

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, sumber daya manusia dapat ditingkatkan. Purwanto (2014:61) menyatakan bahwa suatu pendidikan dapat digunakan untuk membantu seseorang dalam meningkatkan taraf hidupnya dari tingkatan yang rendah ke yang lebih tinggi melalui usaha seseorang itu sendiri. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional yang tertera pada UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah “Berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Sehingga berdasarkan tujuan pendidikan di atas, maka terlihat jelas bahwa dengan adanya pendidikan menjadikan sumber daya manusia dapat lebih ditingkatkan.

Sebagai upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia melalui pendidikan, maka di Indonesia sendiri terdapat beberapa jenjang dalam program pendidikan. Beberapa jenjang pendidikan tersebut adalah mulai dari TK, SD, SMP, SMA, dan hingga Perguruan Tinggi. Dalam jenjang pendidikan SD (Sekolah Dasar). Setiap jenjang pendidikan memiliki kurikulum yang menjadi acuan untuk melaksanakan pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di pendidikan Indonesia yaitu beberapa sekolah masih menerapkan KTSP 2006 dan terdapat yang sudah menerapkan Kurikulum 2013.

Rasyid (2013:115) mengemukakan bahwa Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi. Dimana kurikulum berbasis kompetensi sendiri merupakan *outcomes-based curriculum* dan oleh karena itu pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari SKL. Kompetensi untuk Kurikulum 2013 yaitu kompetensi dalam bentuk Kompetensi Inti (KI) dan dan dirinci lebih lanjut dalam Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran. Sehingga dalam Kurikulum 2013 materi pada muatan satu saling berkaitan (diintegrasikan) dengan materi pada muatan lainnya. Dalam Kurikulum 2013 di jenjang Sekolah Dasar terdapat 7 muatan yang diintegrasikan yaitu meliputi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, PKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Sehingga ketika salah satu muatan pembelajaran terasa kurang menarik berakibat pada muatan lainnya.

Pelaksanaan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 hendaknya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kompri (2015:4) mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu dorongan dari dalam individu atau siswa untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Peranannya adalah dalam hal menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan dan perubahan-perubahan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Susanto (2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik

yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:51) menyatakan bahwa untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajar secara efektif, siswa dituntut untuk dapat aktif secara fisik, intelektual, serta emosional. Susanto (2013:53) menyatakan bahwa pembelajaran efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Suatu proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa dapat terlibat langsung secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Kualitas dari suatu pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil apabila seluruh siswa pada saat kegiatan pembelajaran itu berlangsung terlibat aktif di kelas. Sedangkan dari segi hasil, suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran yang telah ditentukan telah tercapai.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah memiliki beberapa komponen belajar mengajar, salah satunya adalah guru. Agar tujuan pembelajaran tercapai dan pembelajaran dapat dikatakan aktif, maka guru harus memiliki kemampuan mengajar yang dapat memunculkan motivasi belajar siswa dan guru harus memperhatikan model pembelajaran yang akan digunakan. Model pembelajaran yang diterapkan guru berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan motivasi siswa dan berujung pada hasil belajar yang tuntas. Begitupun sebaliknya, pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai berpengaruh pada kebosanan

dan ketidaktertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan hasil belajar yang tidak tuntas atau kurang. Oleh karena itu, bagi guru yang akan mengajar terlebih dahulu harus memperhatikan dan memilih model pembelajaran dengan tepat.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di SDN Darurejo 1 Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang pada tanggal 25 Februari 2019, menunjukkan bahwa terjadi permasalahan dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan pembelajaran pada kelas III ini sering membuat siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Seringkali ditemui siswa yang suka bermain sendiri, kurang tertarik dengan kegiatan belajar mengajar dan tidak memperhatikan guru pada saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Dan pada saat guru mengajukan pertanyaan terkait materi yang sedang dipelajari, sebagian besar siswa tidak aktif dalam menjawab, hal ini disebabkan karena mereka kurang termotivasi untuk menjawab maupun mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu masalah lain yang timbul adalah hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III masih rendah atau dapat dikatakan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Ketuntasan Belajar Minimal (KBM.) KBM pada kelas III di SDN Darurejo 1 Kabupaten Jombang ini adalah ≥ 70 sedangkan rata-rata nilai dari PH (Penilaian Harian) siswa kelas III tersebut adalah 64,93. Kemudian, hasil wawancara dengan wali kelas III menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran masih kurang, para siswa menganggap bahwa pembelajaran yang tengah dilakukan kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas III SDN Darurejo 1 Kabupaten Jombang masih tergolong rendah. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan di atas dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif. Pemilihan model pembelajaran yang inovatif dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan memberikan hadiah (*reward*). Hadiah merupakan salah satu bentuk apresiasi atau penghargaan terhadap suatu prestasi yang telah dicapai oleh siswa, namun dalam hal ini pemberian hadiah (*reward*) dimasukkan ke dalam sebuah model pembelajaran. Apabila siswa diberi rangsangan atau pancingan, maka siswa tersebut akan tergugah untuk melakukan suatu kegiatan yang diberikan, misalnya dengan pemberian hadiah (*reward*) siswa akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya. Slameto (2010:99) menyatakan bahwa salah satu hal yang dapat dikerjakan guru dalam memberikan motivasi yaitu memberikan hadiah terhadap prestasi yang telah dicapai siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk mencapai prestasi yang lebih baik di kemudian hari. Sehingga model pembelajaran yang digunakan dipadukan dengan pemberian hadiah (*reward*).

Reward sendiri dalam konsep pendidikan menurut Kompri (2015:289) merupakan salah satu alat untuk meningkatkan motivasi para siswa. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan tingkah laku seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang sudah dilakukan secara berulang-ulang. Salah satu bentuk *reward* yang bisa

diberikan kepada anak menurut Rimm (dalam Kompri, 2015:305) yaitu hadiah materi, suatu penghargaan yang diberikan kepada seorang atau siswa atas suatu hal baik yang sudah dilakukannya dan ditunjukkan dalam bentuk materi, seperti stiker, gambar bintang, poin, kado, uang, dan lain-lain. Sehingga untuk membangkitkan motivasi siswa agar aktif belajar dalam pembelajaran dapat menggunakan salah satu cara yaitu pemberian hadiah (*reward*), salah satunya yaitu berupa stiker gambar bintang. Ketika guru memberi pertanyaan dan siswa dapat menjawab dengan benar, maka siswa tersebut diberikan satu buah stiker, jika siswa tersebut dapat menjawab pertanyaan namun jawaban salah maka siswa tersebut tidak mendapatkan stiker dan pertanyaan diberikan kepada siswa lain. Setiap mendapatkan satu stiker maka siswa mendapatkan nilai tambahan sebesar 3, dan masing-masing siswa memiliki kesempatan untuk menjawab sebanyak 3 kali. Hal ini sejalan dengan manajemen kelas menurut Skinner dalam Mujtahidin (2014:22) yaitu usaha untuk memodifikasi perilaku antara lain dengan proses penguatan dimana memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan dan tidak memberi imbalan apapun pada perilaku yang tidak tepat.

Reward yang digunakan dalam penelitian ini dimasukkan dalam suatu model pembelajaran, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Divisions*). Model pembelajaran STAD ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat kelompok kecil siswa dengan tingkat akademik yang berbeda-beda namun saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Dalam model pembelajaran tipe STAD ini terdapat kuis dan perolehan nilai kuis setiap anggota kelompok untuk

menentukan skor yang diperoleh oleh kelompok mereka. Sehingga pada saat kuis diberikan, terdapat kegiatan pemberian hadiah (*reward*) pada tiap jawaban yang sesuai dan tepat. Selain itu, terdapat juga pemberian hadiah atas penghargaan kelompok dengan yang mendapatkan skor terbanyak. Dengan hal ini maka dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah diharapkan dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga memunculkan motivasi belajar dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah (*reward*) ini hendaknya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karena dalam model pembelajaran dengan pemberian hadiah ini menuntut siswa untuk aktif dalam tiap kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah (*reward*) ini juga membuat tiap siswa berusaha mendapatkan hadiah, sehingga setiap diberikannya pertanyaan dan kuis para siswa akan berusaha untuk berlomba menjawab. Dimana tiap siswa memiliki tanggung jawab pada skor kelompok untuk mendapatkan hadiah atau penghargaan kelompok.

Penelitian terdahulu, Rizky Ardi Mabruri (2016) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh *Reward* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Piyaman” menunjukkan bahwa perolehan rata-rata skor motivasi kelas kontrol untuk *pretest* sebesar 73,2 dan *posttest* sebesar 76,4. Perolehan rata-rata skor motivasi kelas eksperimen untuk *pretest* sebesar 73,85 dan *posttest* sebesar 96,15. Dengan demikian terdapat perbedaan rata-rata *pretest-posttest* pada kelas

kontrol sebesar 3,2 dan pada kelas eksperimen sebesar 22,3. Sehingga hal tersebut membuktikan bahwa pemberian *reward* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV. *Reward* yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pujian, penghormatan, hadiah, dan tanda penghargaan. Untuk pujian berupa ucapan bagus, pintar, dan benar, serta isyarat menunjukkan jempol, menepuk bahu, dan memberi tepuk tangan pada siswa. Pada penghormatan berupa penobatan kelompok terbaik dan siswa dengan nilai evaluasi terbaik. Pada hadiah berupa pemberian pensil dan penghapus untuk siswa dengan nilai evaluasi terbaik. Dan pada penghargaan berupa pemberian stiker bintang pada siswa yang berani menjawab pertanyaan lisan yang diajukan guru.

Jurnal dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Gugus VII Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2014/2015” yang diteliti oleh I Ketut Parna dkk (2015) menunjukkan bahwa hasil: Pertama, motivasi berprestasi siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F = 79,790$; $p < 0,05$). Kedua, hasil belajar IPA siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F = 41,804$; $p < 0,05$). Ketiga, secara simultan motivasi berprestasi dan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Penelitian lain, dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Studi Kasus Pada Kelas V SDN Leminggir Kec. Mojosari Kab. Mojokerto)” yang diteliti oleh Bachrudin Hadi Santoso (2015) menunjukkan bahwa hasil uji beda rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus uji-t dependent menghasilkan nilai $t_{hitung} 9,192 > t_{tabel} 2,074$ dengan taraf signifikan 5%. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran *service* bawah bolavoli. Dengan hasil perhitungan tersebut juga dapat diketahui bahwa pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar *service* bawah bolavoli sebesar 13,36%. *Reward* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kalimat verbal dan kalimat non verbal.

Dari uraian di atas, maka peneliti mengajukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di SDN Darurejo 1 Kabupaten Jombang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah (*reward*) terhadap motivasi belajar siswa kelas III di SDN Darurejo 1 Kabupaten Jombang?

- 2) Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN Darurejo 1 Kabupaten Jombang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah (*reward*) terhadap motivasi belajar siswa kelas III di SDN Darurejo 1 Kabupaten Jombang.
- 2) Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN Darurejo Kabupaten Jombang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini secara teoritis dan secara praktis adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan kajian pada penelitian selanjutnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah (*reward*) di Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi mahasiswa atau calon guru, menambah pengetahuan bahwa model pembelajaran yang inovatif sangat penting dalam suksesnya proses kegiatan pembelajaran di kelas serta sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang profesional.
- 3) Bagi guru, memberi motivasi kepada guru untuk menerapkan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran yang lebih inovatif dan meningkatkan kemampuan guru untuk menggunakan pemberian hadiah (*reward*) dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD.
- 4) Bagi sekolah, menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang akan dibuktikan kebenarannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_{0(1)}$: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah (*reward*) terhadap motivasi belajar siswa kelas III di SDN Darurejo 1 Kabupaten Jombang.

- $H_{a(1)}$: Ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah (*reward*) terhadap motivasi belajar siswa kelas III di SDN Darurejo 1 Kabupaten Jombang.
- $H_{0(2)}$: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN Darurejo 1 Kabupaten Jombang.
- $H_{a(2)}$: Ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN Darurejo 1 Kabupaten Jombang.