

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMA Pasundan 3 Bandung, proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran PKn menghadapi berbagai masalah. Salah satunya adalah mengenai kurangnya minat siswa dalam pembelajaran PKn. Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dengan guru PKn dan beberapa siswa di SMA Pasundan 3 Bandung ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran PKn, yaitu sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam pembelajaran PKn dikelas pada proses nya siswa tidak aktif cenderung pasif. Kurangnya menyimak dan memperhatikan pembelajaran sehingga dalam pemahamannya kurang baik.
2. Kesulitan pada guru kurangnya siswa dalam membaca terhadap materi dan buku pelajaran. Sehingga siswa hanya mengandalkan guru saja.
3. Tidak adanya saingan dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya berleha-hela. Dan hanya sekedar hadir dan mengikuti pembelajaran.
4. Guru kurang memberikan *punishment* sehingga tidak ada pacuan dalam proses pembelajaran.

Hal ini terlihat pada kelas X-1 dimana siswa kurang aktif dalam proses pembelajarannya, kurangnya menyimak materi, dalam mengerjakan tugas tidak maksimal, dan kurangnya teguran terhadap siswa yang tidak merhatikan. Sehingga kurangnya efektif dalam proses pembelajaran dan kurangnya tersampainya tujuan pembelajaran.

Dari permasalahan yang nyata di lapangan dan beberapa permasalahan dalam pembelajaran PKn secara umum tersebut tentu jelas menimbulkan kurangnya minat siswa untuk belajar PKn. Tidak adanya semangat bagi siswa menimbulkan kurangnya motivasi terhadap siswa dalam proses belajarnya. Oleh karena itu guru

harus pintar-pintar memilih strategi dalam mengatasi hal tersebut. Agar motivasi siswa dalam belajarnya meningkat maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Oleh karena itu, peneliti mencoba membuat siswa lebih aktif didalam kegiatan pembelajaran, dan meningkatkan semangat belajar dalam diri siswa. Dengan pemberian *reward and punishment* kepada siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk lebih giat belajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan merupakan perbuatan yang dilaksanakan oleh setiap manusia. Undang – Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 dalam Siswoyo, dkk (2008:19) menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan Undang-Undang tersebut, pendidik memiliki cakupan mengenai arah, proses, maupun tujuan yang menyeluruh dan kompleks. Selama perkembangannya, pendidikan memiliki beberapa pengertian yang berasal dari beberapa pakar pendidikan. Setiap pengertian tersebut didasari oleh pemahaman yang mendalam dalam kurun waktu tertentu. Poerbakawatja dan Harahap (t.t) dalam Sugihartono, dkk (2007:3) berpendapat bahwa “pendidikan merupakan usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan kedewasaan yang selalu di artikan sebagai kemampuan untuk bertanggung jawab terhadap segala perbuatannya”. Brubacher (t.t) dalam Siswoyo, dkk (2008:18), menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah proses dalam nama potensi-potensi, kemampuan-kemampuan, kapasitas-kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, dan digunakan oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pengertian pendidikan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan merupakan perbuatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja oleh manusia untuk mendewasakan manusia melalui perubahan tingkah laku secara individu maupun kelompok sehingga dengan kedewasaan tersebut dapat membawa manfaat bagi dirinya sendiri maupun bagi yang lain.

Pendidikan memiliki beberapa unsur yang menjadi penopang dalam proses penyelenggaraan pendidikan. Salah satu unsur tersebut adalah pendidikan atau guru. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab XI Pasal 39 Ayat 2 berbunyi :

Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama pada bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Berdasarkan pada undang-undang tersebut, salah satu tugas dari seorang guru adalah melakukan pembimbingan. Pembimbingan ini dilakukan dengan cara guru melakukan kegiatan bimbingan terhadap siswa-siswi yang menjadi tanggung jawabnya untuk mengatasi kesulitan mereka sendiri.

“Bimbingan yaitu pemberian bantuan, arahan, motivasi, nasihat, dan penyuluhan agar siswa mampu mengatasi, memecahkan dan menanggulangi masalahnya sendiri” (Sagala 2010:9). Kegiatan bimbingan mengharuskan seorang guru untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk mengerti siswa dan permasalahannya di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran sehingga dapat memberikan bantuan guna menangani permasalahan tersebut.

Salah satu kebutuhan yang dimiliki siswa adalah kebutuhan penghargaan yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan *reward and punishment*. Pemberian *reward and punishment* dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa diakui sebagai individu unik yang memiliki kemampuan tertentu dan karakteristik yang dapat dihargai. Seorang siswa yang mendapatkan *reward* dari guru

menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan yang lain dan memiliki karakter yang positif. Sebaliknya, siswa yang mendapatkan *punishment* dari guru juga mengidentifikasi bahwa kemampuan yang dimiliki berbeda namun kearah yang kurang positif dan memiliki karakter yang kurang positif pula.

Adrian Gostik dan chester Elton (2006:1 & 7) menyampaikan prinsip dalam pemberian rewardnya.

Menurutnya penghargaan harus difokuskan pada perilaku yang tepat dan penghargaan yang tepat. Jauh sebelum penghargaan diberikan seharusnya mereka terlebih dahulu diberi penjelasan tentang hal-hal yang harus mereka lakukan dan memberikan penghargaan sesuai dengan kerja keras dan prestasi.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penghargaan bermakna :

- a. Dari hal yang menyebabkan anak didik memperoleh penghargaan, anak didik mengetahui norma-norma kehidupan yang baik.
- b. Penghargaan memupuk rasa suka pada perbuatan atau norma yang baik dan memperbesar semangat berbuat luhur, lebih-lebih kalau penghargaan berasal dari pendidik yang dihormati dan disayangi anak didik.
- c. Penghargaan yang akan diterima menolong kata hati anak didik menjatuhkan pilihannya pada motif yang tepat pada waktu anak didik mengalami perjuangan motif.
- d. Didalam Pendidikan social rumah tangga, di sekolah maupun di dalam masyarakat pemberian penghargaan menimbulkan suasana gembira.
- e. Penghargaan memperkeras kemauan anak didik melaksanakan perbuatan luhur yang ia pilih.
- f. Penghargaan mempertinggi prestasi perbuatan anak didik dan rombongan sosialnya (soejono, 1990).

Menurut M.J Langeveld dalam memberikan suatu hukuman, para pendidik hendaknya berpedoman pada prinsip “*punitur, Quia peccatum* “ artinya dihukum Karena bersalah, dan “*puniture ne peccatum*” artinya dihukum agar tidak lagi berbuat kesalahan.

Menurut Good dan Brophy dikutip oleh Suharsimi Arikunto (1990)

hukuman hendaknya dapat diberikan dalam ukuran yang sekecil-kecilnya dengan bobot seringan-ringannya tetapi sudah cukup dirasakan oleh subjek penerima hukuman sebagai alat untuk memotivasi pengurangan perilaku menyimpang.

Penerapan pemberian *reward and punishment* merupakan strategi yang cukup efektif untuk menggerakkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan pada tahun 2010 oleh Rohmanudin yang berjudul “pengaruh implementasi Hadiah Terhadap Motivasi Belajar siswa SD Muhammadiyah Plus Kota Salatiga Tahun Ajaran 2009/2010”. Dalam penelitian tersebut, kesimpulan yang dihasilkan adalah ada pengaruh positif antara implementasi hadiah terhadap motivasi belajar siswa.

Peneliti lain yang membuktikan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain oleh Rahmadiyah pada tahun 2013 dengan judul “pengaruh *reward and punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi Dokumen kedalam Jurnal Umum”. Hasil dari peneliti ini ada perbedaan yang muncul yaitu terjadi peningkatan motivasi belajar pada siswa sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Kusuma tahun 2013 yang berjudul “pengaruh pemberian pengaruh *reward and punishment* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani”. Menghasilkan kesimpulan tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani.

Berdasarkan latar belakang yang memuat landasan teori maupun bukti yang mendukung pemberian *reward* dan *punishment*. Maka dari itu penulis tertarik

untuk mengkaji masalah tersebut dengan mengadakan penelitian yang berjudul :”Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas x Pada Mata Pelajaran PKn Di SMA Pasundan 3 Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Masih rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran pkn.

C. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang penelitian diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa di kelas x pada mata pelajaran pkn di SMA PASUNDAN 3 Bandung ?
2. Bagaimana pengaruh pemberian punishmen terhadap motivasi belajar siswa di kelas x pada mata pelajaran pkn di SMA PASUNDAN 3 Bandung ?
3. Seberapa besar pengaruh pemberian reward and punishmen terhadap motivasi belajar siswa di kelas x pada mata pelajaran pkn di SMA PASUNDAN 3 Bandung ?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada adakah pengaruh pemberian reward and punishmen terhadap

motivasi belajar siswa di kelas x pada mata pelajaran pkn di SMA PASUNDAN 3 Bandung.

E. Hipotesis

Semakin besar siswa mendapat *reward* semakin besar motivasi belajar siswa, dan semakin kecil *punishment* maka akan semakin besar juga motivasinya.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi tentang pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa kelas x pada mata pelajaran pkn di SMA Pasundan 3 Bandung. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk menganalisis “Pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran pkn di SMA Pasundan 3 Bandung”.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi pendidik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan bagi guru yang relevan dan bahan kajian ke arah pengembangan kompetensi mengajar guru dalam proses belajar mengajar di kelas agar guru dapat meningkatkan kualifikasinya sebagai upaya untuk meningkatkan profesionalisme. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan terutama yang berhubungan dengan motivasi siswa dalam proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas.

2. Manfaat bagi sekolah

Kegunaan penelitian ini bagi sekolah secara praktis diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut:

- a. Memberikan informasi bagi sekolah agar meningkatkan kualifikasinya sebagai lembaga pendidik dalam meningkatkan profesionalisme sekolah.
 - b. Sebagai bahan masukan bagi sekolah bahwa memberikan motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh pemberian reward.
3. Manfaat bagi peneliti
- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut tentang model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - b. penelitian ini bisa menjadikan bahan masukan bagi peneliti untuk kepentingan pengembangan ilmu bagi pihak-pihak yang berkepentingan guna menjadikan penelitian yang lebih lanjut terhadap objek sejenis atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.
4. Manfaat bagi peserta didik / siswa
- a. Supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa
 - b. Dapat menumbuhkan minat belajar siswa supaya hasil belajar meningkat.
 - c. Dapat menjadi contoh terhadap temannya.
 - d. Dapat meningkatkan minat belajar teman sekelasnya.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang sedang diteliti. Adapun definisi operasional variabel penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Reward

Reward adalah satu alat pendidikan untuk mendidik anak-anak supaya anak menjadi merasa senang karena perbuatan dan pekerjaannya mendapat penghargaan. Atau dengan kata lain, *reward* adalah alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar

bagi murid. *Reward* sebagai alat untuk mendidik tidak boleh bersifat sebagai upah. Ada 3 jenis *reward* atau penghargaan, yaitu hadiah berupa barang/benda, pujian (praise) dan perlakuan istimewa.

2. *Punishment*

Menurut Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, memaparkan hukuman adalah suatu perbuatan, dimana kita secara sadar dan sengaja menjatuhkan nestapa kepada orang lain itu, yang baik dari segi kerjasmanian maupun dari segi kerohanian orang lain itu mempunyai kelemahan bila dibandingkan dengan diri kita, dan oleh karena itu, maka kita mempunyai tanggung jawab untuk membimbingnya dan melindunginya.

Sedangkan menurut Ngalim Purwanto, menjelaskan hukuman adalah penderita yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh seseorang (orang tua, guru) sesudah terjadi suatu pelanggaran, kejahatan atau kesalahan.

Dalam kamus bahasa Indonesia, disebutkan mengenai bentuk hukuman, sebagaimana berikut :

- a. Siksa yang dikenakan kepada orang-orang yang melanggar undang-undang
- b. Keputusan yang dijatukan oleh hakim.
- c. Hasil atau akibat menghukum

3. Motivasi belajar

Motivasi merupakan suatu kekuatan yang dapat mendorong seseorang melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan dalam diri seseorang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya

dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Jadi Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Motivasi belajar juga berarti sebagai keseluruhan daya penggerak, pendorong, dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang diwujudkan dalam bentuk adanya kebutuhan, dorongan dan usaha siswa dalam melakukan aktivitas guna mencapai tujuan.

I. Sistematika Skripsi

Untuk memberikan gambaran mengenai isi laporan penelitian ini maka sistematika pembahasannya disusun sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan dimaksudkan untuk memberikan gambaran terhadap skripsi ini agar pembaca mengerti apa yang di maksud dalam pembahasan selanjutnya. Di bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang berfungsi untuk memberikan gambaran tentang masalah yang akan diteliti, rumusan masalah yang menjadi pertanyaan yang harus di jawab dalam penelitian ini, tujuan dan kegunaan penelitian dimaksudkan agar hasil yang diharapkan sesuai dengan penulisan skripsi ini sehingga penulisan dapat mengarah pada sasaran yang dikehendaki, ruang lingkup dan batasan masalah penelitian ini adalah untuk mempermudah peneliti dalam penelitian sehingga penelitian ini fokus pada apa yang akan diteliti, dan yang terakhir adalah sistematika pembahasan yaitu menggambarkan secara garis besar susunan penulisan dari skripsi ini untuk memberi kemudahan bagi pembaca yang ingin mengambil manfaat dari skripsi ini.

Bab II. Akan menguraikan kajian pustaka yang menjadi landasan dalam penulisan dan penelitian skripsi yang berisi pembahasan tentang *reward* (ganjaran); pengertian *reward* (hadiah), macam-macam *reward* (hadiah), tujuan *reward* (hadiah), pembahasan tentang *punishment* (hukuman); pengertian *punishment* (hukuman), macam-macam *punishment* (hukuman), tujuan

punishment (hukuman), dan pembahasan tentang motivasi; pengertian motivasi belajar, macam-macam motivasi belajar, fungsi motivasi, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, serta pembahasan tentang pengaruh metode reward and punishment terhadap peningkatan motivasi belajar khususnya pada pembelajaran pkn. Dengan adanya pokok pembahasan ini agar bisa memberikan dukungan yang manap sehingga mencerminkan konsep ideal sebagai landasan teori yang kuat. Hal ini dimaksudkan agar dapat menyumbang kerangka pemikiran dalam pembahasan berikutnya.

Bab III. Menguraikan metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berisi tentang lokasi penelitian, jenis penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengumpulan data, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode dokumentasi, wawancara, angket, observasi, dan yang terakhir analisis data. Analisis data adalah sebagai cara untuk menganalisa data yang telah penulis dapat dari objek penelitian, serta validitas dan reabilitas.

Bab IV. Membahas mengenai hasil penelitian berisi tentang latar belakang objek peneliti yang meliputi ; sejarah berdirinya SMA Pasundan 3 Bandung, siswa kelas X, serta deskripsi data meliputi ; data responden, deskripsi data hasil yang menggambarkan tentang data yang akan diolah dengan menggunakan statistik.

Bab V. Membahas mengenai isi kesimpulan dan saran dari apa yang telah diuraikan pada bab diatas serta sebagai informasi yang telah diuji kebenarannya oleh peneliti serta memberikan saran yang relevan untuk membangun bagi objek peneliti yang bersumber atau merujuk pada materi yang ada.