

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 dinyatakan 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”

Proses pembelajaran yang dimaksudkan adalah proses pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik. Menyenangkan disini dalam ruang lingkup peserta didik aktif dan antusias dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Aktif disini dalam bentuk aktif untuk mencari informasi dan mampu bekerja sama dengan kelompok, dan juga dapat menjawab pertanyaan yang disediakan. Hal tersebut erat kaitannya dengan penerapan kurikulum 2013 saat ini.

“Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru dan merupakan hasil pengembangan dan hasil penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya” (Fanani dkk, 2015:34). Dalam kurikulum 2013 ini menggunakan penilaian yang mencakup 3 ranah yaitu ranah afektif, ranah kognitif, serta ranah psikomotorik. Berdasarkan uraian diatas, pendidik harus mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yaitu keterampilan dasar mengajar.

Menurut Winkel dalam Trihesty (2015) beberapa jenis keterampilan mengajar antara lain: keterampilan menjelaskan, keterampilan memberikan penguatan, keterampilan bertanya, serta keterampilan membuka dan menutup pelajaran. Sedangkan menurut Suwarna dalam Trihesty (2015), macam-macam keterampilan dasar mengajar antara lain keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan menggunakan media pembelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi,

keterampilan mengajar perorangan dan kelompok kecil. Berdasarkan macam-macam keterampilan dasar mengajar tersebut pendidik menggunakan keterampilan memberikan penguatan dalam proses pembelajaran.

Penguatan menjadi salah satu dari delapan keterampilan dasar mengajar guru yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan penguatan dapat mengubah perilaku siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan Menurut Helmiati (2013:77) Penguatan adalah segala bentuk respons, apakah bersifat verbal ataupun nonverbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan memberikan informasi atau umpan balik (*feed back*) bagi si penerima atas perbuatannya sebagai suatu dorongan atau koreksi. Pemberian penguatan yang dilakukan oleh guru dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan penguatan yang dikemukakan oleh Usman (2013: 81) yaitu "...merangsang dan meningkatkan motivasi belajar...". Diharapkan dengan adanya motivasi belajar yang timbul, maka siswa akan bersemangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil belajar merupakan sebuah hasil evaluasi dari tindak pengajaran yang diberikan oleh pendidik ke peserta didik. Dalam menunjang hasil belajar siswa yang optimal pendidik tidak hanya mengasah keterampilan mengajarnya saja, tetapi salah satu usaha yang dilakukan yaitu dengan memberikan penguatan dengan alternatif permainan tebak kata.

Menurut Imas dan Berlin (2017:95) permainan tebak kata adalah permainan yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Permainan tebak kata diberikan saat proses pembelajaran, dimana siswa harus berpasangan-pasangan untuk menjawab teka-teki mengenai soal atau permasalahan yang diberikan guru tentang pembelajaran yang sudah berlangsung.

Pada saat pembelajaran berlangsung, tentu ada kesan tersendiri dalam pemberian penguatan melalui permainan tebak kata tersebut karena selain dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada saat pemberian penguatan terdapat beberapa variasi didalamnya

seperti memberikan tepuk tangan, selamat, dan mengacungkan jempol pada siswa baik secara individu dan kelompok.

Dengan diberikan pemberian penguatan melalui permainan tebak kata, tentu terdapat keunggulan didalamnya. Seperti dalam penelitian terdahulu yang relevan, menurut Fitriani, dkk (2013) menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa teknik pemberian *reinforcement* (penguatan) memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, menurut Handayani dkk (2016) menyatakan bahwa permainan tebak kata dari segi soal dan bahasa sesuai dengan usia siswa serta mudah dipahami dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian penelitian terdahulu yang relevan peneliti berharap dengan memberikan penguatan melalui permainan tebak kata dapat menunjang hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemberian penguatan oleh guru dalam berlangsungnya proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, karena dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai penguatan dengan judul “Pengaruh Pemberian Penguatan Melalui Permainan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kebondalem Mojosari Mojokerto”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan peneliti, maka dibutuhkan batasan masalah. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahpahaman dalam pembahasan, sehingga dapat mengarah kepada pokok bahasan yang ingin dicapai. Untuk itu batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan menggunakan keterampilan pemberian penguatan
2. Permainan tebak kata sebagai jembatan atau alternatif media dalam pemberian penguatan
3. Memfokuskan pada hasil belajar siswa
4. Mata pelajaran yang digunakan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi “Bagian Tumbuhan dan Fungsinya”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pemberian penguatan melalui permainan tebak kata pada siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari Mojokerto?
2. Bagaimana respon setelah pemberian penguatan melalui permainan tebak kata pada siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari Mojokerto?
3. Adakah pengaruh pemberian penguatan melalui permainan tebak kata terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari Mojokerto?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pemberian penguatan melalui permainan tebak kata di SDN Kebondalem Mojosari Mojokerto.
2. Untuk mengetahui respon setelah pemberian penguatan melalui permainan tebak kata siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari Mojokerto.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa SDN Kebondalem Mojosari Mojokerto setelah pemberian penguatan melalui permainan tebak kata.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Dengan tercapainya tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini disusun dengan harapan dapat menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian pada masa mendatang.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengembangkan inovasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Penelitian ini harapkan :

- a) Meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat serta keaktifan belajar siswa
- b. Bagi Pendidik
 - 1) Dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih dan menggunakan keterampilan dasar melalui permainan sehingga pendidik dapat menginovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakana.
 - 2) Menggali kreativitas pendidik dalam mengelola pembelajaran di dalam kelas.
- c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti akan bermanfaat saat terjun ke dunia pendidikan untuk melaksanakan penelitian dan melakukan kegiatan belajar mengajar.