

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam pengembangan kemampuan intelektual ataupun emosi sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Pendidikan ialah proses untuk mengembangkan kemampuan dan perilaku sehingga terjadinya perubahan. Pengembangan tersebut dengan kegiatan pembelajaran². Tujuan pendidikan nasional ialah mampu mengembangkan potensi siswa guna menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, bertanggung jawab dan demokratis. Masalah efektivitas pendidikan sebagai masalah pokok yang sering terjadi dalam pendidikan. Pendidikan efektif ialah pendidikan yang dapat membuat siswa belajar dengan mudah dan menyenangkan serta tercapainya tujuan yang diharapkan³. Inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan guna terciptanya suasana belajar menyenangkan dan tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Kemampuan pemahaman siswa saat pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai hal salah satunya dipengaruhi oleh ketertarikan dan minat siswa. Ketertarikan yang dimiliki membuat siswa semangat dan antusias dalam mengerjakan suatu sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Minat sebagai rasa tertarik, atensi dan kemauan terhadap suatu hal sehingga

² Dwi Prasetya Danarjati, Adi Murtiadi, dan Ari Ratna Ekawati, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 3.

³ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), hlm. 226.

tertarik untuk mengetahui lebih dalam. Minat belajar ialah niat seseorang dengan rasa senang dan tanpa merasa terpaksa yang mampu membuat perubahan pada pengetahuan, ketrampilan, dan perilaku⁴. Minat belajar yang terdapat pada diri siswa tercipta karena ada kebutuhan. Minat belajar tersebut menjadikan siswa sadar untuk belajar guna mencapai target tujuannya. Minat belajar siswa yang rendah membuat siswa tidak tertarik, kurang semangat dan pasif. Selain itu rendahnya minat belajar siswa menjadikan siswa mendapatkan hasil belajar kurang.

Penggunaan metode belajar yang dapat memberi penguatan yang sifatnya positif pada siswa salah satunya dengan metode pemberian *reward*. Hal ini bertujuan memperkuat perilaku baik yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Adanya respon yang baik berarti perilaku siswa yang baik akan dilakukan kembali bahkan ditingkatkan lagi. *Reward* sebagai apresiasi terhadap tingkah yang diharapkan dan bertujuan agar siswa termotivasi berkembang saat pembelajaran. Selain itu siswa diharapkan dapat semangat dan aktif selama proses pembelajaran. Hal yang paling penting ialah terdapat perubahan pada perilaku siswa untuk menjadi lebih baik lagi sesudah pemberian *reward*. Pemberian *reward* sebagai cara yang dilakukan guru bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pemberian *reward* sebagai bentuk penghargaan terhadap hal baik yang dilakukan oleh siswa sehingga membuat siswa tertarik serta

⁴ Haryadi Mujiyanto, Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar, *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian Vol 5 No 1*, 2019, hlm. 141.

semangat⁵. Pemberian *reward* memotivasi siswa untuk melakukan ulang perilaku baik yang diharapkan. Pemberian *reward* sebagai metode pada pendidikan bersifat menyenangkan yang menjadikan siswa merasa senang dan memiliki ketertarikan. Perasaan senang tersebut memicu timbulnya semangat siswa untuk ikut aktif dan berpartisipasi saat pembelajaran. Selain itu pemberian reward juga dapat memotivasi siswa lain untuk melakukan hal yang sama. Penggunaan reward sebagai metode belajar mampu membuat siswa untuk melakukan hal yang positif dan tercapainya tujuan tertentu.

Pelajaran IPS identik dengan membosankan dan sulit sehingga menyebabkan minat belajar siswa rendah. Siswa menganggap pelajaran IPS itu membuat bosan karena isi materinya sebagian besar berupa hafalan dan bentuknya abstrak sehingga membuat siswa sulit untuk paham. Minat belajar yang rendah menjadikan siswa kurang semangat dan cenderung pasif selama pembelajaran. Minat belajar yang dimiliki oleh siswa berpengaruh pada hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Hasil belajar ialah prestasi siswa selama pembelajaran berupa penilaian terhadap keahlian siswa dalam menerima dan memahami materi yang dijelaskan guru. Hasil belajar dapat berupa penilaian akademik, sikap dan ketrampilan yang dinilai guru sesuai dengan tujuan pembelajaran⁶. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung mendapat hasil belajar yang baik. Ketertarikan yang dimiliki oleh siswa menjadikan siswa lebih aktif dan memperhatikan sehingga pemahaman

⁵ Moh Zaiful Rosyid Dan Aminol Rosid Abdullah, *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2018), hlm. 17.

⁶ Teni Nurita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Misykat Vol 3 (1)*, 2018, hlm. 174

siswa lebih baik. Siswa dengan minat belajar yang rendah cenderung mendapat hasil belajar kurang karena pasif dan acuh selama pembelajaran.

Pemberian *reward* dalam pembelajaran IPS oleh guru bertujuan menarik perhatian siswa agar tertarik terhadap IPS. Pemberian *reward* dapat berupa pujian dari guru yang membuat siswa merasa senang dan merasa dihargai. Hal ini menjadikan siswa terus berusaha melakukan perbuatan baik dan bisa menjadi panutan yang dapat ditiru oleh siswa yang lain⁷. Pemberian *reward* oleh guru mampu meningkatkan minat belajar siswa yang membuat siswa semangat dan antusias. *Reward* yang diberikan pada siswa mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan saat guru menjelaskan. Peningkatan minat belajar siswa ini berdampak pada meningkatnya hasil belajar yang didapatkan. Pemberian *reward* mampu memotivasi siswa untuk rajin belajar guna mendapat hasil belajar yang memuaskan. Pemberian *reward* memberi pengaruh signifikan di hasil belajar⁸. Siswa yang memperoleh *reward* biasanya memiliki kemauan belajar yang tinggi sehingga terjadi peningkatan hasil belajarnya. Pemberian *reward* oleh guru mampu meningkatkan hasil belajar sebagai bentuk penghargaan terhadap jerih payah siswa selama belajar.

Permasalahan yang terjadi di SMPN 2 Sumbergempol ialah problematika yang sering dijumpai di lembaga pendidikan yang lain. Masalah tersebut berupa kehadiran siswa, minat belajar, kedisiplinan siswa

⁷ Lailatus Syamsiyah, dkk., Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu, *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi Vol. 8 (2)*, 2021, hlm. 301.

⁸ Ervina Gultom, dkk., Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran, *Jurnal Sekolah Vol 4 (4)*, 2020, hlm. 39.

dan hasil belajar. Guru telah melakukan berbagai upaya guna mengatasi permasalahan tersebut. Kehadiran siswa menjadi utama yang harus segera diatasi karena akan berpengaruh pada yang lain seperti minat dan hasil belajar. Minat belajar yang tinggi mampu membuat siswa rajin datang ke sekolah sehingga siswa tersebut mampu mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Tetapi, jika siswa dengan minat belajar yang rendah cenderung sering tidak hadir tanpa ada alasan. Minat belajar siswa mempunyai dampak besar di hasil belajar siswa.

Hasil pengamatan di SMPN 2 Sumbergempol masih ada siswa yang hasil belajarnya rendah atau di bawah nilai KKM (Kriteria Kelulusan Minimum) yang ditetapkan sekolah terutama pada pelajaran IPS. Hasil belajar yang rendah dapat karena rendahnya minat siswa dalam belajar. Hal tersebut menjadikan siswa kurang semangat dan pasif. Selain itu kemampuan siswa dalam memahami materi juga kurang. Hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan saat mengerjakan soal. Pada waktu pembelajaran keaktifan siswa rendah sehingga keterlibatan siswa kurang. Hal ini terlihat apabila guru tidak bertanya maka siswa tidak berpendapat dan hanya mendengarkan. Keadaan tersebut yang menjadikan hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Minat belajar siswa yang rendah juga menyebabkan siswa malas untuk mengerjakan soal latihan atau mengerjakan dengan asal-asalan sehingga mendapat hasil yang tidak memuaskan.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian Kelas IX SMPN 2 Sumbergempol

No	Nilai	Kriteria	Kelas IX-F		Kelas IX-G	
			Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	2	6,25 %	-	-
2	80-89	Baik	6	18,75 %	6	20,69 %
3	70-79	Cukup	24	75 %	21	72,42 %
4	< 69	Kurang	-	-	2	6,89 %
Total			32	100 %	29	100 %
Nilai KKM 70						

Sumber: SMPN 2 Sumbergempol

Data diatas menunjukkan jika masih ditemukan siswa dengan nilai di dibawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimum). Kelas IX-G terdapat 2 siswa dengan nilai di bawah KKM. Sedangkan untuk kelas IX-F tidak ada siswa yang nilainya ada di bawah KKM. Siswa yang berada di kelas IX-G dan IX-F kebanyakan mendapatkan nilai di rentang nilai 70-79.

Guru dalam meningkatkan minat dan hasil belajar di SMPN 2 Sumbergempol dengan membuat suasana belajar yang menyenangkan dengan penyajian materi yang menarik dan inovatif, metode yang mudah dipahami, penggunaan media belajar yang menarik, serta memberikan *reward* sebagai bentuk kepedulian guru terhadap siswa. Penelitian mengenai pemberian *reward* dalam peningkatan minat belajar telah dilakukan oleh Lidya Elviana dengan hasil penelitian ialah adanya hubungan positif serta signifikan dari pemberian *reward* pada minat belajar

siswa. Hal tersebut terbukti dari pengamatan yang dilakukan ketika proses pembelajaran jika minat belajar siswa meningkat setelah diberikan *reward*.⁹

Pemberian *reward* pada siswa selain bisa untuk meningkatkan minat belajar juga bisa untuk meningkatkan hasil belajar. Alasan ini karena siswa yang hasil belajarnya baik biasanya memiliki minat belajar tinggi. Penelitian mengenai pemberian *reward* pada hasil belajar sudah dilakukan oleh Takdir Haping dengan hasil penelitian ialah pemberian *reward* memberikan pengaruh yang positif pada hasil belajar. Kondisi ini terbukti dimana terdapat peningkatan hasil belajar dari sebelum diberikan *reward* dan setelah adanya *reward*.¹⁰

Pemberian *reward* oleh guru biasanya berupa pujian dan terkadang juga berupa barang. Hal ini dimaksudkan supaya siswa menjadi semangat dalam belajar sehingga mampu ikut terlibat dalam kegiatan belajar dengan baik dan mendapat hasil belajar yang memuaskan. Pemberian *reward* sebagai pemicu semangat siswa untuk aktif dalam pembelajaran. *Reward* yang diberi guru dapat memotivasi siswa guna tertarik dan merasa senang pada mata pelajaran IPS. Selain itu mampu menghilangkan stigma yang mengatakan jika IPS itu membosankan dan sulit.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti memiliki ketertarikan mengetahui lebih dalam mengenai pengaruh dari pemberian *reward* pada minat dan hasil belajar siswa. Maka, sebab itu peneliti memilih judul

⁹ Lidya Elviana, dkk., Hubungan Pemberian Apresiasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1X Koto Diatas, *Jurnal Eduscience (JES)*, 2022, hlm. 393.

¹⁰ Takdir Haping, Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar, *Tesis Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar*, 2017, hlm. 123.

penelitian “**Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran IPS Di SMPN 2 Sumbergempol**”.

B. Identifikasi Masalah

Bersumber latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, bahwa identifikasi permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Minat belajar siswa di mata pelajaran IPS rendah sebab dianggap membosankan dan sulit.
2. Kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa ketika kegiatan pembelajaran.
3. Pemahaman siswa dalam menangkap materi pelajaran masih kurang.
4. Hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kurang
5. Perlunya umpan guna menarik perhatian siswa selama pembelajaran seperti pemberian *reward* sebagai bentuk kepedulian guru.

C. Batasan Masalah

Menghindari peluang melebarnya persoalan yang diteliti, peneliti memberi batasan masalah yaitu:

1. Peneliti ingin mengetahui minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Pemberian *reward* terhadap minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS.
3. Penelitian dilakukan di SMPN 2 Sumbergempol dengan populasi penelitian kelas IX.

D. Rumusan Masalah

Berdasar dari batasan masalah yang dijabarkan oleh peneliti maka rumusan masalah di penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar mata pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 2 Sumbergempol ?
2. Bagaimana pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 2 Sumbergempol ?

E. Tujuan Penelitian

Bersumber pada uraian rumusan masalah diatas, jika penelitian yang dilakukan bertujuan yaitu:

1. Melihat pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar mata pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 2 Sumbergempol.
2. Melihat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 2 Sumbergempol.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah argumentasi atau pendapat yang bersifat sementara mengenai suatu permasalahan yang diajukan dimana kebenaran dari argumentasi tersebut masih perlu di selidiki¹¹. Hipotesis sebagai dugaan yang sifatnya sementara dan data-data dari penelitian tersebut masih dikumpulkan serta perlu dilakukannya penelitian guna bisa dibuktikan kebenarannya secara sah. Hipotesis didalam penelitian ini yakni:

¹¹ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Metode*, (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019), hlm. 31.

1. Hipotesis 1

Ho : Tidak ada pengaruh pemberian *reward* pada minat belajar mata pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 2 Sumbergempol.

H₁ : Terdapat pengaruh pemberian *reward* pada minat belajar mata pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 2 Sumbergempol.

2. Hipotesis 2

Ho : Tidak ada pengaruh pemberian *reward* pada hasil belajar mata pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 2 Sumbergempol.

H₁ : Terdapat pengaruh pemberian *reward* pada hasil belajar mata pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 2 Sumbergempol.

G. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan diharap bisa memberi fungsi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharap bisa berguna dalam perkembangan ilmu pengetahuan terutama pada pelajaran IPS untuk upaya peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga berfungsi sebagai rujukan penelitian selanjutnya dengan tema sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah dan Guru

Kepala Sekolah dan Guru dapat menjadikan penelitian ini referensi upaya dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharap mampu memberi dorongan siswa guna semangat dan tertarik dengan pembelajaran IPS. Ketertarikan siswa dalam belajar mampu meningkatkan keaktifan siswa ketika belajar di kelas sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

c. Bagi Perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Penelitian ini bisa menambah rujukan literatur pada pendidikan IPS terutama mengenai minat belajar dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bisa sebagai panduan dalam perumusan penelitian selanjutnya agar lebih mendalam dan terinci terkait minat belajar dan hasil belajar siswa terutama pada pelajaran IPS.

H. Penegasan Istilah

Supaya mudah dipahami dan tidak menimbulkan kesalah pahaman terkait beberapa istilah di penelitian ini, maka penting untuk ada beberapa penegasan istilah yaitu:

1. Secara Konseptual

a. *Reward*

Reward dapat diartikan sebagai *feedback* yang diberikan dengan berbagai bentuk seperti pujian, penghargaan, bahkan hadiah atas prestasi seseorang atau karena sebab lain. *Reward* dalam pendidikan ialah apresiasi yang diberikan oleh guru kepada siswa¹², dimana pemberian *reward* ini dapat memberikan rasa senang, bangga bahkan

¹² Moh Zaiful Rosyid dan Aminol Rosid, *Reward & Punsihment Dalam Penelitian*, (Malang: Literasi Nusantara, 2018), hlm. 8.

juga dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong siswa dalam melakukan suatu hal ataupun sebagai motivasi siswa untuk berbuat suatu hal agar menjadi lebih baik lagi.

b. Minat Belajar

Minat ialah kesukaan ataupun keinginan untuk mengetahui ataupun mempelajari suatu hal. Minat dalam pendidikan sering disebut dengan minat belajar yang artinya minat belajar ialah niat seseorang dengan rasa senang dan tanpa merasa terpaksa yang mampu membuat perubahan pada pengetahuan, ketrampilan, dan perilaku.¹³

c. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah hasil dari perolehan siswa sewaktu mengikuti kegiatan belajar baik yang dapat ditinjau dari kemampuan penguasaan materi yang dipelajari oleh siswa¹⁴. Hasil belajar juga dilihat dari pada berubahnya tingkah laku.

2. Secara Operasional

Pemberian *reward* dari guru pada siswa sebagai upaya yang dilakukan untuk peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa. *Reward* yang diberikan dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar terutama mata pelajaran IPS. Ketertarikan siswa bisa menjadikan siswa lebih aktif berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran. Ketertarikan siswa dalam mata pelajaran menjadikan siswa belajar

¹³ Haryadi Mujiyanto, Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar, *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian Vol 5 (1)*, 2019, hlm. 14.

¹⁴ Ootheria Friskillia dan Hendri Winata, Regulasi Diri (Pengaturan Diri) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol 3 (1)*, 2018, hlm. 39.

dengan lebih giat dan optimal guna memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini terdiri 6 (enam) bab. Pada setiap bab ada sub-bab yang berfungsi untuk rincian penjelasan bab tersebut. Sistematika pembahasan di penelitian ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian yang singkat mengenai apa yang dibahas dalam penelitian ini. Pembahasan berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai penelitian terdahulu, penjelasan mengenai konsep pemberian *reward*, minat belajar, hasil belajar dan mata pelajaran IPS, serta kerangka berfikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini mendeskripsikan pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi terkait dengan hasil penelitian yang sudah diteliti meliputi deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V PEMBAHASAN

Bab ini memuat tentang pembahasan-pembahasan rumusan masalah mulai rumusan masalah pertama hingga rumusan masalah terakhir.

BAB VI PENUTUP

Bab ini memuat penjelasan mengenai kesimpulan dari peneliti berdasar analisis data yang telah dilakukan peneliti serta saran yang disampaikan untuk pihak yang memiliki kepentingan terhadap dilakukannya penelitian ini.