

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Menurut peneliti memahami karakteristik siswa kelas V SD 96 Palembang termasuk rentang usia, minat belajar, dan tingkat kognitif mereka, akan membantu dalam memahami bagaimana pemberian *reward* dapat memengaruhi motivasi belajar mereka. Faktor-faktor seperti perhatian, minat terhadap materi pelajaran dan motivasi intrinsik mereka akan memengaruhi bagaimana mereka merespon insentif eksternal seperti *reward*. Pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang dapat mencakup beberapa aspek. Pertama, perhatian perubahan dalam pendekatan pembelajaran di era digital dan informasi yang semakin berkembang pesat. Kedua, pemahaman terhadap teori teori motivasi belajar, termasuk perbedaan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta peran insentif eksternal seperti *reward*. Ketiga, konteks sosial dan budaya di Palembang yang memengaruhi persepsi dan respon siswa terhadap pemberian *reward*. Keempat, pengalaman siswa dengan pemberian *reward* sebelumnya, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, yang bisa memengaruhi sikap dan motivasi mereka dalam belajar.

Menurut Triwiyanto (2014, p. 21). Pendidikan adalah proses manusia yang bertujuan untuk memberdayakan diri. Maksudnya, pendidikan dimulai dari diri sendiri dalam mencerna dan memahami mata pelajaran yang telah didapat agar memiliki manfaat bagi dirinya sendiri dan mengasah kemampuan yang dimiliki seperti berhitung, menulis, membaca dan banyak lagi.

Pendidikan sangat penting karena bisa mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, kreatif dan bertanggung jawab. Hal tersebut diperkuat dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2023 Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa 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 ketrampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan Negara (Syahfril,2017, p. 32).

Masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru di sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2013, p. 34).

Pelaksanaan pembelajaran pada intinya masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, guru masih mengimplementasikan pelajaran dengan metode ceramah. Apabila hal tersebut dilakukan secara terus menerus maka kondisi pembelajaran di dalam kelas tidak dapat berkembang dengan baik, oleh sebab itu sebaiknya pembelajaran di dalam kelas harus diarahkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang mandiri dalam menyelesaikan berbagai suatu permasalahan yang dihadapinya, didalam dunia pendidikan pembelajaran

merupakan hal terpenting. Menurut Pane & Darwis Dasopang (2017) pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Keberhasilan di dalam proses dan pembelajaran dapat diketahui dengan melihat tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan.

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan (Djmarah, 2022. p,1).

Guru perlu menciptakan suasana kelas yang mampu mendukung tercapainya tujuan pendidikan dengan penerapan yang menarik dan bervariasi agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara memotivasi siswa adalah dengan memberikan hadiah kepada siswa. Hadiah itu imbalan merupakan kompensansi sebagai balas jasa atas perbuatan baik. Dalam pendidikan, hadiah atau imbalan menyangkut aspek psikologis, karena imbalan (hadiah atas perbuatan positif) akan mendapatkan respon dari siswa hingga akan ikut menguatkan dorongan dan motivasi siswa untuk melakukan aktivitas.

Berdasarkan yang observasi peneliti lakukan pada Januari 2024 pada proses belajar mengajar pelajaran IPA, dalam proses belajar mengajar terlihat kurang maksimal, seperti di kegiatan pendahulu guru menanyakan kabar dan

materi terakhir apa, kemudian dikegiatan menguasai materi yang diajarkan. Selanjutnya pada kegiatan penutup yang sudah dipelajari pada hari itu. Kreativitas guru kurang menarik perhatian siswa sehingga mengakibatkan pembelajaran IPA siswa masih kurang maksimal. Kurang maksimalnya pembelajaran IPA siswa diakibatkan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPA, Selain itu juga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran dan terlihat beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, terlihat juga beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya.

Pada peneliti tidak hanya melakukan observasi pada proses pembelajaran tetapi juga melakukan wawancara singkat dengan guru kelas V. Melalui wawancara dengan guru peneliti mendapatkan informasi bahwa permasalahan pertama, yang ditemukan masih terdapat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan kurang menanggapi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Permasalahan kedua yang ditemukan adalah motivasi belajar siswa yang kurang. Motivasi belajar siswa yang masih kurang terlihat sekali pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak seorang pun mengacungkan jari untuk menjawab. Dengan permasalahan tersebut mampu merubah siswa yang mulanya memiliki motivasi belajar kurang, dan mampu merubah dirinya agar motivasi belajarnya tinggi. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar pemberian *reward* belum sepenuhnya menjadi sarana pembelajaran berupa *reward* pemberian hadiah (barang). penggunaan pemberian *reward* pujian dan hadiah (barang) diharapkan dapat memberikan suntikan motivasi belajar siswa di SD 96 Palembang oleh sebab itu, maka guru

menggunakan pemberian *reward* yang berbentuk hadiah (barang) dan pujian untuk membangkitkan rasa semangat belajar dalam diri siswa dan agar motivasinya tinggi di SD 96 Palembang.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD 96 Palembang, peneliti akan melakukan penelitian berjudul **PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR 96 PALEMBANG** Dengan harapan pemberian *reward* dapat memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran di kelas.

## **1.2 Masalah Penelitian :**

### **1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah.**

Berdasarkan identifikasi masalah dan mengingat keterbatasan waktu serta sarana prasarana yang akan menunjang penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah diantaranya :

1. Pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dibatasi dalam pemberian *reward* yang berbentuk pujian dan hadiah (barang) apabila siswa dapat mengerjakan tugas dengan benar.
2. Motivasi belajar rendah, mampu merubah dirinya menjadi motivasi belajar tinggi. dibatasi pada mata pelajaran IPA di SD 96 Palembang kelas V
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD 96 Palembang

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan lingkup masalah, maka dapat dirumuskan suatu masalah apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang?

### **1.3 Tujuan Penelitian.**

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan ada atau tidak pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian.**

Sedangkan manfaat penelitian yang diharapkan dalam kaitannya dalam penelitian ini adalah bagi.

#### **1.4.1 Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan yang dapat memperluas wawasan guru serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di kelas, sehingga dapat mengembangkan profesional guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

#### **1.4.2 Bagi Siswa**

Pengaruh pemberian *reward* pada mata pelajaran IPA membuat siswa aktif dalam pembelajaran di kelas dan meningkatkan hasil motivasi belajar siswa.

#### **1.4.3 Bagi Sekolah**

Penerapan pemberian *reward* sebagai usaha perbaikan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran IPA untuk hasil belajar siswa.

#### **1.4.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah ilmu pengetahuan yang berharga bagi peneliti guna menghadapi permasalahan dimasa yang akan datang.

