

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.

Sadirman (2007 : 20) Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Slameto (2013: 2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Djamarah (2013: 1) Belajar mengajar adalah suatu kegiatan interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru dikaenakan anak didik bukan hanya sebagai individu

dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan. Harapan guru yang lain adalah guru harus bisa membentuk manusia yang cerdas dan berakhlak mulia sehingga siswa tidak hanya pintar dalam berfikirnya tetapi juga pintar dalam melaksanakan ilmu yang dimilikinya sebaik mungkin.

Untuk membentuk karakter siswa seperti diatas tidaklah mudah. Banyak penyimpangan yang dilakukan siswa contohnya perkelahian dengan teman sebayanya, mencontek, ramai dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Dengan keadaan yang demikian itu menjadi tugas oleh seorang guru yang harus bisa menguasai kelas yang minat mengikuti kegiatan belajar yang menurun. Seorang guru harus bisa membuat kondisi kelas tidak membosankan tetapi menjadi menyenangkan, ini merupakan suatu tantangan bagi seorang guru untuk mencari cara yang tepat untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menarik.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan suatu solusi atau pencegahan terhadap penurunan minat belajar siswa, pemberian hadiah atau reward kepada siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran merupakan solusi yang baik dalam mengatasi masalah seperti ini.

*Reward* (penghargaan) adalah salah satu cara yang bisa diterapkan dalam pembelajaran. Gunanya untuk memotifasi siswa untuk meningkatkan minat belajarnya. Ada beberapa pengertian mengenai *reward* : ganjaran

menurut bahasa berasal dari bahasa Inggris *reward* berarti penghargaan atau hadiah.

Pemberian hadiah bisa diterapkan disekolah. Guru dapat memberikan hadiah kepada anak didik yang berprestasi. Kemampuan hadiah sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa akan terasa jika penggunaannya tepat.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada Kamis, 4 September 2014 di SD Muhammadiyah 4 Kandang sapi Surakarta minat belajar siswa kelas III A dan III B masih rendah. Hal ini perlu diberikan motivasi baru yang berupa pemberian *reward* (hadiah) agar minat belajar siswa semakin meningkat. Penyebab menurunnya minat belajar siswa di kelas III A dan III B SD Muhammadiyah 4 Kandang sapi Surakarta di antaranya siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dari keterangan di atas penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang masalah tersebut dengan judul : “Hubungan Anatara Pemberian *Reward* (Hadiah) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 4 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya pemberian *reward* (hadiah) sehingga siswa merasa pekerjaannya tidak dihargai dan tidak semangat saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Minat belajar siswa yang rendah karena suasana di dalam kelas tidak menarik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang ada dapat dibatasi pada pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Pemberian *reward* (hadiah) pada siswa kelas III di SD Muhammadiyah 4 Surakarta.
2. Hadiah dibatasi yaitu tentang pemberian hadiah pada proses pembelajaran di sekolah. Hadiah dalam proses pembelajaran tidak harus berupa barang namun dapat juga berupa nilai, penghargaan khusus, pujian, tepuk tangan dan lain-lain.
3. Minat belajar yang rendah yang dimiliki oleh siswa kelas III di SD Muhammadiyah 4 Surakarta.

### **D. Perumusan Masalah**

“Adakah hubungan pemberian *reward* (hadiah) terhadap minat belajar siswa kelas III di SD Muhammadiyah 4 Surakarta?”

### **E. Tujuan Penelitian**

”Untuk mengetahui hubungan pemberian *reward* (hadiah) terhadap minat belajar siswa kelas III di SD Muhammadiyah 4 Surakarta”.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai karya ilmiah, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi perkembangan ilmu pengetahuan

mengenai hubungan pemberian *reward* (hadiah) terhadap minat belajar siswa.

- b. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai manfaat hubungan pemberian *reward* (hadiah) terhadap minat belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

### a. Manfaat bagi penulis

Akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam upaya meningkatkan kualitas keilmuan serta pemahaman mengenai hubungan antara pemberian *reward* (hadiah) terhadap minat belajar siswa.

### b. Manfaat bagi orang tua

Menjadi bahan masukan kepada orang tua untuk selalu mendampingi dan memberikan *reward* (hadiah) kepada anak-anaknya walaupun hanya berupa dorongan dalam belajar dan pujian terhadap anak sehingga anaknya dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar.

### c. Manfaat bagi guru

- 1) Memberi pengetahuan dan pengalaman guru tentang cara meningkatkan minat belajar siswa dengan melalui pemberian *reward* (hadiah) terhadap siswanya.

- 2) Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan dorongan kepada guru untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan pemberian *reward* (hadiah)

d. Manfaat bagi sekolah

- 1) Hasil dari penelitian ini akan memberikan kontribusi yang positif pada sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan dorongan kepada guru untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan pemberian *reward* (hadiah)

e. Manfaat bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini akan memberikan kontribusi yang positif pada sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.