

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan titik awal dari pendidikan formal di Indonesia. Diharapkan dari Sekolah Dasar ini nantinya akan dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sebagai generasi penerus bangsa untuk mewujudkan tujuan luhur bangsa yaitu meningkatkan kualitas kehidupan manusia Indonesia sehingga terwujud masyarakat yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Terkait dengan pentingnya pendidikan di sekolah dasar maka peneliti ingin mengetahui prestasi belajar pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Peneliti melakukan penelitian di SDN Langenharjo pada hari Senin, 10 Februari 2020 pada semester genap atau semester 2 tahun ajaran 2019/2020, sekolah tersebut sebagai salah satu lembaga pendidikan juga sangat menjunjung keberhasilan pembelajaran sehingga mampu menghasilkan peserta didik yang dapat berperan dalam kemajuan lembaga. Peserta didik berprestasi adalah salah satu harapan orang tua dan dunia pendidikan, maka dari itu sekolah senantiasa berupaya untuk meningkatkan prestasi peserta didik. Namun berdasarkan data yang ada hanya ada beberapa peserta didik yang berprestasi.

Dari pengamatan yang pernah peneliti lakukan, dalam kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mana dalam satu kelas terdapat 30 orang peserta didik, kurang lebih 15 orang peserta didik masih dijumpai lebih banyak diam, hanya mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat materi yang

dijelaskan dan ketika ditanya mereka seringkali berpura-pura sudah mengerti padahal sebenarnya belum mengerti akan materi yang telah diajarkan. Selain itu, peserta didik tersebut memiliki prestasi belajar akademik yang rendah dalam pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dari hasil penilaian akhir semester dari 30 siswa terdapat 10 siswa yang nilai IPSnya mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70, sedangkan sisanya yaitu 20 peserta didik tidak mencapai KKM. Dalam kondisi yang demikian, tentu akan sangat berpengaruh pada prestasi peserta didik dan sangat mungkin kualitas sekolah akan menjadi menurun, karena salah satu indikator keberhasilan sekolah adalah mampu mencetak siswa yang baik dan berprestasi.

Guru mengakui bahwa beliau belum menerapkan *reward* dan *punishment* terhadap peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini didapatkan dari hasil wawancara bahwa guru menyatakan jika dalam pembelajaran ia tidak pernah memberikan hadiah maupun hukuman bagi peserta didik yang berprestasi maupun yang tidak berprestasi. Menurutnya hal tersebut akan membuat peserta didik menjadi ketagihan ketika mendapatkan hadiah dan orientasi mereka hanya hadiah saja dalam mempelajari materi sedangkan kalau peserta didik diberikan hukuman menurutnya akan memberikan beban mental untuk peserta didik itu sendiri.

Prestasi belajar diartikan sebagai ukuran pengetahuan yang didapat dari pendidikan formal dan ditunjukkan melalui nilai tes (Lawrence & Vimala, 2012: 212). Selaras dengan pendapat tersebut, Goods dalam Annes (2013: 240) mendefinisikan prestasi belajar sebagai pengetahuan yang dicapai maupun keterampilan yang dikembangkan pada berbagai mata pelajaran di sekolah yang

biasanya ditentukan oleh nilai ujian maupun dengan nilai yang diberikan oleh guru, atau keduanya. Kpolovie, Joe, dan Okoto (2014: 75) menambahkan bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk belajar, yakni dengan mengingat fakta dan mengkomunikasikan pengetahuannya baik secara lisan maupun tertulis, bahkan dalam kondisi ujian. Jadi, pada intinya, prestasi belajar dapat dikatakan sebagai hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.

Oleh sebab itu untuk memperbaiki prestasi peserta didik SDN Langenharjo membentuk suatu peraturan/tata tertib yang menggunakan sistem *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman). Peraturan dibuat untuk menjaga agar hal-hal yang dapat menghambat atau mengganggu kelancaran dari proses pendidikan dapat dihindarkan. Jika peserta didik mematuhi peraturan/tata tertib dan meraih prestasi, mereka akan memperoleh sesuatu yang sifatnya positif yaitu hadiah (*reward*). Sebaliknya, jika siswa melanggar peraturan/tata tertib, peserta didik akan memperoleh sesuatu yang sifatnya negatif, yaitu hukuman (*punishment*).

Salah satu kebutuhan yang dimiliki peserta didik adalah kebutuhan penghargaan yang terdapat dalam kebutuhan intelektual (berprestasi). Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan *reward* dan *punishment*. Pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa diakui sebagai individu unik yang memiliki kemampuan tertentu yang dapat

dihargai. Seorang siswa yang mendapatkan *reward* dari guru menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan yang lain. Sebaliknya, peserta didik yang mendapatkan *punishment* dari guru juga mengindikasikan bahwa kemampuan yang dimiliki berbeda namun ke arah yang kurang positif.

Sadiman (dalam Sujiantari, 2016: 2) bahwa *reward* sebagai metode pembelajaran akan sangat ideal dan strategis bila digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar untuk merangsang belajar dalam rangka mengembangkan potensi anak didik. Sedangkan *Punishment* adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh pendidik setelah siswa melakukan pelanggaran atau kesalahan. Raihan (2019: 117) menjelaskan bahwa *reward* (ganjaran) adalah hadiah, pembalas jasa, alat pendidikan yang diberikan kepada siswa yang telah mencapai prestasi baik. Pendapat lain yang disampaikan Indriani (2018: 136) *reward* (ganjaran) adalah sebagai alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. *Reward* yang diberikan dapat berupa pujian, penghormatan, hadiah dan tanda kenangan.

Namun, pemberian *reward* (hadiah) yang terlalu sering tidak dibenarkan, karena dikhawatirkan siswa giat belajar karena ingin mendapatkan *reward* (hadiah) dari guru. Tetapi bila tidak ada *reward* (hadiah), siswa malas belajar. Karena itu, diperlukan *punishment* (hukuman) untuk tetap membuat siswa tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru. Ahmadi dan Uhbiyati (2015:157) mengemukakan jenis *punishment* antara lain untuk membalas dendam, *punishment* badan/jasmani, *punishment* jeruk manis (*sinaas apple*), *punishment*

alam, dan *punishment* memperbaiki. *Punishment* tersebut tidak boleh diberikan secara sewenang-wenang. *Punishment* (hukuman) yang diberikan sebaiknya telah disepakati terlebih dahulu antara guru dan siswa.

Reward dalam penelitian diberikan dalam bentuk bintang kelas, karena hal ini sangat mudah untuk dilakukan. Dalam pelaksanaannya, guru menyediakan sebuah papan atau karton manila yang ditempel di salah satu bagian depan dinding kelas atau tempat lain yang mudah diakses oleh guru selama proses belajar mengajar berlangsung dan juga mudah terlihat oleh siswa. Pada papan tersebut, ditempel daftar nama yang memuat nama-nama seluruh siswa di kelas dengan ukuran yang cukup besar sehingga dapat terbaca hingga belakang. Selanjutnya yang diperlukan adalah sebuah stempel berbentuk bintang atau lusinan guntingan kertas yang berbentuk bintang yang sudah disiapkan. Guru dapat menjelaskan kepada siswa bahwa ia akan memberikan bintang kelas kepada siswa yang mampu mengikuti pelajaran dengan baik dan berperilaku baik. Reward juga diberikan dalam bentuk pemberian alat tulis kepada siswa yang mampu menjadi bintang kelas 1.

Sementara itu, bentuk *punishment* diberikan ketika siswa melakukan sebuah pelanggaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Punishment* yang diberikan dalam penelitian ini berbentuk meminta anak membersihkan ruangan kelas, meminta anak berjanji untuk tidak mengulangi perbuatannya lagi di depan kelas dengan disaksikan seluruh siswa, dan meminta siswa untuk meminta maaf kepada orang yang bersangkutan.

Hal ini sejalan dengan Duffin (2014: 61) dalam penelitian yang berjudul “*Differential Effects of Reward and Punishment in Decision Making Under Uncertainty: A Computational Study*“ menyatakan bahwa pembelajaran yang menerapkan *reward* dan *punishment* akan menghasilkan efek kemenangan dan kerugian. Dari efek tersebut, siswa memiliki respon yang baik untuk mencoba mengulangi perbuatan-perbuatan yang mendatangkan efek kemenangan dan menjauhi perbuatan-perbuatan yang mendatangkan efek kerugian. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa siswa memiliki respon yang baik untuk memperoleh kepuasan dibandingkan dengan ketidaksenangan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Intan (2017) bahwa guru di sekolah dasar tidak akan memberikan *punishment* kepada siswa yang tidak bersalah tetapi guru memberikan *punishment* untuk siswa yang melakukan kesalahan dan sesuai dengan kesalahan yang dilakukan oleh siswa.

Dari teori-teori yang telah dipaparkan pada latar belakang adanya *reward* dan *punishment* maka dilakukan penelitian pembelajaran dengan menerapkan *reward* dan *punishment* terhadap prestasi siswa sebagai gap dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas, selanjutnya peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Reward And Punishment* Terhadap Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian kuantitatif ini adalah sebagai berikut:

1. Guru belum menerapkan *Reward and Punishment* dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.
2. Prestasi belajar IPS peserta didik dari 30 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang nilai IPSnya mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70, sedangkan sisanya yaitu 20 siswa tidak mencapai KKM.
3. Peserta didik masih dijumpai tidak mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh bahkan ada yang bermain dan berbicara sendiri, sehingga berdampak pada rendahnya prestasi belajarnya. Ditambah lagi guru tidak menerapkan *Reward and Punishment* sehingga siswa terkesan menyepelekan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka peneliti memberi batasan masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Penelitian ini menerapkan *Reward and Punishment* dalam pembelajaran IPS kelas IV.
2. Penilaian yang digunakan pada penelitian adalah prestasi belajar dalam bentuk tes.
3. Hal yang diukur dalam penelitian ini adalah prestasi belajar IPS peserta didik kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah pemberian *Reward and Punishment* berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS peserta didik kelas IV?
2. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar IPS peserta didik antara kelas yang menerapkan *Reward and Punishment* dan kelas yang tidak menerapkan *Reward and Punishment* di kelas IV?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menemukan pengaruh pemberian *Reward and Punishment* terhadap prestasi belajar IPS peserta didik kelas IV.
2. Menemukan perbedaan prestasi belajar IPS peserta didik antara kelas yang menerapkan *Reward and Punishment* dan kelas yang tidak menerapkan *Reward and Punishment* di kelas IV.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan, menjadi landasan teori untuk kegiatan pembelajaran, serta ilmu pengetahuan tentang penerapan *Reward and Punishment* yang dapat mempengaruhi prestasi belajar IPS peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peserta didik

Manfaat praktis bagi peserta didik adalah prestasi belajar peserta didik menjadi lebih baik dengan penerapan *Reward and Punishment*.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru adalah menjadi masukan bagi guru dalam upaya memperbaiki prestasi belajar IPS peserta didik melalui penerapan *Reward and Punishment*.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan dapat memberikan informasi bagi pihak sekolah sehingga dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan prestasi belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh penerapan *Reward and Punishment*.