

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tujuan dari pendidikan bukan hanya mendapatkan ilmu saja akan tetapi untuk membentuk karakter peserta didik melalui kegiatan belajar yang aktif, hal ini sama dengan yang diatur dalam Undang-Undang. Menurut UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran 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”.

Kualitas pendidikan sangat berkaitan dengan keberhasilan dalam membentuk siswa yang berkualitas, hal ini menjadi titik pusat dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar memberikan suatu perubahan pada peserta didik, baik berupa pengetahuan maupun tingkah laku yang menjadi tolak ukur dalam pencapaian keberhasilan peserta didik dalam belajar atau disebut sebagai prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan langkah atau titik terakhir dalam menentukan keberhasilan pendidikan dalam mendidik peserta didik dengan kegiatan yang sudah terencana dan terstandarisasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, peserta didik setidaknya harus memiliki motivasi agar mendapatkan hasil prestasi belajar yang baik dan optimal sesuai dengan tujuan. Motivasi sendiri yakni serangkaian usaha untuk menghasilkan kondisi tertentu, maksud dari kondisi disini yaitu dapat menciptakan perasaan untuk bertindak mau, dan ingin untuk bisa melakukan sesuatu dan apabila ia tidak suka maka ia akan berusaha untuk menghilangkan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.

Seseorang akan mendapatkan hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi sebagai motor penggerak di dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan

sesuatu demi tercapainya suatu tujuan. Sedangkan motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang mampu menimbulkan semangat dalam belajar. Motivasi menjadi dasar bagi peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal yang selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan dari peserta didik (S. Rahman, 2021).

Rendahnya motivasi belajar akan menjadi masalah yang cukup memprihatinkan bagi siswa itu sendiri (Nugroho et al., 2021). Adanya motivasi yang baik dalam proses belajar maka akan mendapatkan hasil yang baik pula. Jadi, jika ada usaha yang tekun serta dilandasi dengan motivasi yang kuat dari dalam dirinya, maka akan mendapatkan prestasi yang baik. Untuk mencapai tujuan tersebut seorang pendidik juga perlu memahami latar belakang yang dapat mempengaruhi peningkatan prestasi belajar peserta didik. Salah satunya dengan memperhatikan peserta didik yang tertinggal dalam pencapaian prestasinya, peserta didik yang malas ketika belajar, tidak semangat dalam belajar, kurangnya konsentrasi dan lain-lain. Seorang pendidik harus menganalisis karakteristik tersebut, agar dalam pemberian motivasi tepat pada sasarannya.

Amna Emda (2017) menyatakan bahwa motivasi belajar harus dibangkitkan dalam diri peserta didik sehingga peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar. Dalam pemberian motivasi ini tidak terlepas dari peran pendidik. Pendidik harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik dalam berbagai keterampilan baik dalam media, metode, dan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar serta harus mampu mengontrol dan mampu menguasai kondisi di dalam kelas. Hal ini berkaitan dengan proses pencapaian hasil belajar siswa dari segi belajar kognitif, afektif, maupun psikomotor. Guru sebagai pendidik untuk mendidik peserta didik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi selama proses pembelajaran.

Pada hakikatnya guru harus mempunyai kompetensi pedagogis dalam dirinya. Kompetensi yang dimiliki oleh setiap pendidik akan menunjukkan kualitas pendidik yang sebenarnya (Azza Salsabila & Puspitasari, 2020).

Motivasi belajar sangat penting bagi siswa untuk menstimulasi bahwa belajar itu menyenangkan dan tidak akan membuaat bosan. Sebaik mungkin peran seorang pendidik disini harus bisa menciptakan pembelajaran yang inovatif agar peserta didik lebih aktif, fokus, edukatif, dan senang dalam belajar (Nurrohmatulloh & Mulyawati, 2022). Misalnya dengan menerapkan pembelajaran *reward and punishment*. Bahwasannya dengan menerapkan teknik *reward and punishment* dapat mempengaruhi peningkatan motivasi belajar peserta didik (Asmawati et al., 2020). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Haris, dkk (2021) bahwa dengan menerapkan metode *reward and punishment* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Sehingga dengan menerapkan teknik ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, menimbulkan rasa senang dalam belajar, menyebabkan siswa menjadi terarah dalam belajar, dan memperkuat diri siswa dalam melakukan suatu hal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 22 November 2022 di kelas V SD 6 Kandangmas, Dawe Kabupaten Kudus, bahwa guru telah memberikan motivasi belajar kepada siswa kelas V ketika pembelajaran berlangsung. Motivasi yang dimiliki siswa ternyata berbeda-beda, terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi dan adapun sebaliknya terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar yang kurang optimal, hal ini dapat dilihat dari respon dan antusias maupun perhatian dari siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Pada saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang masih pasif ketika mengikuti aktivitas pembelajaran, misalnya ketika guru memberikan beberapa pertanyaan terkait materi pembelajaran kepada siswa, mereka masih enggan untuk menjawabnya. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, ia akan mempunyai keinginan dan dorongan untuk belajar sesuai dengan kebutuhannya. pada kondisi ini ditandai dengan adanya keinginan berani untuk bersaing dan menerima umpan balik dan adanya dorongan untuk senantiasa bertanggung jawab dalam pencapaian tujuan belajarnya dengan selalu berkompetisi dan mengejar prestasi yang lebih tinggi.

Hasil wawancara dengan wali kelas V pada tanggal 6 Januari 2023, mengenai prestasi belajar dan keunikan dari siswa kelas V. Bahwasannya di SD 6 Kandangmas memiliki keunikan tersendiri dari dalam diri siswa, seperti siswa di kelas V masih terlihat sangat polos sehingga guru lebih tertarik kepada siswa karena tingkah lakunya yang natural. Ketika ada lomba yang akan diselenggarakan sekolah, siswa dengan antusiasnya mau mengikuti dan bersaing untuk mengikuti perlombaan. Salah satu yang menjadi daya tarik siswa sendiri yakni dengan adanya lomba tari. Siswa secara mandiri memiliki kemauan mengikuti lomba tersebut, bahkan secara otodidak mau untuk berlatih di rumah masing-masing.

Prestasi non akademik yang menjadi daya tarik siswa yaitu sepak bola, di SD 6 Kandangmas dalam bidang olahraga sangat menonjol. Bahkan pernah menjuarai pada tingkat kabupaten. Kemudian yang baru saja diraih dalam waktu dekat ini salah satunya yaitu dalam bidang kesenian melukis. Secara keseluruhan ternyata siswa lebih tertarik pada bidang non akademik. Hal ini menjadi keunikan dari siswa sendiri yang dimana mereka justru lebih menonjol dalam bidang non akademik.

Pada pencapaian prestasi akademik, siswa mengikuti berbagai macam perlombaan salah satu yang menjadi daya tarik yaitu pesta siaga dan lomba adzan. Dalam bidang akademik di SDN 6 Kandangmas hanya mampu meraih juara dalam bidang kategori lomba adzan. Pada perlombaan yang lainnya seperti lomba cerdas cermat, siswa kurang mampu dalam menguasai materi dalam lomba tersebut. Sehingga dapat diketahui bahwa di SD 6 Kandangmas ini dalam pencapaian prestasi belajar dalam bidang akademik sangat rendah.

Di SD 6 Kandangmas ini mengutamakan keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar melalui perlombaan bidang akademik maupun non akademik. Ketika ada siswa yang berhasil meraih juara mereka diberikan penghargaan berupa hadiah ketika upacara bendera selesai. Sehingga hal ini menjadi daya tarik siswa, karena mereka merasa dihargai dan senang mendapatkan penghargaan. Banyaknya siswa yang berhasil meraih juara memberikan dampak

positif kepada sekolah karena adanya peningkatan kualitas pendidikan, menjadikan sekolah itu favorit dan dikenal baik dikalangan masyarakat.

Adapun faktor lain yang dapat membangkitkan minat belajar dalam pencapaian prestasi belajar siswa yaitu dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai. Fasilitas belajar ini merupakan salah satu faktor penting guna membantu poses kegiatan belajar mengajar, walaupun lokasi sekolah terbilang sangat jauh dari daerah perkotaan bukan berarti sekolah kurang mampu dalam memfasilitasi siswa. Namun, seperti yang telah dijelaskan oleh wali kelas V, jika sekolah cukup mampu dalam memfasilitasi sarana prasarana yang dibutuhkan siswa guna membantunya dalam belajar. Siswa juga merasa nyaman dengan lingkungannya yang bersih, mereka secara mandiri membersihkan ruang kelasnya. Terlihat ruangan kelas yang bersih, wangi dan nyaman dipandang membuat siswa merasa nyaman dan bahkan ingin tetap berada di lingkungan tersebut.

Pemberian dukungan dari guru maupun sekolah membuat siswa lebih semangat dalam mencapai prestasi belajarnya, mereka bersaing secara adil. Namun dari semua pencapaian prestasi tersebut, peneliti melihat ternyata masih ada beberapa siswa yang merasa tidak peduli terhadap pentingnya dalam mencapai prestasi belajar, mereka kurang memperhatikan penjelasan guru di depan kelas, sibuk bercerita sendiri dengan teman sebangkunya, saling mengganggu teman yang lain, siswa pasif dalam belajar, kurang semangat, dan beberapa ada yang melanggar aturan di dalam kelas. Beberapa uraian tersebut terjadi di SD 6 Kandangmas, Kudus dan masalah yang dihadapi saat ini di kelas V betul-betul merupakan masalah pembelajaran dimana siswa di kelas ini belum aktif dalam belajar.

Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti melihat ternyata guru kelas V SD 6 Kandangmas telah menggunakan teknik *reward and punishment* sebagai salah satu metode yang digunakan dalam belajar. Pemberian *reward* itu sendiri dengan cara memberikan penguatan (*reinforcement*) dalam bentuk lisan maupun material berupa penghargaan/hadiah, dalam bentuk symbol dan berupa *snack*/makanan ringan dan lain sebagainya. Sedangkan *punishment* dengan cara

mengurangi nilai siswa, memberikan penguatan berupa kata-kata, memberikan tugas kepada siswa, dan menyanyikan lagu daerah maupun nasional.

Metode ini juga hanya diterapkan pada mata pelajaran tertentu saja seperti Matematika dan PKn, sehingga apabila dilihat dari ketuntasan penguasaan materi yang diberikan, masih banyak siswa yang berada dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sedangkan dalam pelaksanaan teknik ini lebih sering diterapkan pada muatan pelajaran PKn. Mengapa demikian, karena guru di kelas V menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Jadi, tidak di semua mata pelajaran dapat menerapkan teknik *reward and punishment*.

Pembelajaran PKn dirancang dengan sejumlah tema tertentu yang diharapkan agar siswa dapat terdorong untuk menjadi warganegara yang bertanggung jawab melalui kepeduliannya terhadap permasalahan dan tantangan yang dihadapi masyarakat, bangsa dan negara sampai ke peradaban dunia (Asmawati et al., 2020). Mata pelajaran ini juga dirancang untuk membangun keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan dan berakhlak mulia sebagai warga negara yang efektif dan bertanggung jawab dengan pengembangan kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan. Dengan mempelajari PKn diharapkan mampu membangkitkan antusias peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan berbasis pada aktivitas yang berpusat pada peserta didik dengan menanamkan karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Membentuk karakter siswa yang sesuai dengan Pancasila sangat diperlukan, mengingat untuk bekal siswa dalam bersosial dengan masyarakat sekitar dan di masa yang akan datang. Siswa yang santun, menghargai, menghormati guru, tanggung jawab, disiplin dan aktif merupakan harapan dari tercapainya kompetensi yang direncanakan oleh guru. Oleh karenanya agar siswa tidak merasa jenuh ketika belajar dan senantiasa merasa senang, sebaik mungkin guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kondusif. Seperti halnya dengan menerapkan teknik *reward & punishment*, di SD 6 Kandangmas sejak awal pelajaran dimulai sudah menerapkan teknik *reward & punishment*.

Teknik ini dilakukan dengan strategi memberikan siswa berupa *reward* (penghargaan) yang menarik terhadap hasil prestasi siswa, agar bisa menimbulkan energi dalam belajar dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar. Yang kedua penerapan *punishment* (hukuman) yang dapat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai prestasi belajar, agar dapat menertibkan siswa dalam proses belajar juga menjadikan sebagai bahan perbaikan atas kesalahan yang dilakukan siswa.

Pembelajaran *reward and punishment* terbukti memberikan dampak positif kepada siswa, seperti siswa mulai terlihat aktif mau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, mulai menghargai dan menghormati guru ketika menjelaskan pelajaran di depan, siswa merasa senang apalagi pada saat diberikan hadiah atas apa yang telah mereka lakukan karena pencapaian prestasi belajarnya dan lain sebagainya. Siswa yang tadinya asik megobrol dengan temannya diberikan *punishment* berupa teguran secara lisan, peringatan atau dengan menyanyikan lagu daerah di depan kelas dengan harapan agar siswa tidak mengulangi kesalahan tersebut ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran.

Pembelajaran *reward and punishment* diharapkan peserta didik mampu lebih percaya diri, bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan oleh pendidik, merasa kemampuannya dalam belajar mendapatkan perhatian dan penghargaan dari pendidik sehingga terpacu untuk melakukan hal terbaik agar tidak mendapatkan *punishment* serta senang dalam mengikuti pembelajaran (Haris et al., 2021). Walaupun teknik *reward and punishment* memiliki kata yang berbeda dan saling bertolak belakang akan tetapi, kedua hal itu saling berkaitan dalam meningkatkan kualitas pencapaian prestasi belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwasannya terdapat kesesuaian antara kondisi ideal dengan kondisi lapangan yang ada di kelas V SD 6 Kandangmas. Dengan memberikan pembelajaran *reward and punishment* membawa dampak positif bagi siswa maupun guru dan berpengaruh kepada semangat belajar peserta didik.

Dengan adanya faktor pendukung seperti adanya sarana prasarana yang menunjang kegiatan belajar, pemilihan *reward and punishment* yang tepat, respon siswa saat menerima atau setelah menerima *reward and punishment*, adanya dukungan dari guru maupun orang tua. Sedangkan faktor penghambat yaitu kesiapan dalam memberikan *reward and punishment* karena terkadang guru kurang dalam mempersiapkan bahannya, siswa kurang menghargai *reward* yang diberikan dan terkadang ada siswa yang protes jika diberikan *punishment*, serta keterbatasan waktu karena tugas guru yang banyak.

Dilihat dari penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Teknik *Reward and Punishment* Dalam Pembelajaran PKN Pada Siswa Kelas V SDN 06 Kandangmas Tahun Ajaran 2022/2023”. Dalam penelitian ini berfokus pada muatan mata pelajaran PKN, karena untuk melihat bagaimana bentuk *reward and punishment* dan faktor pendukung dan penghambat dalam proses memotivasi siswa melalui teknik *reward and punishment*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk penerapan *reward and punishment* di kelas V SD 06 Kandangmas?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan teknik *reward and punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian kualitatif yang terdapat pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk penerapan *reward and punishment* di kelas V SD 06 Kandangmas.
2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan teknik *reward and punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil dari penelitian ini dapat digunakan maupun dimanfaatkan oleh berbagai pihak yang membutuhkannya. Adapun manfaat dalam penelitian ini, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Sebagai bahan referensi dan informasi serta acuan perbandingan untuk penelitian berikutnya yang terdapat relevansinya dalam penelitian ini. Dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan studi, khususnya dalam pendidikan guru sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru
 - a) Dengan adanya penelitian ini, guru dapat mengetahui berbagai bentuk penerapan *reward and punishment* guna menumbuhkan peningkatan motivasi belajar siswa.
 - b) Penelitian ini digunakan untuk menjadi bahan acuan guna memperbaiki dan mengevaluasi proses belajar mengajar.
- b. Bagi Siswa
 - a) Sebagai tolak ukur prestasi dalam belajar sehingga siswa dapat meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik lagi.
 - b) Dengan adanya penelitian ini siswa dapat mengetahui pentingnya pemberian motivasi dalam belajar.
- c. Bagi Sekolah
 - a) Hasil dari adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk masukan dan evaluasi untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.
- d. Bagi Peneliti
 - a) Dapat menjadi sumber bahan pengetahuan dan pengalaman dalam menulis karya ilmiah yang dimana dalam hal ini merupakan skripsi mengenai penerapan teknik *reward and punishment* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

- b) Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan kemampuan dan keterampilan dalam meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam.
- c) Dapat memberikan motivasi untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif terhadap penelitian kualitatif.

