

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar-mengajar. Interaksi dalam peristiwa belajar-mengajar mempunyai arti yang lebih luas, tidak sekadar hubungan antara guru dengan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif. Dalam hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar.¹

Dalam proses pembelajaran, guru merupakan sumber daya edukatif dan sekaligus aktor proses pembelajaran yang utama. Untuk itu, kreativitas seorang guru selalu menjadi hal yang utama dalam pembelajaran. Perubahan yang cepat dalam teknologi informasi dan teknologi pembelajaran bukan menjadi penghalang bagi guru sebagai sumber dan aktor pendidikan yang utama, melainkan menjadi tantangan yang menuntut kreativitas dan kompetensi profesional guru yang lebih tinggi.²

¹ Moh. User Usman, *Menjadi Guru Profesional*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung : 2011 hal. 4

² M. Hasyim, "*Penerapan Fungsi Guru Dalam Proses Pembelajaran* " Auladuna, Vol. 1 No. 2, 2014

Pembelajaran yang menarik merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dalam konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan atau ketrampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan atau konteks ke permasalahan atau konteks lainnya.

Pembelajaran seharusnya memberikan suasana yang menarik untuk mencapai hasil yang maksimal. Iklim belajar yang menarik akan menciptakan situasi belajar atau iklim kelas aktif, konstruktif, kooperatif, dan kolaboratif. Dengan suasana yang menarik siswa mampu secara efektif dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam UU sisdiknas tahun 2011, disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.³

Dalam proses belajar-mengajar guru harus mendesain proses pembelajaran dengan semenarik mungkin. Dengan memberikan *reward* (hadiah) guru bisa mendesain proses belajar yang menarik. *Reward* (hadiah) adalah salah satu alat pendidikan, yaitu untuk mendidik anak-anak supaya

³ Utha Cahya Septiadi, Pengaruh Strategi Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Tema Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Siswa Kelas V Sd N Kestalan No. 05 Surakarta Tahun 2014/2015, hal. 1

anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.⁴ Umumnya, anak mengetahui bahwa pekerjaan atau perbuatannya yang menyebabkan ia mendapat hadiah atau ganjaran itu anak menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya. Dengan kata lain, anak menjadi lebih keras kemauannya untuk bekerja atau berbuat yang lebih baik lagi.

Keampuan *reward* (hadiah) sebagai alat bantu pendidikan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa akan terasa jika penggunaannya tepat. Terlalu sering memberikan hadiah tidak dibenarkan, sebab hal itu akan menjadi kebiasaan yang kurang menguntungkan kegiatan belajar mengajar. Dikhawatirkan siswa giat belajar bila hasil kerjanya mendapatkan imbalan dari guru. Karena ada hadiah, baru siswa mau belajar dengan giat. Tetapi bila tidak, siswa akan malas belajar. Karena itu guru harus bijaksana dalam pemberian *reward* pada proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di SDI Al-Munawwar kelas 3A, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran diantaranya kurangnya hasil belajar siswa, sehingga perlu pembenahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Hanya sebagian siswa yang aktif dalam pembelajaran dan

⁴ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 182

sebagian siswa kurang aktif dikarenakan mereka bosan dengan metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru.⁵

Dengan menggunakan pemberian *reward* (hadiah) dalam proses pembelajaran diharapkan siswa mampu aktif dalam belajar, berinteraksi dengan guru, ada timbal balik antara siswa dengan guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari beberapa permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menarik mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu cara agar pembelajaran menarik guru bisa menggunakan cara pemberian *reward* (hadiah) dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, mendorong penulis untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* (hadiah) terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis akan meneliti sejauh mana “Pengaruh Pemberian *Reward* (hadiah) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3A di SDI Al-Munawwar Tulungagung”.

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Masih kurangnya hasil belajar siswa, sehingga perlu pembenahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

⁵ Observasi Pra Lapangan di SDI Al-Munawwar Tulungagung dilakukan pada tanggal 15 November 2018.

- b. Belum ada keunikan dalam metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.
- c. Dalam proses belajar-mengajar guru belum bisa mendesain pembelajaran yang menarik.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, agar permasalahan yang diteliti ini tidak perlu terlalu meluas dan dapat terarah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah:

- a. Dalam mendesain pembelajaran yang menarik dengan menggunakan pemberian *reward*.
- b. Pemberian *reward* yang diberikan berbentuk nilai tambahan.
- c. Hasil belajar yang diukur terhadap siswa kelas 3A SDI Al-Munawwar Tulungagung.
- d. Hasil belajar yang diukur hanya dalam aspek kognitif.

C. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* (hadiah) terhadap hasil belajar siswa kelas 3A di SDI Al-Munawwar Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* (hadiah) terhadap hasil belajar siswa kelas 3A di SDI Al-Munawwar Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi pengembangan khasanah pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wacana ilmiah pengembangan ilmu pengetahuan mengenai profesionalisme guru dalam menghadapi kesulitan belajar siswa.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Sekolah SDI Al-Munawwar Tulungagung

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan profesionalisme dan kinerja guru dan juga bermanfaat dalam rangka memperbaiki kegiatan pembelajaran sekolah di SDI Al-Munawwar Tulungagung.

b. Bagi Guru SDI Al-Munawwar Tulungagung

Hasil penelitian ini membantu guru dalam memahami tingkat kompetensinya dalam mengajar sehingga guru dapat mengetahui kekurangan mereka dalam mencapai keprofesionalannya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini untuk menambah wawasan dan memberikan pengalaman yang sangat penting dan berguna sebagai calon tenaga pendidik.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis didefinisikan sebagai satu dugaan sementara yang diajukan seorang peneliti yang berupa pertanyaan-pertanyaan untuk diuji kebenarannya.⁶ Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* (hadiah) (X) terhadap hasil belajar (Y) siswa kelas 3A di SDI Al-Munawwar Tulungagung.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* (hadiah) (X) terhadap hasil belajar (Y) siswa kelas 3A di SDI Al-Munawwar Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Pemberian *Reward* (hadiah)

Pemberian *reward* menggunakan seluruh situasi yang memotivasi, mulai dari dorongan biologis yang merupakan kebutuhan utama seseorang

⁶ Tulus Winarsunu, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2006), hlm. 9

sampai pada hasil-hasil yang memberikan ganjaran bagi seseorang misalnya uang, perhatian, afeksi dan aspirasi sosial tingkat tinggi.⁷

Reward artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. Pemberian *reward* menggunakan seluruh situasi yang memotivasi hasil belajar siswa. Pemberian *reward* (hadiah) bisa berbentuk nilai tambahan yang diberikan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh dari proses interaksi individu dengan lingkungan belajarnya.⁸

Hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

2. Secara Operasional

Secara operasional pemberian *reward* dalam penelitian ini adalah pemberian nilai tambahan. Nilai tambahan yang diberikan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran seberapa jauh individu menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengetahui tolak ukur hasil belajar siswa peneliti akan memberikan *pretest* dan *posttest* pada setiap siswa.

⁷ H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 91

⁸ Sudjana, *Penilaian hasil proses belajar mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 47

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi ini, maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika penelitian skripsi. Skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut :

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian inti skripsi, terdiri dari enam bab dan masing-masing bab berisi sub bab, antara lain:

BAB I berisi tentang pendahuluan. Bab ini meliputi latar belakang masalah, untuk mengemukakan penjelasan secara teoritik mengapa penelitian ini perlu dilakukan dan apa yang melatarbelakanginya. Kemudian identifikasi masalah dan pembahasan masalah, untuk menjelaskan tentang kemungkinan-kemungkinan cakupan yang dapat muncul dalam penelitian. Kemudian dilakukan pembatasan ruang lingkup permasalahan dalam rangka menetapkan batas-batas masalah secara jelas. Setelah itu, rumusan masalah. Yang dimaksud rumusan masalah adalah mempertegas pokok-pokok masalah yang akan diteliti agar lebih fokus. Kemudian dilanjutkan dengan tujuan dan kegunaan penelitian yaitu untuk menguraikan pentingnya penelitian ini. Sedangkan hipotesis penelitian untuk menunjukkan jawaban sementara dari penelitian ini. Kemudian penegasan istilah untuk menjelaskan baik secara konsep maupun operasional dari variabel. Dan yang terakhir yaitu sistematika pembahasan

untuk menjelaskan urutan yang akan dibahas dalam penyusunan laporan penelitian ini.

BAB II, berisi tentang landasan teori untuk mendeskripsikan secara teoritis tentang objek yang diteliti. Kemudian penelitian terdahulu untuk membandingkan antara skripsi penulis dengan skripsi yang sejenis tapi berbeda judul dan dilanjut dengan kerangka berpikir.

BAB III, berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian untuk menjelaskan bagaimana peneliti memilih pendekatan dalam penelitian dan memilih jenis penelitian. Selanjutnya tentang variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek penelitian. Kemudian populasi, sampel, dan sampling. Setelah itu ada kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, dan sumber data. Dilanjut dengan teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV, berisi tentang hasil penelitian yang berupa deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

BAB V, merupakan inti dari penelitian yaitu berisi tentang pembahasan mengenai masalah yang diteliti yaitu “Pengaruh Pemberian *Reward* (hadiah) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3A di SDI Al-Munawwar Tulungagung”

BAB VI, penutup dari keseluruhan bab yang berisi kesimpulan dan saran. Saran-saran tentang hasil penelitian juga disampaikan dalam bab ini agar dipertimbangkan mengenai masukan dari peneliti. Pada bagian akhir dari skripsi memuat hal-hal yang sifatnya komplementatif yang berfungsi menambah validitas isi skripsi.