

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses ketika masyarakat, melalui lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi atau lembaga-lembaga lain), dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai, sikap dan keterampilan-keterampilan dari generasi ke generasi (Munir Yusuf, 2018). Pendidikan merupakan suatu hal yang dilakukan secara sadar tetapi bukan hanya dilakukan sekedar pengajaran yang diberikan kepada peserta didik agar dirinya terbentuk kearah pola yang lebih baik, sesuai dengan daya tangkapnya masing-masing. Permasalahan dalam dunia pendidikan selalu memunculkan hal baru seiring tuntunan perkembangan zaman karna pada dasarnya sistem pendidikan nasional senantiasa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan baik tingkat lokal, nasional maupun global. Kemajuan suatu negara ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan. Keberhasilan tersebut dapat dicapai apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan negara itu sendiri.

Salah satu tujuan pendidikan adalah memiliki pengetahuan dan keterampilan (Munir Yusuf, 2018). Dalam memenuhi tujuan pendidikan tersebut pengetahuan dan keterampilan dapat di peroleh melalui kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan formal yaitu sekolah. Dalam kegiatan pembelajaran hal yang paling utama adalah motivasi siswa (Munir Yusuf, 2018). Motivasi memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Motivasi memiliki berbagai macam jenis salah satunya adalah motivasi belajar (Hamzah, 2019). Motivasi belajar harus dimiliki oleh setiap siswa sebagai dasar dalam melakukan kegiatan belajar mereka (Sukadari & Sulistyono, 2017).

Motivasi belajar siswa salah satu diantaranya yaitu minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, kemandirian, keuletan dan prestasi siswa. Motivasi bisa timbul dari dalam diri siswa itu sendiri hal ini tumbuh karena adanya semangat untuk meraih prestasi tertinggi yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh

dalam diri siswa (Sukadari & Sulistyono, 2017). Sedangkan motivasi belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa biasanya muncul akibat ada rangsangan-rangsangan belajar dari luar sehingga siswa terpacu untuk menanggapi rangsangan-rangsangan tersebut dengan cara menjadi lebih rajin belajar. Hasil dari rajin belajar ini tercapainya tujuan pembelajaran dengan hasil belajar yang tinggi (Sukadari & Sulistyono, 2017).

Pada kenyataannya siswa dengan motivasi yang timbul dari dirinya sendiri masih tergolong jarang. Hal ini dikarenakan kesadaran siswa dalam memiliki prestasi tinggi masih kurang dan terbatas. Oleh sebab itu motivasi yang tumbuh dari luar perlu mendapatkan perhatian dan tindakan. Salah satu kebutuhan siswa adalah kebutuhan penghargaan yang terdapat dalam kebutuhan intelektual (berprestasi). Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk mencapai kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan *reward* (Noer Rohmah, 2018). *Reward* merupakan salah satu cara guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang patut dipuji (Zaiful & Aminol, 2018). Dengan adanya penghargaan tersebut nantinya akan berdampak pada kegiatan mereka berikutnya agar mempertahankan atau meningkatkan kualitas dari kegiatannya. *Reward* diberikan kepada seseorang yang dianggap layak berupa penghargaan-penghargaan atas prestasinya dengan memberikan situasi yang menyenangkan dan mempunyai kepuasan tersendiri terhadap mereka sehingga mereka akan mengulangi secara terus menerus.

Punishment menurut (Zaiful & Aminol, 2018) adalah menghadirkan sebuah situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang ingin dihindari untuk menurunkan tingkah laku yang berpengaruh dalam mengubah perilaku seseorang. Dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa diakui sebagai individu yang memiliki kemampuan tertentu dan karakteristik yang dapat dihargai. Seorang siswa yang mendapat *reward* dari guru menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan siswa yang lain dan memiliki karakter yang positif. Sebaliknya, siswa yang mendapatkan *punishment* dari guru juga mengindikasikan bahwa kemampuan yang dimiliki berbeda namun ke arah kurang positif dan memiliki karakter yang kurang positif pula.

Pemberian *reward* dan *punishment* yang dilakukan oleh guru memiliki beberapa cara dalam pelaksanaannya. Cara-cara tersebut antara lain dalam bentuk tindakan maupun dalam bentuk perkataan. Contoh pemberian *reward* dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain bentuk lisan seperti mengucapkan “semangat atau hebat”, tulisan-tulisan dan simbol-simbol yang menarik, pujian, hadiah, kegiatan-kegiatan diluar pembelajaran, do’a dari guru, sentuhan-sentuhan fisik, kartu atau sertifikat, dan papan prestasi (Zaiful & Aminol, 2018). Metode pemberian *punishment* untuk pembelajaran dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain perkataan-perkataan kasar, bentakan, penghapusan kegiatan, kata-kata ancaman, hukuman presentasi, guru bermuka masam, kartu dan sertifikat keburukan, simbol-simbol yang kurang menarik atau bahkan kontak fisik yang menyakiti (Alif Sabri, 2018). Pemberian *punishment* akan menghasilkan pengalaman yang tidak menyenangkan. Hal itu terkait dengan perilaku peserta didik yang kurang sesuai dengan kegiatan pembelajaran sehingga perilaku negatif tersebut dapat di minimalisir kemunculannya. Walaupun *punishment* dipandang sebagai penguatan yang negatif, namun hukuman akan menjadi jalan keluar tersendiri apabila dilakukan sesuai dengan konteksnya. Sebagai gambaran dalam dunia pendidikan kita sering melihat siswa yang malas belajar atau perilaku buruk lainnya, maka mengatasi permasalahan tersebut guru harus memberikan *punishment* yang bersifat mendidik kepada siswa sebagai cara dalam menyadarkan mereka akan perbuatannya. Guru harus bijaksana dalam memilih dan memberikan hukuman kepada seseorang dengan memberikan hukuman yang efektif sesuai dengan kesalahan siswa tersebut. *Punishment* dilakukan apabila seseorang baik individu maupun kelompok terdapat kesalahan yang memang layak untuk dihukum. Hukuman juga harus mengandung konsekuensi dengan menurunkan kesalahan-kesalahan yang akan diperbuat seseorang (Alif Sabri, 2018).

Peranan *reward* dan *punishment* dalam proses pendidikan cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi serta mengarahkan perilaku siswa (Syaiiful Bahri, 2017). Motivasi merupakan syarat mutlak untuk

belajar. Di sekolah sering kali terdapat peserta didik yang malas, kurang menyenangkan, kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan, suka membolos dan lain sebagainya. Dalam hal demikian, berarti guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong agar ia bekerja dengan segenap tenaga dan pikirannya. Peserta didik yang memiliki motivasi cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih terhadap subyek tersebut.

Seorang guru memiliki peran penting untuk membangkitkan kembali keinginan belajar siswa dan menertibkan siswa, pemberi rangsangan yang diberikan oleh guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya alat pembelajaran *reward* disini diharapkan menimbulkan energi dalam belajar dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dengan diberikan *punishment* diharapkan dapat menertibkan siswa dalam proses belajar juga menjadikan perbaikan terhadap kesalahan siswa. *Reward* dan *punishment* merupakan salah satu alat pendidikan yang dapat dengan mudah dilaksanakan dan tentunya menyenangkan bagi siswa. Untuk itu, *reward* dan *punishment* dalam suatu proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk dilakukan demi meningkatkan motivasi belajar siswa. Maksud dari itu seorang pendidik memberikan *reward* dan *punishment* kepada siswa agar siswa dapat lebih giat usahanya untuk memperbaiki diri dalam hal motivasi belajar, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan Wali Kelas IV SDN Cikampek Barat 1 pada tanggal 11 February 2022 ditemukan masalah bahwa tingkat kehadiran peserta didik masih rendah terlebih dalam masa peralihan Pembelajaran Daring ke Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT), semangat belajar peserta didik masih kurang karena dipengaruhi dari terlalu lamanya belajar dirumah tanpa interaksi secara langsung antara siswa dengan guru, metode pembelajaran yang monoton hanya dengan ceramah dikarenakan adanya peraturan pembatasan kegiatan berkerumun antar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang pemberian *reward* dan *punishment* dalam

meningkatkan motivasi belajar peserta didik, paparan tersebut menjadi alasan penting untuk mengkaji mengenai “PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DAN *PUNISHMENT* TERHADAP MOTIVASI SISWA KELAS IV SDN CIKAMPEK BARAT 1”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah dari hasil wawancara dengan dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya tingkat kehadiran Siswa Kelas IV SDN Cikampek Barat 1 Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang akibat dari peralihan masa pembelajaran Daring ke Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT)
2. Semangat belajar yang rendah akibat dari tidak adanya *Reward* ataupun *Punishment* yang biasanya diterima siswa saat pembelajaran tatap muka.
3. Metode pembelajaran yang monoton karena pembatasan kegiatan antar guru dan teman satu kelas.

C. Batasan Masalah

Permasalahan penelitian sebagaimana identifikasi masalah cukup banyak, untuk itu agar penelitian ini terfokus penelitian dibatasi pada :

1. Pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa Kelas IV SDN Cikampek Barat I Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang dengan indikator sebagai berikut :
 - a. Siswa dengan presensi kehadiran yang baik
 - b. Siswa yang memiliki semangat belajar dengan aktif bertanya dan menjawab pada saat kegiatan pembelajaran
 - c. Siswa yang selalu tertib dan mentaati peraturan serta perkataan guru kelas
 - d. Siswa yang memiliki motivasi belajar

2. Pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Cikampek Barat 1 Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang dengan indikator sebagai berikut :
 - a. Siswa yang gaduh saat kegiatan pembelajaran
 - b. Siswa yang tidak memperhatikan materi pembelajaran, sering mengobrol dengan teman dan lebih banyak bermain dibandingkan belajar saat di dalam kelas
 - c. Siswa yang tidak taat pada peraturan dan tata tertib
3. Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar kelas IV SDN Cikampek Barat 1 Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis mengemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah pemberian *reward* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Kelas IV SDN Cikampek Barat 1?
2. Apakah pemberian *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Kelas IV SDN Cikampek Barat 1?
3. Apakah pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Kelas IV SDN Cikampek Barat 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *reward* siswa kelas Kelas IV SDN Cikampek Barat 1 Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *punishment* siswa kelas Kelas IV SDN Cikampek Barat 1 Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang Tahun Ajaran 2021/2022.

3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* siswa kelas Kelas IV SDN Cikampek Barat 1 Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang Tahun Ajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian yang ditulis oleh penulis, antara lain:

- a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru Kelas IV SDN Cikampek Barat 1 Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pemberian *reward* dan *punishment*.

- b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi SDN Cikampek Barat 1 Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang. Dalam rangka proses perbaikan pembelajaran, perbaikan pendidikan serta dapat meningkatkan kualitas belajar, sehubungan dengan motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh pemberian *reward* dan *punishment*.

