

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan unsur sadar dan sengaja untuk mewujudkan proses pembelajaran yang membantu mengembangkan potensi Peserta didik untuk meningkatkan pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuannya. Oleh karena itu guru juga perlu menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif , inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Memanti, 2022, hl. 1) . PPKn merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar.

Pembelajaran PPKn merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting diterapkan dalam kehidupan karena pembelajaran PPKn memberikan pemahaman mengenai pembentuk moral dan karakter pada peserta didik (Abdullah, 2023, hl. 3). Mata pelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Mata pelajaran PPKn sangat erat dalam kehidupan sehari-hari, karena pelajaran PPKn mempelajari tentang kehidupan sehari-hari misalnya mengamalkan sila-sila pancasila seperti beribadah kepada Tuhan, saling menyayangi sesama manusia ,mengakui keberagaman suku, ras, agama, dan budaya yang ada,menghargai pendapatn orang lain tidak meledek teman sekolah memiliki status berbeda atau teman yang memiliki keterbatasan. Materi tersebut harus dibuat semenarik mungkin. Dengan metode pembelajaran yang tepat, agar meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang dihasilkan dari pembelajaran. Perubahan-perubahan tersebut diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Pariyani, 2020, hl. 2). Oleh karena itu, siswa mempunyai kesempatan mencapai belajar dan hasil belajar yang baik dengan termotivasi diri siswa dengan menggunakan metode *reward* bintang.

Reward merupakan segala sesuatu yang diberikan oleh guru dalam bentuk penghargaan yang menyenangkan hati siswa, atau hasil baik yang dicapai dalam proses pendidikan untuk meningkatkan prestasi siswa. *Reward* memiliki banyak tujuan dalam pembelajaran dan penting untuk memperkuat perilaku yang sesuai dan memberikan umpan balik kepada siswa yang berperilaku benar (Fahmi, 2024, hl. 11). Metode *reward* ini dapat dijadikan dorongan agar siswa memiliki hasil belajar yang besar salah satunya dalam pembelajaran PPKn.

Penerapan *reward* untuk meningkat hasil belajar siswa telah diteliti oleh berbagai peneliti diantara Utami , dengan judul “Pengaruh pemberian *reward* Stikbin (Sticker Bintang) Terhadap hasil belajar siswa pada pecahan mata uang kelas II SD hang tuah 10 juanda. Adapun perbedaan dalam penelitian, dengan penelitian terdahulu terkait pada lokasi penelitian, metode penelitian serta materi pembelajaran yang diberikan. Dimana pada penelitian ini lokasi di SD Negeri 26 Prabumulih dan tentu memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian Quasi Experimental Desain “*Posttest-only Design*”.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 26 Prabumulih pada tanggal 14 Mei 2025 bersama guru wali kelas I.A ibu Wenny Sepriyani, S.Pd dan wali kelas I.B ibu Dwi Hartati, S.Pd ada pun permasalahan terkait proses pembelajaran PPKn di kelas I yaitu rendahnya hasil belajar PPKn siswa kelas I belum mencapai KKM yang di buktikan dengan hasil ulangan harian

peserta didik. Dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat siswa yang belum tuntas dan ada yang sudah tuntas dengan nilai kkm 70. Dimana siswa mudah merasa bosan dan saling mengganggu teman sebangku. Sehingga siswa kehilangan fokus saat guru menerangkan pelajaran yang mempengaruhi hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang belum bervariasi, guru cenderung lebih suka mengajar dengan metode cerama dan jarang memberikan *reward* bintang kepada siswa hal ini dapat menimbulkan kebosan kepada siswa .Hal ini disebabkan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Pada akhirnya hasil belajar siswa kurang memuaskan dalam materi simbol-simbol pancasila.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti menggunakan metode *reward* bintang dalam pembelajaran. Dengan adanya metode *reward* bintang ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat berdampak besar pada hasil belajar siswa dan metode ini dapat mendorong kemajuan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penelitian mengambil judul “**Pengaruh Pemberian *Reward* Stiker Bintang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Simbol Pancasila Kelas I SD**”.

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar PPKn siswa kelas I belum mencapai KKM yang di buktikan dengan hasil ulangan harian peserta didik.
2. Siswa mudah merasa bosan dan saling mengganggu teman sebangku. Sehingga siswa kehilangan fokus saat guru menerangkan pelajaran sehingga hasil belajar rendah

3. Guru cenderung lebih suka mengajar dengan metode cerama dan jarang memberikan *reward* bintang kepada siswa hal ini dapat menimbulkan kebosan kepada siswa
4. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Pada akhirnya hasil belajar siswa kurang memuaskan dalam materi simbol-simbol pancasila.

1.2.2. Pembatasan Lingkup Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang ,maka penelitian membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian mengambil materi tentang simbol-simbol pancasila.
2. Ruang lingkup penelitian pada pemberian reward bintang. Menggunakan *poster reward* bintang yang akan di tempel bagi siswa aktif dikelas dan siswa menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas yang di berikan oleh guru akan mendapatkan stiker bintang untuk ditempelkan diposter *reward* bintang dan bagi siswa yang banyak mendapatkan stiker bintang akan mendapat hadiah. Dalam bentuk alat tulis berupa pensil penghapus penggaris rautan pensil .
3. Dalam penelitian ini penelitian hanya membatasi lingkup masalah yang akan digunakan dalam hasil belajar. Penelitian ini hanya pada ranah kognitif yang dapat diukur melalui tes pemahaman materi yang diberikan.
4. Pemberian reward bintang kepada siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan.
5. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas I SD Negeri 26 Prabumulih.

1.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* bintang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi simbol pancasila?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti buat maka peneliti mengharapkan tujuan penelitian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian *reward* bintang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi simbol pancasila Kelas I SD Negeri 26 Prabumulih .

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan dan referensi mengenai pemberian *reward* bintang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi simbol pancasila kelas I SD Negeri 26 Prabumulih.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa yaitu dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa, agar siswa lebih aktif dan menyenangkan dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk giat belajar
2. Bagi guru yaitu dihadapkan bahwa pemberian *reward* bintang akan membantu guru meningkatkan keinginan siswa untuk belajar
3. Bagi sekolah yaitu sebagai cara untuk meningkatkan kualitas belajar dan kualitas pembelajaran terutama hasil belajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya melalui penelitian ini diharapkan dapat membuat penelitian memahami situasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa tidak hanya mengikuti pembelajaran , tetapi juga benar-benar memahami pembelajaran.