

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada generasi penerus. Pendidikan dasar harus menanamkan konsep yang tepat dalam semua bidang ilmu pengetahuan. Oleh karena itu diharapkan dapat membantu membekali siswa dengan pengetahuan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya, seperti halnya kualitas pendidikan dasar yang perlu diperhatikan.

Sebagai lembaga pendidikan formal, latihan mendidik dan belajar diselenggarakan di sekolah. Latihan-latihan ini biasanya dilakukan di dalam dan di luar ruang belajar, selain karena Anda sudah mahir, Anda juga bisa melakukan latihan bermain. Menguji dan belajar adalah dua latihan yang tidak dapat dipahami oleh kerangka pengalaman pendidikan dan pembelajaran memerlukan informasi kasar atau kemampuan dasar apa kemampuan sebagai peluang untuk mengembangkan materi dalam pengalaman yang berkembang dengan harapan akan menjelma menjadi hasil dengan kapasitas tertentu. atau kemampuan.

Ada banyak teknik pembelajaran yang bisa diterapkan oleh wali atau pendidik. Salah satunya adalah teknik hadiah atau hadiah. Strategi penghargaan dapat digunakan untuk membangun cara berperilaku tertentu dan melemahkan

cara berperilaku negatif. Sebagai anak perusahaan dari hipotesis behavioris, kata John W. Santrock

Dukungan (imbalan) adalah hasil yang memperluas kemungkinan terjadinya suatu tindakan. Dukungan menyiratkan penguatan, dalam umpan balik yang menggembirakan, pengulangan reaksi meningkat karena diikuti dengan peningkatan yang menjunjung tinggi susunan hadiah, sedangkan dalam dukungan yang buruk, pengulangan reaksi meningkat karena diikuti dengan pengusiran peningkatan yang negatif atau buruk. Misalnya, seorang ayah mengingatkan anaknya untuk selalu menyelesaikan pekerjaannya, sehingga anaknya merasa jenuh karena cemoohan dan menyelesaikan pekerjaannya (Santrock, 2008; h. 272)

*Reward* atau hadiah sendiri mempunyai arti penting sebagai sesuatu yang memberdayakan bagi penerima manfaat (peserta didik) dan dapat menjadikannya sebagai motivator atau tindakan bagi cara belajar peserta didik. Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan. Dalam dunia pendidikan, hadiah dapat dimanfaatkan sebagai sarana gerak agar peserta didik dapat mengikuti dan lebih mengembangkan prestasi belajarnya.

Tindakan pembelajaran yang dipelajari merupakan alasan penting bagi kemajuan pengalaman pendidikan. Keaktifan itu sendiri adalah suatu tindakan yang bersifat fisik dan mental, khususnya berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan, animasi pelajar juga merupakan suatu tindakan yang sejujurnya memusatkan wawasannya sendiri, mereka secara efektif membangun pemahaman terhadap suatu permasalahan atau segala sesuatu yang ada. mereka hadapi secara bersamaan. sedang belajar.

Dalam pengalaman pendidikan, kontribusi siswa sangatlah penting. Jika siswa secara efektif mengikuti latihan pengalaman berkembang, maka pengalaman pendidikan akan berjalan dengan baik dan tujuan dapat tercapai dengan baik, namun jika siswa tidak berminat dan berperan aktif, maka belajarliah. akan menjadi menyendiri dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik. Untuk menjadikan siswa dinamis dan mengambil bagian dalam pengalaman yang berkembang, pendidik harus mampu memikirkan bagaimana cara menonjol bagi siswanya dan seorang pendidik harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang efektif, baik dalam menetapkan tujuan, teknik pemilihan atau bahkan metodologi yang harus dilakukan selama pengalaman berkembang. melakukan pembelajaran ini. Oleh karena itu, tindakan siswa sangat penting dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran, sehingga siswa harus bersifat dinamis atau dinamis, karena siswa sebagai siswalah yang merencanakan dan menyelesaikan pembelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya adalah serangkaian latihan yang memerlukan tindakan dari kedua instruktur dan siswa, jadi jelas ada pendidik yang menunjukkan dengan baik dari satu sudut pandang dan siswa secara efektif belajar dari sudut pandang yang lain. Ide ini dimulai dari hipotesis rencana pendidikan yang berfokus pada anak muda. Penerapannya bergantung pada hipotesis pembelajaran yang menggarisbawahi pentingnya pembelajaran melalui serangkaian keterlibatan untuk memperoleh pemahaman. Selain itu, belajar merupakan konsekuensi dari siklus komunikasi antara individu dengan iklim secara umum, belajar bukan sekedar usaha menjawab dorongan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, diharapkan dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang kurang dinamis, karena sistem yang digunakan oleh para pendidik masih kurang baik dalam meningkatkan daya belajar siswa, sehingga hanya sedikit siswa yang selalu siap untuk mengambil bagian dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada maka perlu diterapkan teknik pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkatkan gerak siswa dalam belajar. Pendidik hendaknya mengatur dan melaksanakan imbalan yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam kegiatan belajar. Salah satu teknik pembelajaran yang menarik minat dan tindakan siswa adalah dengan memberikan kompensasi secara imajinatif. Dengan tujuan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam melakukan refleksi secara metodis, imajinatif, dan menumbuhkan rasa minat belajar yang tinggi.

Pada saat melakukan observasi diketahui bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas V di SD Swasta HKBP Pardamean, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan masih belum berjalan sesuai dengan tujuan yang harus dicapai oleh guru tersebut. Masih ada siswa yang belum aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga ada waktu dimana guru harus menunggu siswa untuk aktif bertanya, mengerjakan, ataupun menjawab suatu permasalahan. Belum aktifnya siswa dapat ditunjukkan dengan sikap siswa yang belum siap. Dari data yang diperoleh ada 3 siswa yang duduk sambil meletakkan kepala di atas meja, 5 siswa masih diam tidak ikut andil dalam mengerjakan soal dari guru dan siswa masih saling tunjuk dalam mengerjakan soal di depan kelas dan 2 orang siswa memiliki kegiatan lain yaitu mencoret halaman belakang buku. Hal ini

menyebabkan pembelajaran sedikit terhambat karena masih ada siswa yang belum aktif dalam pembelajaran tersebut. Guna mengatasi masalah tersebut, guru sudah mencoba melakukan beberapa perlakuan, tetapi belum ada respon yang begitu signifikan dari siswa. Berdasarkan hasil pengamatan saya selama melakukan observasi tersebut belum ada kegiatan guru dalam mencoba memberikan *reward* dalam pembelajaran tersebut.

Peneliti ingin mencoba salah satu strategi untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada kegiatan belajar mengajar tersebut dalam lingkup keaktifan belajar siswa dengan membuat kegiatan pemberian *reward* pada siswa sekolah dasar tersebut, kaitannya dengan keaktifan belajar siswa yaitu *reward* tersebut akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam menjawab soal agar siswa tersebut mendapatkan sebuah *reward* yang mereka inginkan.

Berdasarkan uraian diatas yang telah dijabarkan, maka peneliti merasa perlu dan tertarik untuk melakukan penelitian terhadap strategi *reward* dalam keaktifan belajar siswa dengan judul **“Pengaruh *Spin Reward* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Tema 1 Subtema 3 Kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang permasalahan yang diangkat, maka timbul permasalahan yang dapat diuraikan yakni.

1. Kurangnya aktivitas murid dalam melaksanakan aktivitas pendidikan.
2. Belum ada inovasi metode pengajaran yang dipakai guru dalam proses pengajaran.

3. Tidak pernah ada insentif seperti pemberian hadiah.
4. Kurangnya penghargaan dalam aktivitas pendidikan.
5. Kurangnya desain pembelajaran yang menarik.

### 1.3 Batasan Masalah

Bersumber pengertian masalah di atas secara jelas, maka permasalahan yang terkait dengan nama ini sangatlah luas. Oleh sebab itu, penting untuk membatasi pertanyaan-pertanyaan tersebut agar apa yang menjadi fokus lebih jelas dan tidak menimbulkan wawasan yang berbeda. Oleh sebab itu para ahli membatasi permasalahan yakni: **“Pengaruh *Spin Reward* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Tema 1 Subtema 3 Kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024”**.

### 1.4 Rumusan Masalah

Bersumber permasalahan yang dikemukakan, sehingga bisa dirumuskan masalah yakni: **“Bagaimana Pengaruh *Spin Reward* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Tema 1 Subtema 3 Kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024?”**

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Spin Reward* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Tema 1 Subtema 3 Kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat sebagai kontribusi terhadap pengetahuan ranah psikologis murid terkait pemberian hadiah yang mempengaruhi keterlibatan murid dan hasil belajar.
- b. Diharapkan hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai karunia dalam pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Untuk murid

Kami berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi murid agar menemukan keaktifannya sehingga dapat terus menaikkan prestasi akademiknya.

#### b. Untuk guru

Penelitian ini diharapkan bisa menolong guru memperluas imajinasi dan kemampuannya, lebih mempersiapkan kemampuannya untuk memakai pendekatan yang lebih efektif dengan murid sehingga pembelajaran lebih berhasil.

c. Untuk sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi titik awal kebijakan yang dapat menaikkan kualitas pembelajaran murid, khususnya di lingkungan sekolah.

d. Untuk orang tua

Kami berharap hasil penelitian bisa dijadikan oleh orang tua murid sebagai acuan dalam pendidikan anaknya khususnya selama berada di rumah, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan orang tua menyadari bahwasanya prestasi belajar anak tidak bisa dibagi-bagi.mengenai betapa perhatiannya orang tua mereka.

e. Bagi para peneliti

Hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman peneliti sebab peneliti sebagai calon guru hendaknya menyadari bahwasanya banyak faktor yang perlu diketahui terkait dengan hal-hal yang mempengaruhi keterlibatan murid dan hasil belajar, termasuk faktor pemberian hadiah.

f. Untuk peneliti tingkat lanjut

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan untuk merumuskan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam dan komprehensif, khususnya mengenai kajian dampak hadiah terhadap keterlibatan kelas murid dan hasil belajar.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY