BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kesulitan atau kesukaran belajar pada peserta didik merupakan hambatan dalam belajar. Salah satu hambatan belajar yang terjadi pada peserta didik adalah rendahnya motivasi atau dorongan siswa untuk belajar. Hal inilah yang menyebabkan terhambatnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada menurunnya sikap belajar positif siswa pada pencapaian hasil belajar. Motivasi menjadi penting bagi keberhasilan siswa, karena motivasi dapat menjadi daya dorong seseorang untuk melakukan sikap belajar positif. Peran guru dalam membangkitkan dan meningkatkan motivasi siswa sangatlah penting, mengingat bahwa keberhasilan siswa dalam belajar bergantung juga dengan baik dan sesuainya guru dalam mengelola kelas. Maka guru harus mencari solusi yang tepat bagi siswanya untuk membangkitkan semangat dan motivasi siswa pada waktu proses pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor yang dapat diberikan kepada siswa yang lemah dalam motivasinya adalah dengan melalui pemberian hadiah dan hukuman *(reward and punishment)* yang tepat bagi siswa tersebut. Sehingga melalui pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishment*) tersebut, semangat dan motivasi siswa dalam belajar dapat meningkat.

Banyak pandangan yang muncul seputar permasalahan yang ada dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seperti, pendekatan apa yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran, sudut materi yang seringkali tidak nyambung dengan realitas yang ada dalam kehidupan sehari hari. Keadaan tersebut membuat munculnya asumsi dalam diri siswa bahwa pelajaran IPS merupakan bidang studi yang menjemukan dan kurang menantang motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Syafruddin Nurdin (2015) mengutip pendapat Nu'man Sumantri bahwa "Pelajaran IPS yang diberikan sekolah-sekolah sangat menjemukan dan membosankan. Hal ini disebabkan penyajian yang bersifat monoton sehingga siswa kurang antusias yang dapat mengakibatkan pelajaran kurang menarik". Permasalahan pembelajaran tersebut berdampak pada motivasi belajar siswa untuk belajar IPS menjadi berkurang. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka harus dicarikan solusi. Seorang guru perlu mengembangkan pendekatan yang lebih bervariatif untuk mengatasi berbagai kesulitan siswa dalam belajar seperti rasa jenuh, bosan atau faktor lingkungan yang mendukung. Untuk itu, guru harus mencari strategi atau inisiatif agar siswa dapat tertarik atau lebih antusias dalam proses pembelajaran.

Strategi atau inisiatif itu sendiri yaitu dengan cara memberi *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran IPS. Selain itu, hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang komunikatif dan interaktif dengan melibatkan siswa dalam setiap proses pembelajaran, sehingga siswa bukan sebagai penerima melainkan pembelajaran yang menjadikan guru

sebagai fasilitator dalam mengembangkan pengetahuan siswa di dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran IPS akan lebih menarik ketika guru menghadirkan suatu apresiasi dengan cara memberikan *reward* dan *punishment* pada saat pembelajaran. Pada dasarnya memberi *reward* dan *punishment* pada siswa dapat mempermudah guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencapai suatu tujuan dari pembelajaran.

Pembelajaran IPS salah satunya, dari pengamatan yang penulis lakukan, dalam kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SDN Merak I yang mana dalam satu kelas terdapat 38 orang siswa, kurang lebih 15 orang siswa masih dijumpai lebih banyak diam, hanya mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat materi yang dijelaskan dan ketika ditanya mereka seringkali berpura-pura sudah mengerti padahal sebenarnya belum mengerti akan materi yang telah diajarkan. Selain itu, siswa tersebut memiliki kedisiplinan rendah dalam pembelajaran IPS. Hal ini terlihat saat penulis melakukan kegiatan belajar mengajar, dari 15 orang tersebut terdapat 5 orang yang berada diluar kelas pada saat pembelajaran sudah dimulai, 2 orang siswa meminta izin ke luar kelas dengan alasan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, kurang lebih 5 orang siswa yang duduk di bangku paling belakang sering membuat suara gaduh saat pembelajaran IPS berlangsung, mengganggu siswa lain saat pembelajaran berlangsung, melakukan kegiatan lain seperti mengerjakan pekerjaan rumah (PR) pelajaran lain, tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan pelajaran IPS,

makan di dalam kelas bahkan ada seorang siswa yang tidur pada saat pembelajaran berlangsung.

Dengan pemberian reward dan punishment kepada siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu *reward* yang diberikan adalah dengan memberikan bintang kepada siswa yang bisa menjawab setiap pertanyaan yang diberikan dan untuk *punishment* bagi siswa yang tidak mengerjakan tugas adalah dengan memberikan tambahan tugas atau menghukumnya dengan menyuruh siswa tersebut bernyanyi di depan kelas atau membersihkan papan tulis.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "PENGARUH *REWARD* DAN *PUNISHMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IVA SDN MERAK I PADA MATA PELAJARAN IPS".

B. Identifikasi Masalah

Dari masalah yang komplek diatas peneliatan nanti masalah agar permasalahan yang dianalisa dapat terarah sesuai sasaran dan tujuan yang diharapkan. Adapun pematasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kejenuhan siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa pada bidang studi IPS.
3. Tidak adanya sarana interaksi yang melibatkan guru dengan siswa dalam pembelajaran IPS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan judul, agar masalah ini tidak terlalu luas ruang lingkupnya maka pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. *Reward and punishment* dalam penelitian ini berupa pemberian bonus nilai dalam mata pelajaran IPS.
2. Motivasi belajar siswa pada bidang studi IPS.
3. Analisis penelitian adalah siswa kelas IV SDN Merak I.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV A SDN Merak I pada mata pelajaran IPS?

E. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian tujuan merpakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan petunjuk supaya penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tujuan peneliatan ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV A SDN Merak I pada mata pelajaran IPS.

F. Manfaat Penelitian

1. Memberi manfaat dan pemikiran bagi para guru dan tenaga pendidik lainnya tentang pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Memperluas wawasan peneliti dalam perkembangan proses belajar mengajar.
3. Diharapkan penelitian ini dapat membantu tenaga pendidik dalam memilih cara atau metode dalam proses pembelajaran.
4. Sebagai bahan referensi bagi peneliti-peneliti lain.

5. Memberikan masukan lain kepada peneliti agar dalam penelitian lebih difokuskan kepada pemberian *reward* dan *punishment* dalam motivasi belajar siswa.