

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang digunakan untuk membentuk pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan seseorang melalui pembelajaran. Fungsi dari pendidikan yaitu sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 6 tahun 2019 pasal (1) menyatakan bahwa “satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal dan informal pada setiap jenjang pendidikan”. Pendidikan dapat dilaksanakan melalui 2 jalur, yaitu pendidikan sekolah atau pendidikan luar sekolah. Pendidikan ditetapkan berdasarkan tahapan tingkat perkembangannya. Pendidikan sekolah di Indonesia biasanya dibagi atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Setiap orang berhak menempuh pendidikan agar dapat memperoleh pengetahuan, kemampuan, serta keterampilan yang mendasar. Pendidikan dan pembelajaran merupakan satu hal yang saling berkaitan, pembelajaran merupakan bagian terpenting dari proses pendidikan.

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membantu proses belajar siswa. Guru dalam proses pembelajaran dituntut untuk lebih berfikir kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan (Pane & Dasopang, 2017). Komunikasi dua arah juga diperlukan dalam proses pembelajaran, yakni komunikasi antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa. Guru bertugas untuk dapat menciptakan suasana belajar yang baik melalui proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan akan memudahkan siswa agar lebih leluasa dalam belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan siswa aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa dalam suasana yang menyenangkan dan memberikan kebahagiaan serta keberhasilan kepada siswa. Ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan yaitu tertib, menumbuhkan semangat belajar, tidak membosankan, dapat menarik perhatian, komunikasi lancar dan

efektif (Mulyadi, 2017). Pembelajaran menyenangkan dapat diwujudkan dengan menggunakan pendekatan metode belajar. Keterampilan dasar yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran salah satunya adalah penerapan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Alternatif yang digunakan pada proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode pemberian *reward* dan *punishment* sebagai penguatan positif pendidik untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Reward* dan *punishment* merupakan salah satu usaha yang diberikan oleh guru sebagai penguatan dalam proses pembelajaran. *Reward* adalah penghargaan atau pujian yang diberikan karena telah mengerjakan suatu pekerjaan yang baik, benar dan memuaskan (Febianti, 2018). Guru akan memberikan penghargaan kepada siswa ketika berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Hal tersebut dilakukan agar memberikan dorongan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuannya. Penghargaan diberikan guru sebagai bentuk perlakuan menyenangkan yang dijadikan balasan dari keberhasilan yang diraih oleh siswa. *Punishment* adalah penguatan negatif dimana guru memberikan hukuman atau sanksi kepada siswa ketika melanggar peraturan saat belajar dikelas. Tujuan dari *punishment* yaitu untuk menimbulkan rasa tidak suka pada diri seseorang, agar mereka tidak berbuat sesuatu yang bertentangan dengan aturan yang ditetapkan sebagai kebenaran (Zamzami, 2015). Dampak yang diperoleh dalam proses pembelajaran setelah diterapkannya *reward* dan *punishment* tersebut pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan, melatih siswa untuk berperilaku disiplin serta dapat memotivasi siswa agar semangat dalam belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar menurut (Hamalik, 2011) merupakan perubahan tingkah laku siswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa. Kualitas dalam pendidikan dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan guru pada proses pembelajaran (Widiyono et al., 2019). Pembelajaran yang telah dilakukan siswa di sekolah akan menghasilkan nilai akhir yang dapat dilihat dalam bentuk rapor, indeks prestasi studi, angka kelulusan atau predikat

keberhasilan. Siswa hendaknya memperoleh nilai yang baik untuk membuktikan bahwa proses pembelajaran berhasil dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu LM selaku guru kelas V di SD Negeri 02 Tempur pada tanggal 10 Januari 2023. Bahwa siswa merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa tidak memperhatikan guru dan asik bercanda dengan siswa lain sehingga tidak menguasai materi pembelajaran. Masalah yang ada pada diri siswa beserta motivasi yang rendah dapat mengakibatkan siswa merasa sulit belajar sehingga hasil belajar pun berbeda-beda antara siswa satu dengan yang lain. Banyaknya materi yang didapat pada proses pembelajaran yang diberikan juga dapat menyebabkan siswa merasa jenuh. Solusi untuk mengatasi agar tidak jenuh dan dapat meningkatkan motivasi siswa yaitu mencari strategi supaya siswa tertarik dan semangat kembali dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat mendorong semangat dan motivasi siswa adalah memberikan metode pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif dan pembelajaran menjadi efektif. Guru beberapakali menerapkan metode pemberian *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran. *Reward* dan *punishment* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung interaksi antara siswa dengan guru yaitu siswa lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran serta hasil belajar siswa menjadi meningkat. *Reward* yang digunakan oleh guru yakni dalam bentuk secara verbal atau lisan. Guru sering memuji siswa ketika siswa melakukan tindakan positif. *Punishment* diberikan guru dengan cara mengurangi nilai siswa dan memberikan tugas tambahan kepada siswa. Selama ini masih terdapat siswa yang kurang fokus dan beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru didepan kelas dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran serta terdapat beberapa siswa yang sering lupa dalam mengerjakan tugas rumah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V, siswa menyatakan bahwa pada saat proses pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran *reward* dan *punishment*. *Reward* dan *punishment* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan semangat dalam belajar. Siswa mendapatkan *reward* dari guru berupa pujian atas apa yang sudah dilakukan. *reward* diberikan ketika siswa

bersedia maju kedepan atau mampu menjawab pertanyaan dari guru. Keterampilan bertanya perlu dikuasai guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, karena dalam setiap tahap pembelajaran guru dituntut untuk menyajikan pertanyaan, dan kualitas pertanyaan yang diberikan akan menentukan kualitas jawaban siswa (Jaya, 2017). Siswa juga mendapatkan *punishment* ketika siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan ketika tidak menaati peraturan yang ada di ruang kelas saat proses pembelajaran berlangsung. *Punishment* yang diberikan berupa pengurangan nilai dan memberikan tugas serta teguran kepada siswa.

Bersumber pada penelitian Anggraini (2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berdampak positif pada tingkat kedisiplinan dan motivasi belajar siswa jika diterapkan dengan baik dan sesuai. Guru dalam proses pembelajaran mengaitkan materi dengan kedisiplinan serta menggunakan metode untuk memotivasi siswa agar patuh dan tertib pada aturan yang ditetapkan. *reward* diterapkan sebagai pembiasaan baik dengan cara menanamkan nilai-nilai positif. *punishment* digunakan guru supaya siswa tidak mengulangi tindakan yang tidak baik.

Penelitian yang kedua dilakukan Wijaya (2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan sikap disiplin siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 01 Sokaraja Tengah ditemukan bahwa dalam pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* pada sikap disiplin dapat memberikan perubahan. *reward* menjadikan siswa lebih semangat untuk belajar. *Punishment* diterapkan agar dapat mendidik siswa menjadi patuh dan jera, tetapi terdapat beberapa yang masih kurang patuh.

Penelitian yang ketiga oleh Wani (2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *reward* dan *punishment* sebagian besar berdampak positif dan sebagian kecil berdampak negatif. *Reward* yang diberikan baik secara verbal, nonverbal dan juga benda. *Punishment* yang diberikan berupa teguran atau peringatan dan hukuman. Dampak positif *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran yaitu siswa menjadi termotivasi untuk belajar, meningkatkan prestasi, bertanggung jawab, dan disiplin. Dampak negatif *reward* membuat siswa merasa

sombong, sedangkan dampak negatif *punishment* menimbulkan kurang percaya diri siswa.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang “Analisis Dampak Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 02 Tempur”. Dengan harapan adanya dampak pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan *reward* dan *punishment* terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 02 Tempur?
2. Bagaimana dampak pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 02 Tempur?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan penerapan *reward* dan *punishment* terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 02 Tempur.
2. Untuk mendeskripsikan dampak pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 02 Tempur.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis dan praktis kepada pihak yang bersangkutan. Manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai *reward* dan *punishment*.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat menerapkan kedisiplinan dalam proses pembelajaran. Siswa dapat disiplin dalam menjalankan kehidupan sehari-hari dan dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan solusi dalam menghadapi siswa yang kurang disiplin selama proses pembelajaran. Serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki metode dalam mendisiplinkan peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dan bahan untuk membuat kebijakan sekolah terkait pemberian *reward* dan *punishment*.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman, serta wawasan peneliti, sebagai calon guru SD dapat memahami bahwa *reward* dan *punishment* bagi siswa pada saat proses pembelajaran itu penting. Dengan adanya *reward* dan *punishment* tersebut dapat menciptakan suasana yang berbeda di kelas.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Tempur, Kecamatan Keling, Kabupaten Jepara. Tepatnya di SD Negeri 02 Tempur. Penelitian ini mencakup dampak pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah kualitatif studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 02 Tempur dengan jumlah 9 siswa yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki.

1.6. Definisi Operasional

Penelitian ini diperlukan batasan operasional untuk membatasi batasan yang mengenai variabel yang digunakan. Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1. Reward dan Puishment

Reward dan *punishment* merupakan metode yang digunakan untuk memotivasi sehingga meningkatnya prestasi dan hasil belajar siswa. *Reward* adalah penghargaan yang diberikan sebagai dorongan agar memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar. *Punishment* adalah sanksi yang diberikan ketika melanggar perbuatan-perbuatan buruk yang dilakukan. *Punishment* diterapkan sebagai upaya guru untuk memperbaiki perilaku siswa.

1.6.2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemampuan yang dimiliki siswa untuk mencapai hasil belajar meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan usaha maksimal yang dilakukan agar mendapatkan hasil yang memuaskan. Memotivasi untuk mendorong semangat siswa dalam mengembangkan prestasi dan kreatifitas yang ada pada dirinya sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diinginkan.