

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap individu pada umumnya membutuhkan pendidikan, karena dengan pendidikan kehidupan manusia akan dapat mengalami kemajuan. Dengan pendidikan seseorang dapat memperbaiki taraf hidupnya. Bahkan setiap warga negara dituntut menjalani pendidikan seumur hidup (*life long education*).

Suatu bangsa yang maju adalah bangsa yang mengutamakan pendidikan, maka bangsa Indonesia pun sejak kemerdekaan sangat memperhatikan pendidikan sesuai dengan tujuan Negara Republik Indonesia yang mengacu kepada Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Undang–Undang No. 20 Tahun 2003, dinyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Nana Syaodih Sukmadinata (2015:24) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berintikan interaksi antara peserta didik dengan para pendidik serta sebagai sumber pendidikan.” Undang–undang No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dalam pasal 3, bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta tanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan harus didukung oleh beberapa unsur pendidikan. Salah satu unsur pendidikan yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang maksimal adalah guru. Guru memegang peran penting dalam mengajar dan mendidik peserta didik agar dapat mencapai tujuan kepada

peserta didik. Guru dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran sehingga hasil yang diharapkan oleh peserta didik dapat tercapai.

Keberhasilan hasil belajar dapat di lihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.” Hasil belajar dapat digunakan untuk menetapkan suatu keputusan atau langkah-langkah yang akan diambil selanjut untuk dapat mengatasi permasalahan yang ada menyangkut pada siswa. Hasil belajar mencakup seluruh mata pelajaran yang ada, salah satunya adalah hasil belajar IPA.

Wahab Jufri (2017 : 132) menyatakan bahwa “Ilmu Pengtahuan Alam yang berorientasi pada fakta, konsep, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang dan berlaku global.” Pelajaran IPA kurang banyak disukai oleh siswa dan kurangnya model pembelajaran yang diberikan kepada siswa maka pelajaran IPA menjadi kurang menarik. sehingga hasil belajar siswa belum maksimal, hal ini peneliti menaruh perhatian pada siswa SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020, berdasarkan informasi yang didapat dari guru kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020. Masalah-masalah yang tertulis di atas, juga terdapat di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak, dan daftar nilai hasil belajar siswa yang diperoleh dari guru kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020. Belum maksimal karena masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan, yaitu 70.

Tabel 1.1 Nilai UTS IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak Tahun Ajaran 2018/2019.

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
70	≥ 70	19	35,19 %	Tidak Tuntas Klasikal
	< 70	35	64,81 %	
	Jumlah	54	100%	

Sumber : Guru Kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak

Berdasarkan Taber 1.1 menunjukkan bahwa 54 siswa yang tuntas di atas KKM adalah sebanyak 19 siswa (35,19%) dan tidak tuntas sebanyak 35 siswa (64,81%). Nilai dikatakan tuntas apabila mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

Belum maksimalnya hasil belajar IPA SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020. Disebabkan oleh beberapa faktor antara lain faktor guru dan faktor siswa. Penyebab faktor guru adalah : Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode ceramah yang berpusat pada buku pegangan guru, pemberian *Reward* oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang yang sehingga membuat siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung selain dari faktor guru ada juga faktor yang berasal dari siswa minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA masih kurang karena mereka menganggap bahwa pelajaran itu sulit dipahami, siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPA karena menurut mereka pelajaran IPA sulit untuk dipahami dan menyebabkan siswa menjadi kurang aktif.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA serta dapat mendorong siswa untuk aktif. Salah satunya dengan memberikan *Reward* untuk memotivasi peserta didik. Peranan motivasi tidak diragukan dalam belajar. Motivasi datangnya dari dalam dan luar diri setiap peserta didik yang fungsi motivasi yang seharusnya sebagai pendorong, penggerak dan pengarah perbuatan belajar tidak diperankan dengan baik.

Menurut bahasa. *Reward* berasal dari bahasa Inggris yang berarti ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. *Reward* menurut istilah ada beberapa hal, salah satunya menurut Ngalim Purwanto dikutip dalam Kompri (2018:290) menyatakan “*Reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.” Seperti yang dikemukakan Mulyasa dalam Zaiful (2018:8) menyatakan “*Reward* adalah respon terhadap

suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut.”

Pemberian *Reward* dengan model *Numbered Head Together* menjadi salah satu cara yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut merupakan kondisi yang harus ada pada diri sendiri dalam usaha untuk memotivasi siswa untuk belajar, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar. Hal ini berarti bahwa adanya pengaruh pemberian *Reward* terhadap peningkatan hasil belajar.

Adanya pemberian *Reward* dengan model *Numbered Head Together* oleh guru diharapkan dapat membantu memotivasi siswa untuk belajar, sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPA yang selanjutnya mempunyai hubungan pada hasil belajar yang akan dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Pemberian *Reward* Dalam Pembelajaran Model *Numbered Head Together* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah.
3. Pemberian *Reward* oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang.
4. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA masih kurang.
5. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPA.
6. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti perlu membatasi permasalahan mengingat keterbatasan peneliti baik waktu dan kemampuan peneliti maka batasan masalah yang akan diteliti adalah pemberian *Reward* dalam pembelajaran IPA Sub Tema 2 Daur Hidup Hewan di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta pembatas masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa dengan pemberian *Reward* dalam Model *Numbered Head Together* pada mata pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dengan pemberian *Reward* dalam Model *Numbered Head Together* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Gambaran hasil belajar siswa dengan pemberian *Reward* dalam Model *Numbered Head Together* pada mata pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020.
2. Gambaran hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020.
3. Ada pengaruh yang signifikan pemberian *Reward* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak T.A 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat penelitian adalah :

1. Bagi siswa, hasil belajar siswa meningkat karena adanya motivasi dari guru berupa pemberian *Reward* dalam kegiatan belajar siswa.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan alat bantu yaitu pemberian *Reward* dalam Model *Numbered Head Together*.
3. Bagi kepala sekolah, yaitu dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru dalam menerapkan pembelajaran dengan pemberian *Reward* dalam Model *Numbered Head Together*