 2005).

Diluar pengertian di atas, pembelajaran tematik/ terpadu dapat dipetakan menjadi: a) pembelajaran yang dimulai dari tema menuju konsep dari berbagai bidang ilmu; b) suatu pendekatan pembelajaran dari berbagai bidang studi melalui tema untuk mencerminkan dunia nyata yang ada disekeliling anak dalam rentang waktu sesuai perkembangan anak; c) suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan anak secara simultan; d)

merakit atau menggabungkan sejumlah konsep dalam beberapa mata pelajaran yang berbeda, dengan harapan anak dapat belajar dengan lebih baik dan bermakna.

Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan Pembelajaran tematik mencakup:

1. Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa *direct experiences* sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya. Sementara aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.
2. Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi

perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimanapula siswa harus mempelajarinya.

3. Landasan yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b) (Mohammad Muklis, 2012).

Tujuan dan Manfaat Tematik

Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat: (a) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna; (b) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi; (c) Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam

kehidupan; (d) Menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain; (e) Meningkatkan gairah dalam belajar; dan (f) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya ((Mohammad Muklis, 2012).

Manfaat Pembelajaran Tematik

Dengan menerapkan pembelajaran tematik, peserta didik dan guru mendapatkan banyak manfaat. Diantara manfaat tersebut adalah: (a) Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya; (b) Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran; (c) Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antarpeserta didik; (d) Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya; (e) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak; (f) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna; (g) Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi; dan (h) Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain ((Mohammad Muklis, 2012).

PENUTUP

Berdasarkan uraian diatas bahwa strategi adalah teknis yang dirancang oleh seorang guru untuk membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran baik itu penggunaan metode, pendekatan maupun sumber belajar untuk

mecapai hasil belajar siswa yang efektif dan efisien. Salah satu strategi yang dapat ditawarkan penulis dalam pembelajaran tematik adalah dengan pemberian *reward* dan *punishment* kepada peserta didik. Pemberian *reward* disini dapat berupa pujian, pujian adalah alat motivasi yang positif. Setiap orang senang dengan pujian, termasuk anak-anak senang dipuji atas suatu pekerjaan yang telah selesai dikerjakannya dengan baik. Sedangkan *punishment* adalah *reinforcement* negatif. *Punishment* yang mendidik dibutuhkan dalam dunia pendidikan, kesalahan peserta didik karena melanggar disiplin dapat diberi *punishment* berupa sanksi. Pembelajaran tematik adalah tema-tema yang tergabung dalam beberapa mata pelajaran yang saling berkaitan sehingga dalam proses pengajarannya dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Saya sarankan kepada guru untuk selalu berusaha menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga dapat mewujudkan tujuan pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abimanyu. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Abu, Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akhyar, Saiful. *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung: Citapustaka Media.
- Azis. 2016. *Reward-Punishment Sebagai Motivasi Pendidikan (Perspektif Barat dan Islam)*. Cendekia. Vol. 14, No. 2. Juli-Desember.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2012. *Kamus Besar Bahasa*

- Indonesia (KBBI). Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istikomah, Rohmah. Muhammad Aman Ma'mun, Ali Mustofa. *Pahala dan Hukuman dalam Pendidikan Islam*. Jurnal Kependidikan Islam. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Jawa Timur. Vol. 4. No. 1.
- Kadir, Abd dan Hanun Ashorah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada.
- Marno, Idris. 2008. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar ruzza Media.
- Marzuki. 2000. *Pembelajaran Terpadu: Artikulasi dan Implementasinya Oleh Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Sekolah Dasar Latihan di Pontianak*. Malang: PPS Universitas Negeri Malang.
- Purwanto, Ngalim. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Rosdakarya.
- Salmawati. 2015. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siddik, Dja'far. 2011. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Rushman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada.
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT IMTIMA.
- Wolfok. 2009. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf, Rusli. 2009. *Landasan Pendidikan*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Zahroh, Aimatul. 2015. *Membangun Kualitas Pembelajaran Melalui Dimensi Profesionalisme Guru*.
- Mamat dkk. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Departemen Agama RI.
- Muklis, Mohammad. 2012. *Pembelajaran Tematik*, STAIN Samarinda. Samarinda: Fenomena, vol. IV no. 1.