

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Reward adalah istilah dalam bahasa Inggris yang dapat diterjemahkan sebagai hadiah, penghargaan, atau pujian. Biasanya, *reward* digunakan untuk memotivasi siswa untuk menunjukkan prestasi yang baik. Terdapat berbagai jenis *reward* yang dapat diterima. (Purwanto, 2011) *Reward* memberikan motivasi pada anak agar mereka merasa bahwa tindakan atau pekerjaan mereka dihargai. Seperti dikatakan oleh (Purwanto Hamalik, 2009), bahwa tujuan dari *reward* adalah untuk membangkitkan minat, bukan sebagai tujuan akhir. Tujuan dari memberikan *reward* dalam proses pembelajaran adalah untuk memberikan hadiah kepada siswa yang belajar dengan baik dan/atau mematuhi aturan yang ditetapkan oleh guru dan sekolah.

Purwanto (2006) *Reward* adalah suatu cara untuk mendidik bagi seseorang untuk merasakan senang dengan apa yang dilakukan dan memberikan hadiah karena melakukan hal yang benar. Untuk membangkitkan seseorang melakukan tugas tertentu menjadi lebih termotivasi melakukan sesuatu yang lainnya dan proses yang lebih baik bagi seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam apa yang mereka lakukan.

Permasalahan yang peneliti temukan adalah menurunnya motivasi belajar siswa di SD Mardi Yuana Depok, menurunnya keinginan belajar siswa disebabkan karena cara belajar yang membosankan dan guru yang pasif di dalam kelas, guru biasanya pasif di dalam kelas dan pembelajaran tidak terasa. serbaguna Setelah peneliti melihat banyak

juga guru-guru kelas bawah dan atas yang sering memberikan hadiah kepada para siswa.

Menurut (Djaali, 2012) *Reward* dapat mempengaruhi siswa secara positif sebagai pendorong dalam belajar dan mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, namun dalam pelaksanaannya harus tetap dalam pengawasan dan bimbingan orang tua dengan siswa dan guru agar siswa tidak salah paham bahwa ketika mereka belajar, ketika mereka berusaha mencapai sesuatu yang ingin mereka capai, mereka tidak menginginkan imbalan apa pun.

Pemberian *Reward* juga harus tepat sasaran misalnya dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan. UU SISDI No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Istilah pembelajaran erat kaitannya dengan istilah pengajaran.

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran wajib di sekolah. Mata pelajaran ini sangat penting diajarkan di sekolah. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi dengan orang lain dalam berbagai situasi, baik tertulis, tidak tertulis maupun lisan. Peneliti mengambil pelajaran Bahasa Indonesia dikelas rendah karena Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang sangat wajib untuk dipahami dalam lingkup pendidikan. Kelas rendah saat ini sedang memfokuskan materi pembelajaran menulis, membaca, dan berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia yang baik. Maka dari itu peneliti mengambil penelitian ini untuk menganalisis apakah pemberian *reward* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang baik terhadap motivasi belajar siswa.

Pemberian *Reward* ini sangat memberikan dampak yang sangat positif kepada siswa apa lagi siswa tersebut siswa kelas satu SD yaitu dimana mereka sangat suka diberikan hadiah, pujian ataupun penghargaan lainnya, mereka akan sangat senang jika diberikan *Reward* oleh guru mereka juga akan termotivasi untuk lebih semangat dan giat dalam belajar dikelas, dengan pemberian *Reward* kegiatan belajar akan semakin efektif.

Tidak adanya pemberian *Reward* yang berupa hadiah atau ungkapan yang membangun motivasi siswa dilapangan menunjukkan bahwa semakin merosotnya keinginan untuk belajar dikalangan siswa karena siswa lebih menyukai pemberian hadiah akan kerja keras mereka belajar disekolah.

Menurut (Purwanto,2008) Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa yaitu minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, kemandirian, keuletan, dan prestasi siswa. Motivasi belajar siswa bisa berasal dari dalam diri siswa tumbuh karena adanya semangat untuk meraih prestasi tertinggi yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa. Sedangkan motivasi belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa biasanya muncul akibat terdapat rangsangan-rangsangan belajar yang berasal dari luar sehingga siswa terpacu untuk menanggapi rangsangan-rangsangan tersebut dengan cara menjadi lebih rajin belajar. Hasil dari rajin belajar ini adalah tercapainya prestasi belajar yang lebih tinggi..

Menurut (Mabruri Rizki Adi, 2016) Pemberian *reward* dari guru memiliki beberapa cara untuk mengimplementasikannya. Cara tersebut termasuk memberi respons dalam perbuatan maupun perkataan. Contoh tindakan verbal misalnya seperti mengucapkan“semangat atau hebat”, tulisan dan simbol yang menarik, pujian, hadiah,

kegiatan diluar pembelajaran, doa guru, sentuhan fisik, kartu atau sertifikat, dan papan prestasi.

Metode yang dapat digunakan guru terhadap peserta didik salah satu yang paling efektif yaitu dengan cara pemberian *Reward*. (Kompri, 2016) *Reward* artinya hadiah, penghargaan, ataupun imbalan. *Reward* dapat diberikan jika seorang anak melakukan sesuatu yang dianggap baik, ataupun tercapainya sebuah target. Di dalam pendidikan, *reward* merupakan salah satu cara efektif dalam peningkatan motivasi para peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah yang bahwa pemberian *reward* memiliki peran yang sangat penting terhadap meningkatnya motivasi siswa. Berikut rumusan masalah yang akan diambil peneliti:

1. Bagaimana guru meningkatkan motivasi belajar siswa SD Mardi Yuana Depok ?
2. Bagaimana pemberian *reward* siswa kelas rendah SD Mardi Yuana Depok ?
3. Bagaimana hasil dari penerapan metode pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui dampak pemberian *reward* dalam memotivasi belajar siswa di SD Mardi Yuana Depok setelah diterapkannya metode *reward*. Tujuan khusus sebagai berikut :

- a. Mengetahui seberapa efektif pemberian *reward* untuk siswa kelas rendah.
- b. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemeberian *reward*.

c. Untuk mengetahui bagaimana cara guru memberikan *reward*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat karena dapat membantu meningkatkan kinerja siswa apabila digunakan metode *reward*, serta dapat meningkatkan pengajar tentang manfaat dari *reward* dalam menggunakan cara mengajar yang lebih kreatif dan inovatif. Sebagai kemajuan keilmuan, penelitian ini diharapkan dapat memperbanyak referensi para pengajar dan orangtua murid sehingga bertambahnya ilmu pengetahuan, dan juga diharapkan skripsi ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti dalam studi selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi siswa

Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa disekolah dengan adanya metode *reward*, siswa menjadi lebih giat dan aktif dalam pembelajaran.

1.4.2.2 Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi Sekolah Mardi Yuana Depok dalam proses peningkatan pembelajaran dan proses peningkatan pendidikan, serta peningkatan kualitas pembelajaran sesuai dengan motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh *reward*.

1.4.2.3 Bagi sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan pendapat peneliti tentang *reward* dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa, yang dapat diterapkan di sekolah untuk mengembangkannya baik secara akademik maupun praktis.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti tentang penggunaan *reward* maupun dampak terhadap motivasi belajar siswa yang diterapkan di lingkungan sekolah sehingga dapat dikembangkan dengan lebih luas, baik secara ilmiah maupun praktis.