

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu tentang alam atau cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga tujuan pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, tetapi untuk mengembangkan ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mencapai pengetahuan itu. Dengan kata lain hasil belajar IPA bukan hanya sebagai produk, tetapi juga pengembangan proses. Mata pelajaran IPA di SD bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pada mata pelajaran IPA, siswa diarahkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara atau model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Pembelajaran IPA dibutuhkan keaktifan sebagai dasar untuk dapat memahami konsep-konsep IPA terutama banyak hafalan, hal tersebut dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif sehingga daya ingat siswa memahami konsep terhadap apa yang dipelajari akan lebih baik. Maka kreatifitas seorang guru dituntut dalam mengajar IPA agar pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan sehingga proses belajar yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal, khususnya dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah yang banyak dipengaruhi oleh komponen belajar mengajar, misalnya siswa, guru, sarana dan prasarana belajar. Berkaitan dengan proses interaksi belajar mengajar ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan antara lain adalah metode pembelajaran. Metode yang digunakan guru dalam mengajar menentukan sikap siswa, sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan metode yang tepat sesuai dengan tujuan kompetensi sangat diperlukan, karena metode adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mengadakan hubungan dengan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadikan kendala untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Pembelajaran IPA semacam ini dapat diperbaiki dengan berbagai strategi pembelajaran aktif salah satunya adalah strategi pemberian hadiah memberikan

kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses berpikir, memberikan ide-ide atau gagasan, serta mempertimbangkan jawaban yang tepat dalam menjawab suatu pertanyaan yang diberikan oleh guru secara kelompok, maka siswa dapat meningkatkan aktifitas belajarnya, sehingga terjadi pemahaman dan penguatan terhadap materi yang diberikan di sekolah dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hadiah secara teoritis dapat dinilai mampu meningkatkan keaktifan karena hadiah merupakan salah satu stimulus untuk meningkatkan motivasi dalam belajar. Menurut Muzakir dan Sutrisno (1997: 45) mengatakan “*reward* itu sendiri sesungguhnya adalah *stimulus* yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sebuah respon tertentu”. Dengan adanya *stimulus* atau rangsangan tersebut individu tergugah melakukan kegiatan misalnya: mengeluarkan liur karena mencium bau sedap, berteriak, “aduh” karena kakinya terinjak.

Hasil wawancara terhadap guru kelas IV diperoleh beberapa masalah yang membuat hasil belajar siswa rendah. Pertama, karakteristik siswa kelas IV yang suka berkelompok. Kedua, kondisi anak yang masih suka bermain. Ketiga, pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga membuat anak bosan dan kurang aktif dalam belajar IPA. Guru banyak menjelaskan dan siswa kurang diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan temannya. Penggunaan strategi pemberian hadiah diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dalam proses belajar mengajar itu aktivitasnya tidak hanya didominasi oleh guru. Dengan demikian siswa akan terlibat secara fisik,

emosional, dan intelektual yang pada akhirnya diharapkan materi benda yang diajarkan oleh guru dapat dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil angket keaktifan yang dibagikan sebelum menggunakan strategi pemberian hadiah, rata-rata siswanya kurang aktif dalam pembelajaran IPA. Dari 32 siswa terdapat 14 siswa atau 40% berada pada kategori kurang aktif, 10 siswa atau 29% berada pada kategori cukup aktif, dan 11 siswa atau 31% berada pada kategori aktif. Sedangkan untuk hasil belajarnya 18 dari 32 siswanya kurang memahami pelajaran IPA khususnya materi tentang benda. Hal ini dilihat dari nilai tes harian ke-2 IPA <63, nilai 63 merupakan batas tuntas atau KKM. Dari 32 siswa diketahui hanya 17 siswa atau 48,6% yang tuntas dan 18 siswa atau 51,4% yang belum tuntas.

Hasil pengamatan di atas menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar IPA siswa rendah. Dalam kaitan ini strategi pemberian hadiah digunakan untuk membantu setiap anak dalam mengatasi kesulitan, baik secara klasikal maupun secara individual, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA khususnya tentang materi benda adalah dengan memberikan hadiah karena hadiah merupakan berbagai bentuk apresiasi atau penghargaan terhadap suatu prestasi. Apabila siswa diberikan rangsangan atau stimulus maka individu akan tergugah melakukan kegiatan, misalnya dengan hadiah tersebut siswa akan semangat untuk belajar dan akhirnya menimbulkan motivasi untuk belajar dan meningkatkan prestasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Keaktifan Siswa Menjawab Pertanyaan dan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrandah Kec. Toroh Kab. Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/ 2013”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diuraikan diatas maka teridentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- a. Nilai pada mata pelajaran IPA rendah
- b. Keaktifan siswa menjawab pertanyaan dalam mata pelajaran IPA rendah
- c. Guru kurang memberi motivasi belajar
- d. Belum pernah dilakukan stimulus seperti pemberian hadiah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang berkaitan dengan judul sangat luas. Oleh karena itu perlu adanya suatu pembatasan masalah, sehingga yang diteliti akan lebih jelas dan tidak menimbulkan persepsi yang berbeda. Maka peneliti membatasi obyek-obyek penelitian sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran IPA yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pemberian hadiah (*reward*).
- b. Peneliti hanya meneliti siswa kelas IV SD Negeri 1 Ngrandah dan SD Negeri 3 Ngrandah Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan.

- c. Indikator dalam belajar siswa adalah seberapa besar peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa (keaktifan) yang dicapai siswa terhadap pembelajaran IPA.
- d. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA hanya dibatasi pada keaktifan mengerjakan soal latihan, keaktifan mengajukan pertanyaan/bertanya dan menjawab pertanyaan.
- e. Materi pembelajaran yang lebih ditekankan adalah materi gaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diungkapkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Seberapa Besar Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Keaktifan Siswa Menjawab Pertanyaan dan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrandah Kec. Toroh Kab. Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/ 2013”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Keaktifan Siswa Menjawab Pertanyaan dan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrandah Kec. Toroh Kab. Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/ 2013”.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

- 1) Memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) terhadap Keaktifan Siswa Menjawab Pertanyaan dan Hasil Belajar IPA siswa.
- 2) Sebagai bahan yang dapat memberikan interpretasi tentang Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) terhadap Keaktifan Siswa Menjawab Pertanyaan dan Hasil Belajar IPA.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa, penelitian ini memberikan motivasi siswa dalam belajar.
- 2) Bagi guru, penelitian ini memberikan masukan guru untuk lebih dekat dengan siswa.
- 3) Bagi orang tua, penelitian ini agar menjadi wacana yang dapat diamalkan dalam mendidik anak di rumah untuk belajar.
- 4) Dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi pembaca pada umumnya dan penulis sendiri pada khususnya dalam menerapkan ilmu-ilmu kependidikan yang diperoleh di bangku kuliah dengan praktek sesungguhnya.
- 5) Mengembangkan penelitian pendidikan yang terkait dengan hasil belajar siswa.