

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi COVID-19 secara tiba-tiba mengharuskan elemen pendidikan untuk melakukan Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19 mempertahankan pembelajaran secara online. Kondisi saat ini mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Praktiknya mengharuskan pendidik maupun peserta didik untuk berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara online.¹

Hal ini dilakukan oleh berbagai negara yang terpapar penyakit COVID-19. Kebijakan *lockdown* atau karantina dilakukan sebagai upaya mengurangi interaksi banyak orang yang dapat memberi akses pada penyebaran virus corona. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan.

Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) dalam format PDF ini ditandatangani oleh Menteri Pendidikan dan

¹ Muhammad Yusuf Siregar dan Suharian Amiril Akbar, *Strategi guru dalam meningkatkan kualitas mengajar selama masa pandemi covid 19*, At-Tarbawi, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol.12, No. 2, 2020, hal. 180

Kebudayaan Nadiem Makarim pada tanggal 24 Maret 2020. Prinsip yang diterapkan dalam kebijakan masa pandemi COVID-19 adalah “kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat merupakan prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran”. Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang merasakan dampak dari pandemi COVID-19. Sekolah dan juga pihak sekolah mulai mengubah strategi pembelajaran yang awalnya adalah tatap muka dengan mengubah menjadi pembelajaran non-tatap muka atau ada yang menyebut pembelajaran online dan juga pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa belajar di rumah. Pemerintah menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dan digunakan oleh guru dan siswa.² Ada beberapa hal yang dapat dilakukan selama pembelajaran daring (daring) adalah saling berkomunikasi dan berdiskusi secara *online*.³

Model pembelajaran yang bisa digunakan oleh tenaga pengajar sebagai media penyampaian ilmu pengetahuan, yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran campuran (kombinasi dari dua metode pembelajaran yaitu tatap muka dan pembelajaran daring). Metode pembelajaran daring tidak menuntut

² Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam <https://pusdiklat.kemendikbud.go.id/surat-edaran-mendikbudno-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>, diakses pada tanggal 06 Mei 2021, Pukul: 10:50

³ A. Riyanda, K. Herlina, & B.A. Wicaksono, *EVALUASI IMPLEMENTASI SISTEM PEMBELAJARAN DARING FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG*, IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial dan Humaniora, Vol. 4, No. 1, 2020, hal. 66-71

siswa untuk hadir di kelas. Siswa dapat mengakses pembelajaran melalui media internet.⁴ Hidayat menjelaskan bahwa the *National Joint Committee on Learning Disabilities (NJCLD)* menetapkan “Hambatan Perkembangan Belajar” adalah suatu istilah umum yang berkenaan dengan hambatan pada kelompok heterogen yang benar-benar mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kemampuan pendengaran, bicara, membaca, menulis, berfikir atau matematika.⁵ Pembelajaran online didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, perangkat lunak dan dengan dukungan jaringan internet.⁶

Pembelajaran daring pada mata pelajaran tematik sebenarnya memberikan dampak positif terhadap siswa. Adapun dampak positif pembelajaran daring ialah siswa mempunyai keleluasaan waktu belajar sehingga dapat belajar kapanpun dan di manapun. Pelaksanaan pembelajaran daring selain memberikan dampak positif juga ditemukan beberapa kendala atau *problem* yang ada di MI/SD. Ketidaksiapan guru pada proses pembelajaran daring bisa menjadi masalah tersendiri bagi guru dan siswanya. Rendahnya hasil pembelajaran disebabkan oleh banyak hal, salah satunya karena kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan dan kurangnya keselarasan

⁴ N.H Zhafira, Y Ertika, & C. Chairiyaton, *Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen*, Vol. 4, No. 1

⁵ Hidayat, *ANALISIS HAMBATAN BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH STATISTIKA*, Jurnal JPPM, Vol. 10, No. 2, 2017

⁶ X Zhu, & J Liu, *Education in and After Covid-19: Immediate Responses and LongTerm Visions*, 2020

siswa itu sendiri atau sifat konvensional, yang mana siswa tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga sebagian besar keaktifan kelas didominasi oleh guru. Pembelajaran daring yang dilakukan di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol menggunakan aplikasi *Whatsapp Group*, sedangkan media pembelajaran melalui LKS dan Video pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara orang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu bertanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.⁷

Pembelajaran terjadi ketika pengalaman menyebabkan perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku individu. Perubahan itu bisa disengaja maupun tanpa sengaja, untuk menjadi lebih baik atau lebih buruk, benar atau salah, sadar atau tidak sadar. Sedangkan menurut pandangan behavioral secara umum berasumsi bahwa hasil pembelajaran adalah perubahan pada perilaku dan menekankan efek kejadian eksternal pada individu.⁸

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan, didesain,

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 1

⁸ Anita Woolfolk, *Educational Psychology Active Learning Edition*, terj: Helly Prajitno S dan Sri Mulyatini S, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hal. 304

dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif serta efisien.⁹ Sebagai lembaga pendidikan formal, kegiatan pembelajaran dilaksanakan di sekolah. Pendidik seringkali melakukan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga peserta didik tidak hanya belajar tetapi juga bermain. Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat digambarkan, dalam sebuah sistem proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar *raw input* atau kemampuan dasar yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar dengan harapan berubah menjadi keluaran *output* dengan kompetensi tertentu.¹⁰

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.¹¹ Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan peserta didik. Guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pelajar. Perpaduan dari kedua unsur ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Disana semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan. Melalui proses mengajar tersebut akan dicapai tujuan pendidikan yang tidak

⁹ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung : Rafika Aditama, 2010), hal. 3

¹⁰ Pupuh Fathurrohman, dkk., *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung : Refika Aditama, 2009), hal. 4

¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2013), hal. 1

hanya dalam hal membentuk perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik, akan tetapi juga meningkatkan pengetahuan yang ada dalam diri peserta didik serta meningkatkan hasil belajarnya.¹²

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai akibat dari suatu pembelajaran yang dilakukan peserta didik.¹³

Metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar-mengajar sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen pendidikan. Semakin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar maka akan semakin efektif pula kegiatan pembelajaran. Penerapan peran metode secara sadar dalam proses pendidikan dan pengajaran akan menghambat keberhasilan aktivitas pendidikan.

Banyak sekali metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru atau orang tua. Salah satunya ialah metode hadiah dan hukuman atau *reward and punishment*. Metode hadiah dan hukuman dapat digunakan

¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2010), hal. 8

¹³ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hal. 139

untuk memperkuat perilaku positif dan melemahkan perilaku negatif. Sebagaimana dalam Teori Pembelajaran Behavioristik, hukuman dan hadiah juga dapat digunakan untuk memperkuat serta melemahkan respon positif atau respon negatif (menurut teori SR bond), terutama hukuman yang akan menimbulkan *negatif respons* dan hadiah menimbulkan *positive respons*.¹⁴

Sebagai turunan dari teori behavioristik teori John W. Santrock mengatakan penguatan (imbalan) adalah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku akan terjadi. Penguatan berarti memperkuat, dalam penguatan positif frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung *rewarding*, sedang dalam penguatan negatif, frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan atau tidak menyenangkan. Contoh Ayah mengingatkan anaknya agar mengerjakan PR secara terus menerus, sehingga anaknya merasa lelah dengan cemoohan dan mengerjakan PR - nya.¹⁵

Reinforcement (penguat) lazim dipahami sebagai suatu yang berarti *reward* (hadiah), tetapi dalam psikologi istilah ini memang memiliki makna khusus. *Reinforcement* adalah konsekuensi yang memperkuat perilaku yang mengikutinya.¹⁶ Sehingga perilaku yang diikuti oleh

¹⁴ Hamdani Ihsan dan fuad Ihsan, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung : Pustaka Setia, 2001), hal. 187

¹⁵ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, terj. Tri Wibowo BS (Jakarta : Prenadamedia Group, 2015), hal. 272–273

¹⁶ Anita Woolfolk, *Educational....*, hal. 309

reinforcement atau *reward* akan diperkuat dan cenderung di ulangi lagi pada masa yang akan datang. Akan tetapi, agar sebuah hadiah *reward* yang diberikan kepada seseorang dapat meningkatkan perilaku-perilakunya yang sesuai, maka perlu memahami jenis-jenis *reinforcement* yang disukai atau diperlukan oleh orang yang akan diberi *reinforcement*.¹⁷ Pemberian penguat yang berupa *reward* ini dirasa memiliki efek yang lebih kuat dari pada dengan pemberian hukuman. Pemberian hadiah cenderung berdampak positif bagi siswa, hal tersebut berbeda dengan pemberian hukuman sebagai cara untuk memperlemah perilaku. Pemberian hukuman yang berlebihan akan berdampak sangat negatif bagi siswa.

Reward atau hadiah merupakan hal yang menggembirakan bagi siswa dan dapat menjadi pendorong atau keaktifan bagi proses belajar siswa. Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan. Dalam dunia pendidikan hadiah bisa dijadikan alat keaktifan agar senantiasa mempertahankan dan meningkatkan prestasi belajar.¹⁸

Berkaitan dengan *reward*, dalam al-qur'an terdapat ayat-ayat yang mengisyaratkan penggunaan hadiah/pahala dalam mendidik. Salah satunya ialah Q.S Ali Imran ayat 136:

أُولَٰئِكَ جَزَاءُهُمْ مِّمَّا كَانُوا يَعْمَلُونَ ۗ وَمَن يَجْرِ مِنَ النَّهْرِ بِأَنفِهِ شَاءَ فَإِنَّهُ يَشْرَبُ حُلَّةً ۗ وَمَن يَشْرَبْ غَيْرَ ذَلِكَ فَهُوَ يَشْرَبُ مِمَّا كَانُوا يَعْمَلُونَ ۗ

¹⁷ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Arruzz Media, 2010), hal. 71

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2002), hal. 124

*Artinya: Mereka itu balasannya ialah ampunan dari Tuhan mereka dan surga yang di dalamnya mengalir sungai-sungai, sedang mereka kekal di dalamnya; dan itulah sebaik-baik pahala orang-orang yang beramal.*¹⁹

Ayat tersebut merupakan bentuk pengakuan terhadap pemberian hadiah/pahala dalam rangka Pendidikan dan pembinaan umat. Pemberian hadiah/pahala ini diberlakukan kepada sasaran pembinaan yang bersifat khusus yakni hadiah bagi yang patuh dan menunjukkan perbuatan baik.

Reward atau hadiah merupakan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. Memberi penguatan ini kelihatannya sangat sederhana, namun mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi siswa, seandainya siswa telah berusaha untuk menunjukkan pekerjaan yang baik, akan tetapi guru bersifat acuh tanpa membuat komentar apapun. Hal ini dapat membuat siswa patah semangat, maka disinilah letak pentingnya pemberian *reward* atau hadiah.

Dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa sangatlah penting. Jika siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tujuan akan tercapai dengan baik. Jika siswa tidak berpartisipasi dan berperan aktif, maka pembelajaran pun akan menjadi pasif serta tujuan tidak akan tercapai dengan baik. Untuk menjadikan siswa aktif turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran ialah

¹⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung : CV Diponegoro, 2010).

dimana guru harus bisa berfikir bagaimana cara untuk menarik perhatian siswa tersebut dan seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, baik dalam merumuskan tujuan, memilih metode atau strategi.

Dengan demikian, aktifitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa yang seharusnya banyak aktif atau lebih aktif, karena siswa sebagai subjek didik adalah yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar.²⁰ Untuk menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran maka diperlukan juga guru yang kreatif professional dan menyenangkan. Menjadi guru kreatif, professional, dan menyenangkan dituntut memiliki kemampuan mengembangkan serta memilih metode yang efektif. Hal ini penting terutama untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan hal tersebut juga dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya metode pemberian *reward* atau hadiah merupakan salah satu metode yang efektif yang bisa guru terapkan di kelas.

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi melakukan kegiatan belajar dan mengajar. Dari sisi guru, kegiatan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran.

²⁰ Daryanto dan Muljo Rahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta : Gava Media, 2012), hal. 77

Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa.²¹ Kemajuan siswa tersebut diperoleh melalui penilaian, seperti tes. Hasil mengerjakan tes atau tugas tersebut dapat mengungkapkan hasil belajar seorang siswa, apakah siswa mengalami kemajuan dalam belajar ataupun belum.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan atau apresiasi (penerima atau penghargaan). Perubahan tersebut dapat meliputi keadaan dirinya, pengetahuan atau perbuatannya.²²

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial, dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri siswa seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%), lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil atau berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan keluaran yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai kebutuhan, perkembangan

²¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Proses Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2000), hal. 3

²² Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar & Micro Teaching*, (Ciputat : PT. Ciputat Press, 2010) hal. 15

masyarakat serta pembangunan.²³ Peneliti mengambil di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol sebagai tempat penelitian. Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti memperhatikan proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional. Banyak peserta didik yang kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan didepan kelas, terutama ketika guru menjelaskan materi hanya dengan menggunakan buku teks pelajaran dan LKS. Sehingga hal tersebut berujung pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Pentingnya pemberian hadiah *reward* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga diharapkan ada pengaruh antara pemberian hadiah (*reward*) dengan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.²⁴

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa pemberian hadiah kepada siswa dalam proses pembelajaran dengan strategi yang tepat dapat membuat siswa lebih aktif dalam menerima materi pelajaran. Maka dalam penelitian ini peneliti memilih judul Penelitian "Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol".

Penelitian Susi Susanti ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan siswa menjawab pertanyaan dan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Ngrandah Kec. Toroh Kab. Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran

²³Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 101

²⁴ Observasi Awal, Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol, Hari Rabu 11 April 2020

2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*, jenis desain yang digunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Unit penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 1 Ngrandah sebanyak 32 siswa dan seluruh kelas IV di SD Negeri 3 Ngrandah sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Bentuk tes berupa pilihan ganda dan uraian, sedangkan bentuk non tes berupa observasi kegiatan pembelajaran dan angket keaktifan. Teknis analisis yang digunakan adalah analisis bedarerata (*uji T*) hasil belajar dari kelompok eksperimen dan kontrol pada taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mean dari hasil belajar kelompok eksperimen adalah 90,44 dan mean kelompok kontrol 83,49. Selisih mean kelompok eksperimen dan kontrol 6,952. Hasil perhitungan diperoleh signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) dan t_{hitung} sebesar 8,670 lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu 1,669. Karena signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,670 > 1,669$) maka hipotesis diterima, artinya terbukti ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Ngrandah Toroh Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian disarankan bahwa dalam pembelajaran agar guru dapat lebih memberikan motivasi untuk lebih mengembangkan keterampilan bekerja sama. Pemberian hadiah perlu untuk dikembangkan dan digunakan untuk pembelajaran pada pokok bahasan yang

lain dan perlu adanya penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan dari hasil penelitian ini.²⁵

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

I. Identifikasi Masalah

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

1. Masih kurangnya hasil belajar siswa, sehingga perlu pembenahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.
3. Belum ada keunikan dalam metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.
4. Dalam proses belajar-mengajar guru belum bisa mendesain pembelajaran yang menarik.

II. Pembatasan masalah

1. Penelitian ini digunakan hanya untuk mengukur penerapan pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik.
2. Dalam mendesain pembelajaran yang menarik dengan menggunakan pemberian *reward*.

²⁵ Susi Susanti, *PENGARUH PEMBERIAN HADIAH (REWARD) TERHADAP KEAKTIFAN SISWA MENJAWAB PERTANYAAN DAN HASIL BELAJAR IPA MATERI GAYA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 NGRANDAH KECAMATAN TOROH KABUPATEN GROBOGAN SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013*, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013)

3. Pemberian *reward* yang diberikan berbentuk hadiah alat tulis sekolah.
4. Subjek penelitian yang diukur siswa kelas V-A dan V-B MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.

C. Rumusan masalah

1. Adakah pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol?
2. Adakah pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol?
3. Adakah pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol?

D. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.
2. Untuk mengetahui pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

3. Untuk mengetahui pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

E. Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dimana rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Sedangkan menurut sugiono hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.²⁶

1. Hipotesis Nol (H_0)

- a. Tidak ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.
- b. Tidak ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

²⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2012), hal.96

- c. Tidak ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

2. Hipotesis Kerja (Ha)

- a. Ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.
- b. Ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Wates.
- c. Ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

F. Kegunaan penelitian

1. Kegunaan secara teoritis
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat sebagai kontribusi pemikiran peneliti bagi khazanah pengetahuan bidang psikologis siswa yang berkaitan dengan pemberian hadiah (*reward*) yang mempengaruhi keaktifan siswa dan hasil belajar siswa.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pemberian hadiah (*reward*) dalam proses pembelajaran.
2. Kegunaan secara praktis
 - a. Bagi pendidik MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan kepada pendidik dalam meningkatkan kreativitas serta kompetensi mengajar yang lebih baik dalam melatih kemampuannya dalam menggunakan pendekatan pengajaran yang lebih baik bagi siswa sehingga pembelajaran akan semakin efektif.

- b. Bagi kepala sekolah MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol
Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam menentukan kebijakan serta memberikan gambaran dalam melakukan sebuah inovasi pembelajaran, khususnya dalam proses pembelajaran siswa untuk semua mata pelajaran di sekolah terutama di lingkungan sekolah yang dipimpin.
- c. Bagi peserta didik MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol
Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu mengetahui keaktifan untuk memberikan sebuah motivasi bagi peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar.
- d. Bagi peneliti berikutnya
Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai petunjuk, rujukan, maupun acuan serta bahan pertimbangan dalam menyusun rancangan penelitian yang lebih baik dan relevan dengan hasil penelitian ini khususnya yang berkenaan dengan penelitian mengenai pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap.
- e. Bagi pembaca

Sebagai gambaran dan wawasan pengetahuan tentang pengaruh metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

G. Penegasan istilah

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penjelasan atas konsep atau variabel penelitian yang ada dalam judul penelitian.²⁷ Hal ini dimaksudkan untuk menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda-beda diantara pembaca, maka perlu diberikan batasan-batasan pengertian pada beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini. Definisi konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengaruh adalah daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang dan benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.²⁸
- b. Metode *Reward* atau hadiah adalah suatu bentuk keaktifan guna mendorong siswa untuk melakukan usaha lebih lanjut untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.²⁹
- c. Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang mana keaktifan belajar tersebut

²⁷ Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan*, (Malang : UM Pres, 2008), hal. 26

²⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002), hal. 664

²⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 176

dapat ditempuh melalui upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.³⁰

- d. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.³¹
- e. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.³²

2. Secara Operasional

Secara operasional, peneliti akan meneliti tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas V yang mana peneliti akan menguji ada tidaknya pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Efektif tidaknya pemberian *reward* dalam proses pembelajaran tematik dapat diketahui melalui peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar pada saat *posttest*.

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 :

³⁰ Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hal. 54

³¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar*, (Bandung : Rosdakarya, 2009), hal. 3

³² Sutirjo & Sri Istuti Mamik, *Tematik: Pembelajaran Tematik* (Malang : Bayumedia, 2004), hal. 15

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 melatar belakanginya. 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 mendiskripsikan 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 Hadiah (*reward*) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol”.

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.