

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berasal dari kata *didik* dalam Bahasa Indonesia juga hasil dari transliterasi peng-Indonesia-an dari Bahasa Yunani yaitu “Peadagogie”. Etimologi kata *Peadagogie* adalah “pais” yang artinya “anak”, dan “again” yang terjemahannya adalah “bimbing”. Jadi terjemahan bebas kata *peadagogie* berarti “bimbingan yang diberikan kepada anak”. Menurut terminologi yang lebih luas maka pendidikan adalah usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tujuan hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental (Mardianto, 2012).

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama dalam proses pembangunan nasional. Pendidikan sebagai alat utama pembangunan sumber daya manusia berperan dalam mengembangkan peserta didik menjadi sumber manusia yang produktif dan memiliki kemampuan professional dalam meningkatkan mutu kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, pembelajaran di sekolah termasuk salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia. Sekolah sebagai lembaga formal tentu tidak lepas dari berbagai aktifitas yang berkaitan dengan upaya menciptakan efisiensi dan keefektifan pencapaian tujuan pendidikan, untuk itu sekolah menyelenggarakan kegiatan belajar-mengajar sebagai realisasi tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Perbowosari Heny, Indrawan Irjus, 2020).

Pembelajaran di sekolah merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dengan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif

untuk mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar apabila tidak didukung dengan komponen-komponen dalam pembelajaran karena antara proses pembelajaran dengan komponen pembelajaran saling mempengaruhi dan saling berkaitan agar hasil belajar siswa dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak dipisahkan dalam proses pembelajaran. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, guru memiliki peranan penting dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. (Rukajat, 2018). Selain itu, banyak faktor yang harus dipenuhi serta diperhatikan oleh guru agar dapat memudahkan proses belajar siswa baik secara langsung ataupun tidak langsung. Usaha pencapaian agar peserta didik sampai pada kondisi yang diinginkan tentu menempuh berbagai cara untuk melewati berbagai kondisi dan mengikuti beberapa prinsip yang menjadi aturan dalam belajar. Namun harus disadari bahwa ditengah tengah antara kondisi awal sampai kondisi tujuan terdapat pula beberapa hal yang menjadi rintangan baik datang dari siswa maupun dari luar siswa.

Rintangan atau hambatan yang dialami siswa tersebut sering disebut dengan kesulitan belajar. Kesulitan belajar adalah fenomena dimana siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Siswa yang bersangkutan tidak berhasil mencapai taraf kualifikasi hasil belajar tertentu berdasarkan ukuran kriteria keberhasilan seperti yang dinyatakan dalam tujuan instruksional dan tingkat perkembangannya (Mardianto, 2012). Gejala-gejala siswa yang cenderung kurang baik dan kurang mendukung dalam proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian khusus dari guru karena akan berdampak pada pencapaian prestasi yang rendah (Irham Muhammad, 2017). Faktanya kesulitan belajar yang sering di alami siswa adalah karena lemahnya semangat belajar, rendahnya motivasi dalam belajar dan menurunnya gairah dalam

belajar yang tentu akan berdampak pada turunnya hasil belajar yang diperoleh. Motivasi merupakan unsur terpenting dalam pencapaian prestasi seseorang dan juga dalam kegiatan pembelajaran, (Nursalim Mochamad, Laksmiwati Hermien, Budiani Santi Meita, 2019).

Secara umum berdasarkan sumbernya, motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang ada di dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang dirangsang oleh faktor yang berasal dari luar dirinya atau hal atau keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar salah satunya adalah dengan reward, guru memberikan siswa reward berupa sesuatu kepada siswa. (Parnawi, 2014).

Menurut kamus Bahasa Inggris *Reward* berarti penghargaan atau hadiah. Reward adalah sesuatu yang diberikan kepada seseorang apabila ia melakukan perubahan perilaku yang baik atau melakukan sesuatu pekerjaan dengan baik (Slameto, 2010). Reward merupakan salah satu alat pendidikan yaitu alat untuk mendidik siswa agar siswa dapat merasa senang karena perbuatan dan pencapaiannya dalam proses pembelajaran mendapatkan penghargaan. Reward yang diberikan kepada siswa bentuknya bermacam-macam, secara garis besar reward dapat berupa pujian, tanda penghargaan atau hadiah. Reward membuat siswa menjadi semangat mengarahkan siswa untuk bertahan mencapai tujuan karena memiliki pengharapan, siswa meyakini bahwa apabila mereka berhasil mendapatkan nilai akademis yang baik mereka akan mendapatkan sesuatu yang mereka harapkan seperti pujian, atau hadiah. Selain itu juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, dan menyenangkan dan tentunya akan berdampak pada hasil belajar yang baik demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Reward membantu dalam mengembalikan semangat siswa dalam pembelajaran sejarah, sering kali dalam pembelajaran sejarah siswa merasa jenuh dan bosan selain itu siswa juga

kehilangan semangat karena seringnya jam pelajaran sejarah ditempatkan pada siang hari dimana gairah semangat belajar siswa mulai menurun, serta kurangnya rasa antusias siswa dan sifat acuhnya siswa terhadap pelajaran sejarah yang dinilai kurang menarik. (Ismaun, 2005). Oleh karena itu guru harus berpikir kreatif agar tetap bisa menjalankan proses pembelajaran sejarah dengan baik, salah satunya dengan berinovasi dalam pembelajaran dan menggunakan cara pembelajaran yang baik selain itu guru dituntut untuk bisa lebih memahami dan memiliki kedekatan emosional dengan siswa agar dapat mengetahui permasalahan atau kesulitan siswa dalam belajar dan caranya agar siswa lebih paham dan termotivasi, merasa senang dan tidak jenuh dalam pembelajaran sejarah.

Pada kurikulum 2013, guru dituntut berperan secara aktif sebagai motivator dan fasilitator pembelajaran sehingga siswa akan menjadi pusat belajar (*student center*), tidak lagi berpusat pada guru (*Teacher Centered*). Pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memiliki kemampuan menyerap ilmu pengetahuan, sistem berpikir, nilai dan moral serta keterampilan. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan kemampuan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan dan mencapai hasil belajar yang baik, untuk mencapai hasil belajar siswa yang baik, maka dalam mencapai hasil belajar siswa yang baik diperlukan dalam penerapan proses pembelajarannya diterapkan atau digunakan cara pembelajaran yang membuat siswa aktif, dan menguasai materi pelajaran sejarah sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik seperti menggunakan reward dalam pembelajaran agar siswa merasa senang, aktif dalam pembelajaran selain itu pemberian reward dalam pembelajaran dapat membangun stimulus siswa baik seperti pikiran, perasaan dan hal-hal lain yang dapat ditangkap oleh panca indra dan stimulus tersebut dapat menghasilkan respon yang mengakibatkan siswa menjadi aktif, tertarik dalam pembelajaran, dalam penerapan reward dalam pembelajaran guru

memberikan stimulus kepada siswa guna membangun dan memberikan rangsangan berpikir kepada siswa dan siswa menghasilkan respon aktif dalam belajar sejarah, menguasai pelajaran sejarah sehingga akan menghasilkan hasil belajar siswa yang baik, seperti pada teori belajar behaviorisme tentang proses belajar, dalam teori behaviorisme memandang bahwa masukan input yang berupa stimulus yang diberikan guru dan output yang berupa respon atau reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru, dalam proses pembelajaran keduanya dapat menghasilkan perubahan yang baik dalam proses pembelajaran, seperti penerapan reward dalam pembelajaran guru memberikan stimulus kepada siswa berupa reward, dan siswa menghasilkan respon dari pemerian stimulus tersebut yaitu menjadi menguasai materi pelajaran dan menjadi aktif senang dalam pembelajaran yang tentu akan menghasilkan hasil belajar siswa yang baik. Selain itu pada teori lainnya terdapat teori koneksionime tentang pemberian stimulus-respon melalui langkah penguatan, hubungan stimulus-respon tersebut dapat terbentuk melalui langkah penguatan yaitu dapat berupa reward, dalam teori koneksionisme memandang imbalan akan menguatkan hubungan stimulus-respon, imbalan tersebut sesuatu yang siswa senang sehingga siswa aktif, menguasai materi, semakin rajin dan menghasilkan hasil belajar yang diharapkan yaitu hasil belajar yang baik. Salah satu cara yang dapat membangun stimulus-respon dalam proses pembelajaran salah satunya dengan pemberian reward dalam pembelajaran sejarah. Namun dalam praktiknya masih terdapat guru yang kurang mengetahui cara membangun suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran sejarah salah satunya terjadi di SMA Negeri 61 Jakarta terdapat guru sejarah yang kurang berinovasi dalam mengajar hanya dengan metode ceramah dan penugasan, selain itu kurang berinteraksi kepada siswa serta mengajar dengan pembelajaran satu arah hal tersebut membuat siswa bosan jenuh dan menimbulkan sikap acuh siswa terhadap pelajaran sejarah yang membuat siswa tidak tertarik mempelajari sejarah, selain itu

dalam mengajar pembelajaran sejarah kurangnya mengajar yang aktif terutama mengajar dengan strategi pendekatan kecintaan, perhatian dan kasih sayang terhadap siswa yang seharusnya dapat membantu dalam pengajaran sejarah agar lebih menarik, kreatif dan serta dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah (Nelly, 2019). Untuk itu perlunya menumbuhkan kecintaan siswa dalam belajar yaitu dengan reward, reward dapat berupa pujian dan hadiah untuk siswa agar dapat membangun stimulus siswa supaya siswa senang dalam pembelajaran sejarah, aktif, menguasai materi dan apabila hal tersebut akan berlangsung secara terus menerus tentu akan menghasilkan hasil belajar siswa yang baik.

Berdasarkan data penilaian tengah semester I pada saat masih menggunakan strategi pembelajaran yang kurang efektif dan baik ditemukan data pada kelas XI IPS siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 30% dan siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal 70%. Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan SMA Negeri 61 Jakarta sebesar 80. Dengan jumlah siswa kelas XI IPS yang berjumlah 72 orang, maka siswa yang berhasil mencapai KKM hanya berjumlah 22 orang dan siswa yang tidak mencapai KKM berjumlah 50 siswa. Selain itu permasalahan lain berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa SMA Negeri 61 Jakarta, mereka mengatakan bahwa bosan dan jenuh jika pembelajaran sejarah karena guru yang tidak menguasai dan memiliki strategi pembelajaran yang baik yang menyebabkan kurang tertarik dan kurang semangat dalam pembelajaran sejarah sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan reward dalam pembelajaran merupakan faktor yang penting untuk membangun stimulus siswa agar siswa berperilaku baik dan aktif selama mengikuti pembelajaran sejarah, jika siswa baik, aktif dan menguasai pelajaran sejarah maka tentu akan siswa akan menghasilkan hasil belajar sejarah yang baik, semua bermula dari guru yang

membangun daya stimulus siswa melalui penguata-penguatan yang membuat siswa senang dalam pembelajaran sejarah dan siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan SMA Negeri 61 Jakarta sebesar 80. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS SMA Negeri 61 Jakarta”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana pengaruh reward untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah yang akan diangkat pada penelitian ini adalah :

“Pengaruh Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 61 Jakarta Timur”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan reward dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 61 Jakarta Timur?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah?

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan penelitian serta menambah wawasan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan reward untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran sejarah

2. Kegunaan Praktis

Dalam kegunaan praktis, diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan, Adapun kegunaan praktis sebagai berikut:

- a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah baru dalam kesiapan dan pembaharuan dalam mengajar khususnya untuk guru sejarah untuk membangun motivasi siswa yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah.

- b) Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah dapat dijadikan sebagai bahan masukan pedoman penerapan dan tolak ukur kinerja tenaga pendidik sekolah dalam mengajar mata pelajaran

sejarah sehingga akan di peroleh hasil yang lebih optimal dalam mencapai tujuan pendidikan.

c) Bagi Jurusan Sejarah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dalam perkuliahan Strategi Pembelajaran Sejarah.

d) Bagi Peneliti

Merupakan suatu pengalaman bagi peneliti, serta dapat berguna apabila peneliti menjadi pendidik di suatu hari.

