

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia memperoleh pendidikan, yaitu dengan proses pembelajaran yang dapat membantunya untuk memahami, menumbuhkan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Agar para siswa bisa meningkatkan kemampuan kekuatan spiritual, agama, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, nilai-nilai luhur, serta kemampuan-kemampuan lain yang dibutuhkan baik untuk dirinya ataupun warga, maka pendidikan merupakan sesuatu usaha yang disengaja serta terorganisir buat mewujudkan area belajar yang aktif (Munandar et al., 2022). Amiruddin et al., (2022) Menjelaskan bahwa Pendidikan adalah sebuah proses transformasional, yang mana nilai-nilai yang dipegang teguh oleh para pendidik menjadi landasan bagi kepribadian anak.

Hasil belajar dicapai dalam pendidikan melalui proses belajar mengajar. Karena proses pembelajaran sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran, maka dimungkinkan untuk menentukan apakah hasil pembelajaran akan tercapai. Kepribadian siswa yang meliputi pengetahuan kognitif, nilai dan sikap afektif, serta keterampilan psikomotorik dapat digunakan untuk mengukur baik tidaknya suatu proses pembelajaran. Selain itu, siswa, lingkungan, dan infrastruktur merupakan beberapa aspek yang mempengaruhi pembelajaran dan membantu mencapai tujuannya. Karena semua unsur tersebut saling berkaitan, maka ketiadaan salah satu unsur tersebut akan mempengaruhi capaian pembelajaran yang diinginkan (Simanjuntak & Dkk, 2021). Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru serta siswa sepanjang proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang efektif tergantung pada minat dan keaktifan siswa saat melakukan pembelajaran (Salsabila, 2023). Oleh karena itu, belajar adalah suatu langkah yang dikerjakan dengan memberikan petunjuk atau pelatihan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran, selain guru siswa juga berperan aktif untuk memperoleh suatu proses pembelajaran yang efektif (Salsabila, 2023).

Maksud dari aktif di sini bisa dilihat pada keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran seperti aktif bertanya, aktif bertanya, aktif berpendapat serta mampu berpikir kritis terhadap argument-argument yang ada. Sedangkan siswa yang kurang aktif dapat dilihat pada beberapa kasus dalam kegiatan pembelajaran, seperti kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran (malas), sering mengantuk, sering izin keluar kelas dengan alasan izin ke belakang, tidak fokus, mengobrol dengan teman sejawat, dan lainnya (Wahyuni, 2022). Maka dari itu, tanpa adanya guru dan siswa yang aktif, maka kegiatan pembelajaran akan menjadi monoton dan membosankan sehingga akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Keaktifan siswa dalam melakukan sesuatu akan sangat berarti dalam pendidikan, karena upaya yang mereka lakukan akan berdampak positif terhadap dirinya dan akan menguatkan hasil belajar yang mereka lakukan, seperti menjadikan dirinya rajin, tekun, dan percaya diri. Siswa yang kurang aktif saat melakukan pembelajaran, guru dapat membantu atau mendorong semangat siswa tersebut untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Karena guru merupakan faktor utama keberhasilan akademik siswa.

Keaktifan belajar siswa meningkat akibat berbagai faktor. Hal ini termasuk dorongan tidak hanya dari siswa itu sendiri, namun dari orang-orang di lingkungan mereka juga, termasuk guru mereka. Guru memiliki peran aktif dalam pendidikan untuk meningkatkan keaktifan siswanya. Melalui berbagai tindakan, metode, strategi, dan konten pendidikan lainnya, siswa didorong untuk tetap terlibat aktif dalam pembelajaran mereka. Salah satu pendekatan yang dilakukan guru untuk merangsang pembelajaran siswa adalah dengan memberi penghargaan atau hukuman kepada siswa selama proses pembelajaran. Kedua tata cara pendidikan tersebut dilatarbelakangi oleh konsep teori behavioristik, yang mana teori tersebut belajar tentang pergantian tingkah laku selaku akibat dari terdapatnya interaksi antara stimulus serta reaksi atau respon (Rizkita & Saputra, 2020).

Tentunya banyak cara untuk menilai keaktifan belajar siswa seperti mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, aktif dengan cepat dalam menyelesaikan tugas, melakukan kerja sama dan diskusi kelompok sesuai

arahan guru, berani berpendapat, memberikan respon dari pertanyaan yang disampaikan oleh guru, dan berani memaparkan hasil belajarnya maju ke depan. Namun, kenyataan pada umumnya keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuliati et al., 2021) pada kegiatan pra siklus di penelitian ini menunjukkan hasil bahwa keaktifan belajar siswa memiliki presentase 54,16% dari 24 siswa. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitria & Nurlaela, 2023) menunjukkan bahwa hasil pra siklus rata-rata presentase keaktifan belajar siswa adalah sebesar 50% dari 20 siswa.

Hal tersebut senada dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan menunjukkan bahwa, dari total 54 siswa sebagian besar siswa tidak berani bertanya ketika ada materi yang belum mereka pahami, hal ini terlihat pada siswa yang tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik dan benar, mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, juga ada beberapa siswa yang berdiskusi ketika diberi tugas mandiri. Selain itu, mereka juga pasif ketika diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya, apakah mereka sudah memahami materi yang dijelaskan atau belum. Hal ini terlihat pada hampir dari 35 siswa memilih untuk diam, tidak merespon jawaban dari guru, juga ada 4 siswa yang bermain ketika proses pembelajaran berlangsung. Dari sekian banyaknya siswa, hanya terdapat 2 anak yang berani mengangkat tangannya untuk berpendapat selama proses pembelajaran. Tentu hal ini akan berakibat pada proses pembelajaran yang akan terhambat karena kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi, menurut peneliti faktor tersebut masih dapat diatasi dengan menerapkan metode *reward* dan *punishment* sebagai bentuk usaha untuk mengatasi permasalahan pada keaktifan belajar siswa.

Reward secara bahasa adalah hadiah, penghargaan, ganjaran, atau imbalan. Menurut (Heru Prasetyo et al., 2019), penghargaan adalah segala sesuatu yang guru tawarkan kepada siswanya atas tindakan yang diinginkan, seperti berpartisipasi dengan baik di kelas atau mencapai hasil yang baik. Mereka juga dapat menjadi motivator bagi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan, pemberian *reward* sangatlah penting untuk meningkatkan minat

dan keaktifan siswa dalam belajar. Sedangkan *Punishment* dapat diartikan sebagai sanksi atau hukuman. *Punishment* merupakan tindakan yang dilakukan guru terhadap siswanya karena melakukan kesalahan. Perihal ini diberikan dengan tujuan supaya siswa tidak melaksanakan kesalahan yang sama serta membetulkan kesalahannya yang sudah diperbuat (Heru Prasetyo et al., 2019).

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *reward* merupakan hadiah yang dapat diberikan guru kepada siswa guna memuji atau mengakui usaha siswa dalam mencapai sesuatu yang positif. Apabila usaha dan kerja keras siswa dihargai melalui pemberian *reward*, maka akan menimbulkan rasa gembira dalam diri mereka dan menggugah semangat mereka dalam belajar, atau dapat dikatakan siswa adalah pembelajar yang aktif. Sedangkan *punishment* adalah hukuman yang mungkin diberikan guru kepada siswa jika siswa tersebut gagal mencapai tujuan pembelajaran dan menunjukkan perilaku yang tidak diinginkan seperti yang dianggap negatif oleh orang lain.

Banyak peneliti yang sudah melaksanakan riset tentang pemberian reward serta punishment pada siswa selama proses pembelajaran untuk mengetahui dampak perlakuan tersebut terhadap keaktifan serta motivasi belajar siswa. Bagi peneliti sebelumnya (Amiruddin et al., 2022) pemberian *reward* dan *punishment* mempunyai dampak terhadap pertumbuhan siswa jika dilakukan dengan benar dan tepat, sehingga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Menurut (Nurrohmatulloh & Mulyawati, 2022), pemberian reward serta punishment mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Asviah & Hariyani (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan reward dan punishment dalam Pendidikan berdiferensiasi bisa tingkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan pertimbangan dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang dijelaskan sebelumnya, maka peneliti Menyusun perumusan masalah pada “Apakah pemberian *reward* dan

punishment berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas V di sekolah dasar?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan tentang pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini:

1. Manfaat teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman teoritis tentang bagaimana *reward* dan *punishment* mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Selain itu, dari hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber pengajaran untuk penelitian berikutnya mengenai metode-metode yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sehingga dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik.

2. Manfaat praktis

1) Bagi sekolah

Dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mampu mengikuti perubahan kurikulum yang mengharuskan mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2) Bagi guru

Diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau saran yang positif dalam proses pembelajaran agar dalam proses pembelajaran tidak menjadi monoton dan membosankan. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam proses perbaikan pembelajaran.

3) Bagi siswa

Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat membangkitkan keaktifan belajar di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

4) Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam penulisan dan penelitian serta dapat dijadikan sebagai bekal dalam melakukan proses belajar mengajar di kelas, agar selama proses pembelajaran tidak menimbulkan rasa bosan dan monoton.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini dibuat untuk memperjelas dan memberikan pemahaman terkait dengan judul penelitian, sehingga tidak terjadi salah tafsir atau kesalahan dalam memahami maksud dan arti dari judul tersebut. Berikut adalah istilah-istilah yang terkait dengan penelitian ini:

1. *Reward*

Reward merupakan hadiah yang diberikan oleh guru kepada siswa sebagai bentuk apresiasi atau penghargaan atas usaha siswa dalam mengerjakan sesuatu yang positif. Dalam penelitian ini, bentuk *reward* yang digunakan adalah bentuk gestural seperti mengangguk-anggukan kepala sebagai tanda persetujuan atau penghargaan terhadap sikap atau perilaku siswa; bentuk verbal berupa pujian atas kinerja yang baik yang telah dilakukan seperti “wah bagus sekali!” “kamu menunjukkan hasil pemahaman yang baik pada materi ini”, “terima kasih telah aktif pada diskusi kelas hari ini”; bentuk material yang dapat berupa bintang sebagai tanda perolehan poin atau tambahan nilai dan makanan ringan.

2. *Punishment*

Punishment merupakan hukuman yang dapat diberikan oleh guru kepada siswa apabila siswa tersebut tidak dapat mencapai target dalam pembelajaran dan menampilkan perilaku yang dianggap negatif oleh orang lain. Adapun bentuk *punishment* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bentuk deprivasi berupa pengurangan hak seperti pengurangan poin yang telah diperoleh, pengurangan hak ini dapat dilakukan ketika telat mengumpulkan tugas, dan sering melanggar peraturan di kelas; bentuk peringatan yang dapat diberikan langsung kepada siswa ketika melanggar aturan seperti “Jangan bermain sendiri ketika ada guru yang menjelaskan di depan”; “Dilarang berbicara ketika ada orang lain yang berbicara”.

3. Keaktifan belajar siswa

Keaktifan belajar siswa merupakan suatu kegiatan atau perilaku yang terjadi pada siswa selama melakukan proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat ditandai dengan siswa aktif bertanya, berpendapat, mengerjakan tugas yang diberikan.

F. Pembatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan yang berfokus pada: Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar.

