

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehidupan manusia yang serba maju dan modern saat ini sangat bergantung pada pendidikan. Pendidikan dan manusia berjalan beriringan dalam menjalani kehidupan, karena dengan adanya pendidikan akan menghasilkan individu yang berkualitas, berintelektual, dan berkarakter. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses belajar mengajar yang efisien dan efektif diperlukan untuk mencetak individu yang memiliki kemampuan berpikir tinggi (Amir dan Kurniawan, 2017, hlm. 13). Kegiatan utama sekolah adalah belajar mengajar, yang melibatkan proses guru mengajar dan siswa belajar sehingga terjadi perubahan pada diri siswa bersamaan dengan perubahan sikap, pengetahuan, dan pemahaman, atau keterampilan siswa. Berhasil atau tidaknya pencapaian suatu target pembelajaran di kelas ditentukan oleh pengajar karena pengajar memegang peranan yang begitu penting dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, jika siswa tidak terlibat dan aktif, proses pembelajaran ini bisa terhambat. Hal tersebut dapat dilihat dari minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Minat sangat penting untuk proses belajar karena merupakan komponen penting dari belajar. Slameto (2015, hlm. 180) mendefinisikan minat sebagai konsistensi seseorang dalam suatu kegiatan/aktivitas dengan terus menerus memperhatikan dan mengingatnya, disertai perasaan senang saat melakukannya.

Selain itu, menurut Oemar Hamalik (2010, hlm 33), belajar dengan minat membantu memotivasi siswa untuk belajar lebih efektif daripada belajar tanpa minat. Salah satu komponen yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah minat terhadap pembelajaran. Siswa tidak akan belajar sebaik mungkin jika materi pelajaran tidak menarik bagi mereka. Ketika suatu pelajaran tidak menarik minat siswa, mereka tidak akan memperhatikan apa yang dikatakan guru, bertindak malas, apatis, mudah bosan, dan mencoba menghindari kegiatan. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa guru gagal memberikan dorongan yang tepat kepada siswanya untuk memotivasi mereka agar bertindak dengan antusias dan aktif.

Mengenai kurangnya minat siswa yang beralasan tidak menyukai mata pelajaran hal tersebut dikarenakan siswa merasa jenuh dengan mata pelajaran yang sifatnya hitungan, hafalan dan banyak teori. Salah satu mata pelajaran yang tergolong bersifat hafalan dan banyak teori ini ialah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS memiliki peran yang cukup besar dalam membentuk sumber daya manusia itu sendiri. IPS memberikan pemahaman mengenai ilmu-ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sosial, yang kemudian diubah menjadi suatu pembelajaran pada tingkat sekolah berdasarkan prinsip pendidikan. Tujuan pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, mempunyai sikap mental yang positif dalam memperbaiki segala kesenjangan yang terjadi dan mampu menyelesaikan setiap permasalahan yang timbul sehari-hari di berbagai lingkungan, baik yang terjadi pada diri sendiri maupun orang lain (Rahmad, 2016, hlm. 68). Dalam kegiatan pembelajaran IPS, strategi pembelajaran yang efektif dan tepat sangat diperlukan agar pembelajaran terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Namun demikian, pembelajaran IPS yang berlangsung di sekolah saat ini masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami oleh siswa karena metode pembelajarannya yang monoton dan kurang menarik minat siswa. Guru menjelaskan materi yang begitu banyak dan sulit untuk dipahami. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang bersemangat dengan pembelajaran yang di diberikan oleh guru dan pembelajaran yang disampaikan guru tidak dapat tercapai dengan maksimal.

Seorang guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran, tetapi guru juga perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Selain itu, guru harus tepat dalam memilih metode dan strategi untuk proses pembelajaran disesuaikan dengan materi dan kondisi siswa. Dengan demikian, minat siswa untuk belajar akan dipengaruhi oleh penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat. Minat belajar yang tinggi akan membuat siswa senang, sehingga membuat mereka dapat memahami dan menyerap pelajaran yang diberikan guru. Strategi pembelajaran harus memungkinkan siswa untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan temuan observasi awal yang dilakukan peneliti pada 23 Mei 2023 di SMP Negeri 17 Bandung, ditemukan bahwa kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran IPS khususnya pada siswa di kelas VIII-J. Peneliti menemukan adanya permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPS yaitu guru yang cenderung menggunakan metode konvensional. Siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal apa yang guru jelaskan dan perintahkan, dan secara fisik siswa kelelahan untuk mencerna pembelajaran dikarenakan jadwal yang terlalu padat. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi pasif dan jenuh terhadap pembelajaran. Selanjutnya terlihat pada saat pembelajaran IPS berlangsung, di mana terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru dan bahkan membuat kegaduhan di kelas. Selain itu, ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa hanya beberapa siswa saja yang menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian, ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah dijelaskan atau ada materi yang belum dimengerti masih banyak siswa yang tidak bertanya, namun ketika guru memberikan tugas siswa merasa kesulitan. Apabila kondisi seperti ini terus terjadi maka akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlunya pengembangan strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa tanpa adanya keterpaksaan, salah satunya yaitu penerapan metode *reward* dan *punishment*. Metode *reward* dan *punishment* yang dilakukan oleh guru dapat menjadi salah satu solusi untuk mendorong minat siswa

dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Metode *reward* dan *punishment* merupakan metode untuk meningkatkan perilaku dan karakter positif, menjadikannya bagian dari kepribadian anak, dan menekan karakter negatif anak serta menghilangkannya (Zakaria dan Arumsari, 2018, hlm. 49). Penerapan *reward* dan *punishment* dilakukan guru sebagai sarana penguatan dan stimulasi dalam pembelajaran siswa. Penerapan *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mendorong siswa agar semangat dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka. *Reward* dimaksudkan untuk memperkuat perilaku yang baik, sehingga memotivasi siswa untuk meningkatkan pengetahuan mereka. *Reward* dapat digunakan sebagai alat pendidikan siswa agar merasa senang karena upaya atau kerja kerasnya dihargai (Purwanto, 2011, hlm 182). Kemudian dengan adanya *punishment*, diharapkan siswa dapat memahami konsekuensi dari perilaku negatif yang tidak diinginkan dan memotivasi siswa untuk menjauhi hukuman. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Waqiah, 2021) yang menjelaskan mengenai penerapan *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pendidikan agama islam siswa di SMKN 4 Bone. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *reward* dan *punishment* efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar dan meningkatkan hasil prestasi belajar siswa karena adanya *reward* siswa merasa senang usahanya dihargai. Adanya *punishment* memberikan efek jera kepada siswa sehingga siswa tidak akan mengulangi perbuatan negatif yang dilakukannya serta memperbaiki perilakunya dalam lingkungan pembelajaran.

Terdapat hasil penelitian terdahulu yang memiliki perbedaan dan kebaruan dalam isi pada sebuah penelitian. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rusdianto (2021) materi yang digunakan terbatas pada pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran, sedangkan penelitian ini berisikan materi terkait pemberian metode *reward* dan *punishment* yang mengarah pada analisis peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran dengan penerapan metode *reward* dan *punishment*. Pada penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian kualitatif fenomenologi, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Kemudian pada penelitian terdahulu mata pelajaran

yang digunakan berbeda, penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPS sedangkan peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran agama islam.

Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang monoton menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penggunaan metode pembelajaran konvensional ini mengakibatkan siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahkan membuat kegaduhan di kelas. Melalui metode pembelajaran yang inovatif seperti *reward* dan *punishment* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dalam diri siswa terhadap pembelajaran IPS, karena dengan adanya minat belajar yang besar maka akan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Pembelajaran IPS di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung akan menjadi lebih menyenangkan dan terkendali dengan penerapan metode *reward* dan *punishment*

Berkenaan dengan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Peranan Metode *Reward* dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung”**. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji lebih dalam dan mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dalam penelitian ini membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat siswa untuk belajar tentang mata pelajaran IPS di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung?
2. Apa upaya yang dapat dilakukan untuk menghadapi faktor penghambat metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung?

3. Bagaimana implikasi metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat belajar IPS di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, peneliti merumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis strategi metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung.
2. Untuk menganalisis upaya yang dapat dilakukan untuk menghadapi faktor penghambat metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung.
3. Untuk menganalisis implikasi metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII-J SMP Negeri 17 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari segi Teori

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta bermanfaat sebagai pilihan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS melalui metode *reward* dan *punishment* khususnya untuk siswa-siswi SMP Negeri 17 Bandung.

2. Manfaat dari segi Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan siswa pada mata pelajaran IPS yang baik dan efektif untuk diterapkan, berkaitan dengan bagaimana metode pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

3. Manfaat dari segi Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman melakukan penelitian secara langsung mengenai peranan metode *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
- b. Bagi pendidik, sebagai bahan perbaikan dalam pembelajaran yang dikelolanya serta mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta meningkatkan prestasi siswa di sekolah. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi untuk menyempurnakan metode pembelajaran IPS.
- d. Bagi siswa, sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

4. Manfaat dari Aksi Sosial

Adanya penelitian ini dapat memberikan informasi kepada semua pihak terutama dalam memberikan inovasi terkait pengembangan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu pengajaran terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS, kemudian penelitian ini dapat menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Sistematika Penelitian

Penyusunan skripsi ini mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah (UPI, 2021 hlm. 21-35). Berikut merupakan sistematika penulisan skripsi yaitu:

Bab I berisi Pendahuluan yang di dalamnya memaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II berisikan uraian kajian pustaka yang memuat teori dari berbagai literatur yang berkaitan dengan masalah atau objek yang diteliti oleh peneliti.

Kajian pustaka ini membahas mengenai pembelajaran IPS, metode pembelajaran *reward* dan *punishment*, dan minat belajar siswa.

Bab III membahas berbagai aspek metode penelitian, seperti desain penelitian, lokasi penelitian, partisipan penelitian, metode pengumpulan data, alat penelitian, metode analisis data dan metode keabsahan data.

Bab IV memaparkan gambaran umum lokasi penelitian, uraian dari hasil penelitian dan membahas rumusan masalah penelitian.

Bab V mencakup kesimpulan, implikasi, dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan untuk peneliti selanjutnya dan pihak lain yang terlibat dalam penelitian.