

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti ini menuntut kita untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, sumber daya manusia yang berkualitas merupakan persyaratan untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu media untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan. Sebagaimana tertuang dalam UU Sisdiknas No 20 Th 2003 bahwasannya “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa”. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya tidaklah mudah sebab dampak negatif modernisasi membawa pada *westernisasi* (budaya barat) sehingga mempengaruhi kebudayaan dan dunia pendidikan kita. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan yaitu kualitas pendidik.

Putri, A. R. (2019) berpendapat bahwa guru sebagai aktor utama yang berperan mengendalikan jalannya proses kegiatan belajar dikelas diharapkan bisa mengemban tugasnya dengan baik serta dapat memperbaiki moral siswa. Namun, dalam mengemban tugas tersebut guru selalu dihadapkan dengan permasalahan yang sama, yakni masalah pengelolaan kelas serta minat siswa yang rendah dalam kegiatan belajar di kelas. Rendahnya motivasi siswa dikelas bisa disebabkan oleh metode mengajar yang bersifat monoton, seperti halnya metode ceramah yang sangat sering digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Melihat kondisi tersebut tidak menutup kemungkinan timbul berbagai masalah yang dihadapi oleh para guru. Seorang guru diharapkan harus bisa menguasai kelas dan mengkondisikan siswa yang perhatiannya mulai terpecah. Guru juga harus bisa memberikan motivasi pada siswa, bagaimana caranya agar belajar itu tidak membosankan melainkan menyenangkan. Suasana belajar yang tidak nyaman dan membosankan dikarenakan kurangnya inovasi guru dalam pengembangan pembelajaran.

Menurut undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas seseorang dalam berpikir sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Saat ini dalam implementasi kurikulum 2013 di sekolah menerapkan pembelajaran tematik. Menurut Rusman (2012:254) pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Dalam pembelajaran tematik, penyampaian materi yang luas tidak cukup hanya dengan menggunakan pembelajaran yang konvensional saja, tetapi juga diperlukan pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dan membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

Namun fakta yang terjadi di SD Negeri Wironanggan 01 masih ada siswa yang kurang berperan aktif bahkan tidak jarang melakukan penyimpangan, misalnya perkelahian antar siswa, melalaikan tugas, gaduh pada saat jam pelajaran, dan membantah jika diperingatkan. Nampaknya berbagai penyimpangan tingkah laku siswa tersebut tidak hanya terjadi di lingkungan SD Negeri Wironanggan 01 akan tetapi hampir di semua lembaga sekolah lainnya. Agar proses pendidikan bisa berjalan dengan lancar dan tidak terjadi penyimpangan, maka diadakan upaya pencegahan dalam berbagai macam seperti peraturan-peraturan. Dalam hal ini perlu adanya *punishment* agar siswa taat terhadap peraturan yang sudah diberikan. Menurut Yanuar (2012: 54) bahwa ada beberapa alasan yang mendasari mengapa hukuman harus diberikan kepada anak yang telah berbuat salah diantaranya yaitu agar anak tidak mengulang kejadian yang sama, dapat mengambil pelajaran, memiliki konsistensitas janjinya.

Dalam penerapan pengembangan pembelajaran juga diperlukan penghargaan kepada siswa yang aktif dan taat kepada peraturan. *Reward* yang diberikan di SD Negeri Wironanggan 01 berupa hadiah dan tambahan nilai. Menurut Hamalik (2011: 120) mengemukakan bahwa “*Reward* berpengaruh terhadap motivasi belajar, tetapi harus diwaspadai agar jangan sampai *reward* menjadi pengganti tujuan belajar”. Sedangkan menurut Jabeen, dkk (2015) *reward* diberikan sebagai imbalan kepada siswa agar memiliki motivasi untuk berperilaku baik.

Lu, dkk (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “*Effect of Reward and Punishment on Conflict Processing: Same or Different?*” menghasilkan suatu kesimpulan yaitu *reward* dan *punishment* mampu mempengaruhi secara berbeda pada sebuah proses permasalahan dengan efek-efek yang ditimbulkan dari keduanya tidaklah bersifat tetap, tergantung oleh tingkatan kesadaran. Efek-efek yang ditimbulkan bersifat berbeda jika kaitannya dengan hubungan nyata yang dapat diamati, akan tetapi tidak dalam kondisi hubungan yang sulit diamati. Sedangkan menurut Sriyanti, dkk (2009:72) pemberian *reward* maupun pemberian *punishment* digunakan oleh guru sebagai bentuk penguatan, stimulus dalam mendidik siswa. Dalam teori pembelajaran dikenal dengan istilah *Law of effect* perilaku yang bersifat menyenangkan cenderung untuk diulang atau dipertahankan, sedangkan perilaku yang menimbulkan efek tidak menyenangkan cenderung untuk ditinggalkan atau tidak diulang. Lebih jauh efek yang tidak menyenangkan dirasakan sebagai *punishment* sedangkan efek yang menyenangkan dirasakan sebagai *reward*.

Guna meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran dengan proses pemberian *reward* dan *punishment* harus memperhatikan beberapa hal. Seperti yang dikatakan oleh Usman (2013:80-81) bahwa penguatan (*reinforcement*) *reward* dan *punishment* berupa segala bentuk respon, baik verbal maupun non verbal sebagai modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa dengan tujuan untuk memberikan umpan balik (*feedback*) bagi siswa atas perbuatannya. Terutama harus sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan yang mengiringi proses pemberian *reward* dan *punishment*. Sedangkan

menurut Djamarah (2008:165) bahwa pemberian *punishment* yang positif akan menjadi alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif, yang dimaksudkan sebagai *punishment* yang mendidik dan bertujuan untuk memperbaiki sikap dan perbuatan siswa yang dianggap salah/menyalahi peraturan yang berlaku. Pemberian *punishment* yang positif juga dapat mencegah siswa agar tidak mengulangi kesalahan yang sama/kesalahan yang dilakukan berulang-ulang.

Hamalik (2011: 120) mengemukakan bahwa “*Reward* berpengaruh terhadap motivasi belajar, tetapi harus diwaspadai agar jangan sampai *reward* menjadi pengganti tujuan belajar”. Ningrum (2013) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Ulum 02 Tembalang Tahun 2012/2013” memberikan kesimpulan bahwa kurang ada hubungan yang signifikan, antara pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa dan pengaruh tersebut tergolong rendah. Penelitian yang mengkaji tentang *Reward and Punishment* yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Ikranagara, P (2014) dengan judul “Pemberian *Reward* dan *Punishment* untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Kejobong Purbalingga”. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri Kejobong Purbalingga dapat ditingkatkan melalui pemberian *Reward* dan *Punishment*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji masalah tersebut dengan mengadakan penelitian yang berjudul “Analisis Dampak *Reward* dan *Punishment* dalam Pengelolaan Pembelajaran Tematik: Persepsi Guru SD Negeri Wironanggan 01”. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas 1 sampai dengan guru kelas 6 serta melibatkan beberapa perwakilan dari wali murid.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah prosedur *reward* dan *punishment* dalam pengelolaan pembelajaran tematik di SD Negeri Wironnggan 01?
2. Bagaimana dampak dari *reward* dan *punishment* dalam pengelolaan pembelajaran tematik di SD Negeri Wironnggan 01?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini meliputi:.

1. Untuk menganalisis prosedur *reward* dan *punishment* dalam pengelolaan pembelajaran tematik di SD Negeri Wironnggan 01.
2. Untuk menganalisis dampak dari *reward* dan *punishment* dalam pengelolaan pembelajaran tematik di SD Negeri Wironnggan 01.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan mendatangkan manfaat yang dapat diambil oleh pihak-pihak yang terkait dengan penelitian seperti siswa, guru, dan sekolah. Adapun manfaat dari penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis artinya hasil hasil penelitian bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Manfaat praktis artinya hasil penelitian bermanfaat bagi berbagai pihak untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi sekolah, guru, siswa, orangtua, dan peneliti. Berikut merupakan uraian dari manfaat penelitian secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan kontribusi di bidang pendidikan dengan memberikan tambahan referensi dan informasi mengenai pemberian *reward* dan *punishment*.

- b. Menambah dan memperluas pengetahuan khususnya mengenai pemberian *reward* dan *punishment*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran tematik, yang nantinya akan dapat diterapkan oleh peneliti ketika sudah memiliki kewajiban untuk mendidik siswa.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian yang diharapkan dapat memberikan informasi bagi pihak-pihak sekolah dan meningkatkan mutu pendidikan sehubungan pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran.