

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Reward merupakan salah satu cara dalam mendidik seseorang untuk meningkatkan terulang kembalinya perilaku tersebut. *Reward* (hadiah) merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori behavioristik. Menurut teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar adalah bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons (Lestari dan Yudhanegara, 2015:30).

Dalam proses pembelajaran pemberian *reward* sebagai bentuk dari menghargai prestasi peserta didik atas keberhasilan dalam melakukan sesuatu hal. Sejalan dengan pendapat Keat Maria J. Wantah (2007:167) yang mengatakan untuk anak kecil, penghargaan dapat diberikan secara nyata yaitu dalam bentuk hadiah. Dengan demikian nilai dari perilaku yang baik akan lebih besar. Seperti teori *operant conditioning* Yaumi (2013:29) mengatakan bahwa perilaku dalam proses belajar terbentuk oleh sejauh mana konsekuensi yang ditimbulkan. Jika konsekuensinya menyenangkan, maka akan terjadi penguatan positif (*Positive reinforcement*), seperti pemberian hadiah (*reward*) akan membuat perilaku yang sama terulang lagi; sebaliknya apabila konsekuensinya tidak menyenangkan yaitu penguatan negatif (*negative reinforcement*) atau hukuman (*punishment*) akan membuat perilaku dihindari.

Dalam era globalisasi ini pemberian *reward* dalam bentuk tanda penghargaan sangatlah penting bagi peserta didik, akan tetapi banyak sekolah yang tidak memperdulikan akan hal itu. Pada saat pembelajaran berlangsung banyak anak yang malas dalam mengikuti pembelajaran, dan banyak anak yang merasa jenuh dalam pembelajaran karena tidak adanya pemberian motivasi. Dalam hal demikian banyak potensi peserta didik yang

tidak dapat berkembang dengan baik karena kurangnya pemberian motivasi sehingga peserta didik malas untuk mengembangkannya.

Banyaknya peserta didik yang merasa jenuh dan kurang bersemangat, serta kurangnya rasa percaya diri dalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik akan mengalihkan perhatiannya pada hal atau kegiatan lain yang lebih menarik, dan memberi rasa senang seperti menggambar di buku, berbicara dengan teman sebangku. Hal ini karena peserta didik beranggapan bahwa apa pun yang mereka kerjakan tidak pernah ada hasil selain hanya sekedar nilai saja. Sehingga peserta didik tidak akan antusias dalam proses pembelajaran, tetapi mereka hanya mengutamakan bagaimana caranya agar mendapatkan nilai yang bagus.

Adanya pemberian hadiah yang berupa tanda penghargaan maka akan membuat peserta didik terdorong untuk belajar lebih aktif sehingga memiliki hasil belajar yang baik. Dengan mengetahui hasil pekerjaan siswa jika terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Indikator keberhasilan pemberian *reward* dapat diketahui dari grafik hasil belajar yang meningkat maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan harapan hasilnya akan terus meningkat.

Dengan pemberian *reward*, peserta didik diharapkan lebih bersemangat dalam belajar sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Azriyusa dan Kusriani (2014:12) menyatakan bahwa terdapat pengaruh pemberian penguatan oleh guru terhadap hasil belajar matematika, dimana penguatan tersebut dapat berupa hadiah atau *reward*. Pemberian *reward* juga berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Elsa Triningsih (2018:75) bahwa terdapat pengaruh antara pemberian motivasi oleh guru dengan pemberian penghargaan terhadap keaktifan belajar siswa.

Dalam hal ini peneliti ingin meningkatkan persaingan antar peserta didik SD Hang Tuah 10 Juanda. Dimana pemberian *reward* merupakan salah satu yang dapat memotivasi peserta didik dalam hal meningkatkan: a) Rasa percaya diri; dan b)

Mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Hal tersebut merupakan prasyarat kondisi yang harus ada pada diri sendiri dalam usaha untuk memotivasi peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin meningkatkan peserta didik dengan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* Stikbin Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Mata Uang Kelas II Sd Hang Tuah 10 Juanda”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka ruang lingkup dan pembatasan masalah pada penelitian ini meliputi :

1. Materi yang akan diteliti hanya terbatas pada pecahan mata uang Tema 3 (Tugasku Sehari-hari) Subtema 2 (Tugasku Sehari-hari di Sekolah) Pembelajaran 6.
2. Pemberian *reward* stikbin dalam proses pembelajaran.
3. Dilakukan pada peserta didik kelas II SD Hang Tuah 10 Juanda.
4. Hasil belajar peserta didik yang diperoleh setelah adanya perlakuan pemberian *reward* stikbin.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka perumusan masalah yang dikembangkan dalam proposal penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh pemberian *reward* stikbin terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan mata uang kelas II SD Hang Tuah 10 Juanda ?
2. Bagaimana aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan pemberian *reward* stikbin pada materi pecahan mata uang kelas II SD Hang Tuah 10 Juanda ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* stikbin (*Sticker* Bintang) terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan mata uang kelas II SD Hang Tuah 10 Juanda.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan pemberian *reward* stikbin (*Sticker* Bintang) pada materi pecahan mata uang kelas II SD Hang Tuah 10 Juanda.

E. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain seperti dibawah ini :

1. Bagi Peneliti, sebagai latihan dalam bahan pertimbangan mempersiapkan diri untuk terjun di dunia pendidikan.
2. Bagi Peserta Didik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar yang di peroleh maksimal.
3. Bagi Guru, sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan alat bantu berupa pemberian *reward*.
4. Bagi Sekolah, hasil dari penelitian pemberian *reward* ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif dan efisien.