

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berkaitan. Pendidikan adalah fenomena yang fundamental, dimana ada kehidupan disitu pasti ada pendidikan. Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan manusia untuk menumbuh kembangkan potensi bawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan. Usaha tersebut adalah penanaman norma-norma, nilai-nilai yang diwariskan dari suatu generasi ke generasi berikutnya. (Fuad Ihsan, 2005. h.1)

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah tidak lepas dari kegiatan pembelajaran. Menurut SISDIKNAS & Wajib Belajar “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Belajar merupakan salah satu kebutuhan manusia, khususnya seorang peserta didik. Dengan belajar peserta didik akan mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupannya. Agar kegiatan belajar berjalan dengan baik, dibutuhkan peran yang baik dari seluruh pihak yang

terkait, yaitu guru, siswa, orang tua serta sarana dan prasarana yang mendukung. Disamping itu seorang guru dapat menggunakan sebuah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.

Dalam dunia pendidikan banyak sekali metode yang dapat diterapkan agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Salah satunya adalah dengan memberikan *reward and punishment* ketika proses belajar mengajar berlangsung. *Reward* diterapkan guna memberikan dorongan belajar pada siswa. Pemberian *reward* ini sangat perlu dalam kegiatan belajar mengajar, dimana seorang guru dapat memancing motivasi siswanya sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan siswa tersebut mengalami peningkatan hasil belajar.

Dalam dunia pendidikan *punishment* merupakan “salah satu *re-inforcement* (penguatan) negatif yang diberikan kepada siswa untuk memberikan efek jera agar ia tidak melakukan kesalahan yang sama secara berulang. *Punishment* adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk memperbaiki perilaku yang tidak diinginkan dalam waktu singkat serta dilakukan dengan bijaksana. *Punishment* adalah konsekuensi yang mengakibatkan berkurangnya perilaku negatif yang dilakukan oleh peserta didik.

Sedangkan *reward* diberikan oleh guru kepada siswa karena ia telah melakukan hal yang positif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Sedangkan *punishment* diberikan oleh guru kepada siswa karena ia telah membuat pelanggaran atau melakukan kesalahan. *Punishment* akan membuat siswa menyesal karena telah berbuat salah dan kemungkinan besar tidak akan mengulangnya lagi.

Sekarang ini masih banyak siswa yang tidak semangat dalam belajar sehingga mengakibatkan hasil belajarnya menjadi rendah. Hasil penelitian yang dilakukan Umi Kusyairy (2018) tentang “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian *Reward and Punishment*”, menunjukkan bahwa metode pemberian *reward and punishment* terbukti memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SDN 067240 Medan, dengan melakukan observasi dan wawancara langsung dengan Ibu Ika Sabitaria S.Pd. Terlihat guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton sehingga hasil belajar siswa juga masih rendah. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih berpusat pada guru, guru menjelaskan dan siswa mendengarkan, seperti tidak ada umpan balik ketika proses pembelajaran berlangsung. Serta pada saat pembelajaran guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang beragam, hanya ceramah dan tanya jawab saja sehingga pembelajaran kurang kondusif dan siswa kurang memahami apa yang dipelajari. Dan guru hanya memberikan *Reward and Punishment* sekedarnya saja, seperti diberi tepuk tangan ketika siswa berhasil menjawab soal atau berdiri di depan kelas ketika siswa tidak mengerjakan PR atau tidak dapat menjawab soal. Sehingga siswa tidak terlalu bersemangat dalam proses pembelajaran dan hasil belajarnya menjadi rendah. Dilihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah, yaitu :

**Tabel 1.1 Data Hasil Ulangan Siswa Tema 1 Kelas V
SDN 067240 Medan T.A 2022/2023**

Kelas	Nilai KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
V-B	> 70	Tuntas	3	15,78 %
	< 70	Belum Tuntas	16	84,22 %
V-C	> 70	Tuntas	6	31,58 %
	< 70	Belum Tuntas	13	68,42 %

Dari pemaparan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memenuhi Nilai diatas 70 yaitu yang memenuhi nilai ketuntasan minimal (KKM) masih cukup rendah. Dilihat dari kelas V-B siswa yang mencapai nilai KKM hanya berjumlah 3 siswa dengan presentase 15,78%, sedangkan dilihat pada kelas V-C nilai siswa yang mencapai KKM hanya berjumlah 6 siswa dengan presentase 31,58%. Hal inilah yang membuat peneliti ingin menggunakan metode pembelajaran yaitu dengan memberikan *Reward and Punishment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas tentang *Reward and Punishment* yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa maka peneliti berniat melakukan sebuah penelitian di SD Negeri 067240 Medan. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Di Kelas V SDN 067240 Medan T.A 2022/2023**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

- 1) Implementasi atau penerapan perangkat pembelajaran belum sesuai dengan apa yang dirancangnya pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Pada proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga guru cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Dalam proses pembelajaran guru masih kurang dalam memberikan *Reward and Punishment* kepada siswa
- 4) Hasil belajar siswa pada Tema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah peneliti paparkan diatas, serta keterbatasan waktu dan biaya maka peneliti memberikan batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan pembahasannya tidak menyimpang. Sehingga penulis memberikan batasan masalah yaitu **“Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Di kelas V SDN 067240 Medan T.A 2022/2023”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran pemberian *Reward and Punishment* dalam penelitian ini?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia pada penelitian ini?

3. Bagaimanakah pengaruh pemberian *Reward and Punishment* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran pemberian *Reward and Punishment* pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di Kelas V SDN 067240 Medan T.A 2022/2023.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di Kelas V SDN 067240 Medan T.A 2022/2023.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *Reward and Punishment* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di Kelas V SDN 067240 Medan T.A 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak orang, adapun manfaat dalam penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Memperkuat teori tentang *reward and punishment* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa saat kegiatan pembelajaran di kelas dengan pemberian *reward and punishment*.

b. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pemberian *reward and punishment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa saat kegiatan pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran, acuan, dan pedoman untuk peningkatan hasil belajar siswa saat pembelajaran di kelas dengan pemberian *reward and punishment*.

d. Bagi Kepala Sekolah

Menjadi tambahan informasi dan bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan sekolah terkait peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pemberian *reward and punishment*.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana pada Prodi PGSD, sebagai penambahan wawasan pengetahuan, dan sebagai bekal untuk melaksanakan proses belajar mengajar ketika menjadi guru dimasa mendatang. Serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikemudian hari dengan pemberian *reward and punishment*.