

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman modern dan serba canggih ini, persaingan antar individu dan kelompok masyarakat semakin tinggi. Untuk bisa bersaing maka diperlukan pendidikan/pengetahuan, karna pendidikan juga merupakan salah satu hal terpenting dalam segi pembangunan Indonesia untuk menciptakan manusia yang berilmu dan berkarakter agar bisa menghadapi tantangan dimasa depan.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan memiliki cakupan mengenai arah, proses, maupun tujuan yang menyeluruh dan kompleks. Selama perkembangannya, pendidikan memiliki beberapa pengertian yang berasal dari beberapa pakar pendidikan. Setiap pengertian tersebut didasari oleh pemahaman yang mendalam dalam kurun waktu tertentu. Kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu masalah rutin yang umumnya dilaksanakan guru di kelas, bukanlah suatu yang berdiri sendiri akan tetapi terkait dengan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Satu hal yang cukup penting dari kegiatan belajar adalah pemberian motivasi. Hal utama yang harus dilakukan oleh guru sebelum memotivasi siswa adalah guru harus memiliki motivasi untuk membelajarkan siswa. “Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *“Motivation is an essential condition of learning.*”

Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu” (Sardiman, 2016:84). Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Peranan motivasi dalam belajar itu diperlukan yaitu saat akan memulai belajar, saat sedang belajar, dan saat berakhirnya belajar untuk menentukan penguatan belajar dan memperjelas tujuan belajar serta menentukan ketekunan belajar. Oleh karena itu, motivasi tidak dapat diabaikan begitu saja.

Guru dengan kewajibannya sebagai motivator, harus memiliki suatu strategi agar upaya yang dilakukan oleh guru mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara maksimal. Penerapan strategi untuk memotivasi belajar siswa bisa melalui pengaitan ciri-ciri siswa secara umum dengan pembelajaran. Contohnya adalah siswa memiliki ciri yaitu suka dengan permainan, guru bisa menerapkan suatu permainan dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran.

Secara tidak langsung, siswa sudah termotivasi untuk belajar karena pembelajaran yang mereka lakukan menyenangkan. Ciri lain yang terdapat pada siswa yaitu mereka suka dengan hal-hal yang baru. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa akan mempengaruhi minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, keuletan, kemandirian, dan prestasi siswa. Motivasi belajar bisa berasal dari dalam maupun luar diri siswa.

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. Oleh karena itu, motivasi belajar yang berasal dari luar perlu mendapatkan perhatian dan tindakan. Pihak yang wajib memperhatikan dan menindaklanjuti hal ini adalah guru.

Sebagai seorang motivator, tugas guru adalah mengupayakan motivasi belajar siswa dari luar sehingga nantinya siswa mampu menumbuhkan motivasi belajar mereka dari dalam. Ciri siswa yang secara umum dimiliki adalah mereka memiliki kebutuhan, seperti kebutuhan organisasional (fisik), kebutuhan sosial (afiliasi), kebutuhan intelektual (berprestasi), dan kebutuhan keindahan, yang semuanya mengarah pada aktualisasi diri.

Melalui kebutuhan-kebutuhan tersebut, guru dapat menggerakkan motivasi siswa melalui pemenuhan kebutuhan-kebutuhan tersebut namun masih dalam koridor pendidikan. Salah satu kebutuhan yang dimiliki siswa adalah kebutuhan penghargaan yang terdapat dalam kebutuhan intelektual (berprestasi). Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan *reward* dan *punishment*.

Pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa diakui sebagai individu unik yang memiliki kemampuan tertentu dan karakteristik yang dapat dihargai. Seorang siswa yang mendapatkan *reward* dari guru menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan yang lain dan memiliki karakter yang positif. Sebaliknya, siswa yang mendapatkan *punishment* dari guru juga mengindikasikan bahwa kemampuan yang dimiliki berbeda namun ke arah yang kurang positif dan memiliki karakter yang kurang positif pula.

Contoh pemberian *reward* dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain bentuk lisan seperti mengucapkan “semangat” atau “hebat”, tulisan-tulisan dan simbol-simbol yang menarik, pujian, hadiah, kegiatan-kegiatan diluar pembelajaran, doa dari guru, sentuhan-sentuhan fisik, kartu atau sertifikat, dan papan prestasi. Sedangkan, contoh pemberian *punishment* dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain perkataan-perkataan kasar, bentakan, penghapusan kegiatan, kontak fisik yang menyakiti, kata-kata ancaman, hukuman presentasi, guru bermuka masam, kartu dan sertifikat keburukan, dan simbol-simbol yang kurang menarik.

Walaupun secara umum *reward* dan *punishment* memiliki efek yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan, pandangan setiap anak berbeda terhadap suatu bentuk *reward* dan *punishment*. Hal ini karena setiap anak memiliki tingkat penerimaan yang berbeda. Tingkat ini dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu penerimaan siswa terhadap *reward* dan *punishment*, persepsi siswa terhadap pemberian *reward* dan *punishment*, dan efek psikologis pemberian

reward dan *punishment*. Hal inilah yang harus diperhatikan dan dipikirkan oleh guru ketika menerapkan pemberian *reward* dan *punishment*.

Selanjutnya, walaupun pemberian *reward* dan *punishment* memiliki beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam pelaksanaannya, akan tetapi hal tersebut tidak menutupi efek pemberian yang bersifat umum. Pemberian *reward* akan menghasilkan perasaan senang pada diri siswa sehingga siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar. Pemberian *punishment* akan menghasilkan pengalaman yang tidak menyenangkan pada siswa.

Hal itu terkait dengan perilaku siswa yang kurang sesuai dengan kegiatan pembelajaran sehingga perilaku negatif tersebut dapat di minimalisir kemunculannya. Penerapan pemberian *reward* dan *punishment* merupakan strategi yang cukup efektif untuk menggerakkan motivasi belajar siswa, ada hubungan positif antara implementasi hadiah terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal pada siswa kelas V SD Negeri 060938 Medan Johor, secara umum kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik, sedangkan penerapan pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran kurang maksimal. Kurang maksimalnya pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa ini dipengaruhi oleh pribadi dari guru kelas masing-masing di sekolah tersebut.

Untuk mengatasi kondisi hasil belajar yang baik, peneliti berniat menghubungkan pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar. Karena pemberian *reward* dan *punishment* dapat membangkitkan gairah dan memotivasi siswa dalam belajar, sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Penelitian ini dituang dalam bentuk skripsi dengan judul **“Hubungan Antara Pemberian Reward dan Punishment Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V SDN 060938 Medan Johor Tahun Ajaran 2021-2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya motivasi guru untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran.
2. Sebagian guru yang belum menerapkan pemberian *Reward* dan *Punishment*.
3. Sebagian guru yang kurang mengetahui pentingnya memotivasi siswa untuk belajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, ruang lingkup dan fokus masalah dalam penelitian ini hanya terbatas pada pemberian *reward* dan *punishment* serta motivasi belajar siswa. Keduanya merupakan obyek penelitian. Subjek penelitian hanya terbatas pada siswa kelas V SDN 060938 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a) Bagaimanakah gambaran pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* siswa kelas V SDN 060938 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022??
- b) Bagaimana gambaran motivasi belajar siswa kelas V SDN 060938 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022?
- c) Apakah ada Hubungan Antara Pemberian *Reward* dan *Punishment* Dengan Motivasi Belajar kelas V SDN 060938 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian di atas diuraikan dalam bagian yang terdiri :

- a) Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* siswa kelas V SDN 060938 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022.
- b) Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa kelas V SDN 060938 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022.
- c) Untuk mengetahui ada atau tidaknya Hubungan Antara Pemberian Reward dan Punishment Dengan Motivasi Belajar kelas V SDN 060938 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dilaksanakan penelitian ini ialah sebagai berikut.

- a) Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan kontribusi dibidang pendidikan dengan memberikan tambahan referensi dan informasi mengenai Hubungan Antara Pemberian Reward dan Punishment Dengan Motivasi Belajar .
- b) Menambah dan memperluas pengetahuan khususnya mengenai pemberian *reward* dan *punishment* dan motivasi belajar siswa.
- c) Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya khususnya di bidang pendidikan dan pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti, siswa, guru, pihak sekolah, dan orang tua. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Manfaat bagi peneliti
Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pemberian *reward* dan *punishment* maupun Hubungannya terhadap motivasi belajar siswa yang dapat diterapkan oleh peneliti ketika sudah memiliki kewajiban untuk mendidik siswa.
- b. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemberian *reward* dan *punishment*.

c. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan dapat memberikan informasi bagi pihak sekolah sehingga dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh pemberian *reward* dan *punishment*.

d. Manfaat bagi orang tua

Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan dapat menjadi masukan bagi orang tua untuk ikut serta dalam membangun motivasi belajar siswa melalui pemberian *reward* dan *punishment*.

