

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu cara untuk mencerdaskan bangsa yang sesuai dengan pembukaan Undang Undang Dasar 1945 alinea ke-4 serta ingin mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional. Hal ini dikarenakan melalui sektor pendidikan dapat dibentuk manusia yang berkualitas, seperti yang disebutkan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Sekolah sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal mempunyai peranan yang sangat penting dalam usaha mendidik anak- anak dan menjadikannya sebagai masyarakat yang berguna. Hal ini berarti sekolah ikut serta bertanggung jawab atas tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan menurut Undang-Undang Sisdiknas, Tahun 2003, BAB I, Pasal.1, Ayat(1), bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untu memiliki kekuatan spiritual,

¹UUD 1945 N0.20 th2003 Bab 2 pasal 3

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara.²

Motivasi belajar merupakan dorongan psikologis seseorang untuk melakukan tindakan guna mencapai suatu tujuan belajar. Motivasi belajar memainkan peran yang sangat penting dalam mengembangkan gairah, kebahagiaan dan rasa ingin tahu. Konsep motivasi telah banyak dikemukakan oleh para ahli berdasarkan sudut pandang yang berbeda seperti yang dikemukakan oleh Nyayu Khodijah menjelaskan bahwa konsep motivasi adalah suatu daya atau daya atau keadaan yang kompleks dan kehendak setiap orang, dan dipengaruhi. dengan adanya berbagai jenis kebutuhan untuk dipuaskan, diinginkan dan didesak, yang merupakan hal-hal yang memaksa seseorang untuk berbuat dan bertindak.³

Motivasi adalah istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang kompleks. Hampir semua ahli juga sepakat bahwa teori motivasi berkaitan dengan faktor-faktor yang mendorong dan mengarahkan perilaku. Secara umum diyakini bahwa motivasi seseorang untuk terlibat dalam aktivitas tertentu didasarkan pada kebutuhan yang mendasarinya.⁴

Motivasi adalah serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi tertentu bagi seseorang untuk mau atau ingin melakukan sesuatu, dan jika

² UUD Sisdiknas Th 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 1

³ Nyayu Khodijah, Psikologi Pendidikan, (Jakarta : Rajawali Pers, 2016),hal.149

⁴ Idham Kholid, "Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Asing", Jurnal Tadris, vol 10 No.1 (2017), hal. 62

mereka tidak menyukainya, mereka berusaha untuk menyangkal atau menghindari keengganan itu.⁵ Motivasi belajar dapat berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik. Motivasi belajar yang berasal dari diri siswa tumbuh karena adanya semangat untuk meraih prestasi tertinggi, yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa. Sedangkan motivasi belajar yang berasal dari luar diri siswa biasanya, muncul akibat rangsangan-rangsangan belajar yang berasal dari luar, sehingga siswa tepacu untuk rangsangan tersebut. Motivasi merupakan suatu penggerak dari dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai tujuan.⁶

Dari keempat pendapat tentang motivasi diatas, dapat kita pahami, bahwa motivasi adalah dorongan didalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang ditandai dengan timbulnya perasaan atau reaksi untuk mencapai tujuan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar. Namun kenyataannya siswa yang mampu membangkitkan motivasi yang berasal dari dalam dirinya sendiri masih tergolong sangat jarang. Maka dari itu seorang guru sebagai motivator harus mengupayakan motivasi belajar siswa dari luar, sehingga nantinya siswa mampu menumbuhkan motivasi belajar mereka dari dalam.

Dalam sebuah proses kegiatan pembelajaran, seorang guru harus memiliki 8 keterampilan mengajar, salah satu diantaranya yaitu ketrampilan dalam memberi penguatan pada peserta didik. Menurut

⁵ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada,2010), hal.75

⁶ Majid,*Strategi pembelajaran*,2013, hal 308

Arikunto di dalam buku Strategi pembelajaran menuju efektifitas pembelajaran di abad global menyebutkan bahwa ada beberapa karakter siswa dalam pembelajaran tersebut diantaranya, semangat belajar yang rendah, mencari jalan pintas, siswa yang tidak tau tujuan belajar, pasif dan acuh. Untuk mengantisipasi terjadinya karakteristik siswa yang demikian, disarankan bagi seorang guru untuk menerapkan strategi pembelajaran diantaranya, guru harus memiliki variasi dalam mengajar, guru memberikan kesibukan yang menarik, guru menggunakan model *reward*, guru harus memiliki sifat terbuka dan memberikan layanan yang simpatik. Seperti hadist yang diriwayatkan oleh Imam Bukhori tentang proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah sekaligus menyenangkan.

عن أنس بن مالك عن النبي صلى الله عليه وسلم قال يسروا ولا تعسروا وبسروا
ولا تنفروا (أخرج البخاري في كتاب العلم)

Artinya : Dari Anas Bin Malik Dari Nabi Muhammad SAW “
Mudahkanlah dan jangan kamu persulit. Gembirakanlah dan jangan
kamu membuat lari”

(HR Abu Abdillah Muhammad Bin Ismail Ak-Bukhori).⁷

MI Miftahul Ulum merupakan Madrasah Ibtidaiyah yang setara dengan SD yang berciri dan berlandaskan Islam yang berlokasi Jl. R.A. Kartini RT. 06 RW.02 Sukorejo Tambakrejo, kenyataan yang ada khususnya di MI Miftahul Ulum pembelajaran tematik masih belum mencapai secara . Secara mentalitas peserta didik kurang tertarik dan

⁷ <http://multazam-einstein.blogspot.com>

bergairah dalam belajar, efeknya peserta didik mudah acuh tak acuh pada pembelajaran tematik, sehingga menimbulkan motivasi belajar rendah. Hal ini disebabkan oleh kesulitan siswa dalam beradaptasi mempelajari sesuatu yang baru. Selain itu metode dan media yang di gunakan dalam proses belajar mengajar masih terpaku pada buku pelajaran dengan suasana formal, sehingga dirasa masih kurang terciptanya suasana kondusif, inovatif, variatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Permasalahan yang dialami siswa di MI Miftahul Ulum, jika tidak dicarikan solusi, tentu akan berdampak pada kualitas pendidikan siswa yang tidak akan mencapai tujuan pendidikan Nasional. Untuk itu perlu diterapkan suatu cara alternatif guna memicu motivasi siswa untuk tercapainya tujuan pada pembelajaran tematik dengan suasana yang cenderung reaktif, sehingga mendorong siswa untuk mengembangkan kreatifitas. Salah satu alternatif yang digunakan adalah dengan penerapan pemberian *Card Reward* untuk siswa, sehingga mereka termotivasi untuk belajar.

Upaya memberikan penguatan pada siswa, guru di MI Miftahul Ulum memotivasi siswa agar meningkatkan belajarnya dengan cara memberi *Card Reward* terhadap siswa yang berprestasi, disiplin dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan harapan siswa dapat mencapai target pada tujuan pembelajaran.

Seperti eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini. Pertama adalah jurnal penelitian dari

Adefyanti Dwi Indah Fatonah dkk, yang berjudul “Efektivitas Pemberian *reward* dalam Pembelajaran IPS untuk meningkatkan Motivasi Belajar kelas VII MTs.Negeri Margadana Kota Tegal” dilaksanakan penelitian tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas VII di MTs Negeri Margadana Kota Tegal. Pada penelitian tersebut telah ditemukan bahwa pemberian *reward* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS. Kedua penelitian dari seftia Bestari yang berjudul “Efektivitas Pemeberian *Reward* terhadap motivasi belajar di Kelompok A TK Muslimat Diponegoro” penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui pemberian *reward* pada peserta didik kelompok A TK Muslimat Diponegoro. Ketiga penelitian dari Diana Mustika yang berjudul “Efektivitas *Reward* terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa kelas III SDN II Karawang.” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Prestasi belajar siswa dengan menerapkan *reward*. Temuan pada penelitian Diana Mustika bahwa pemberian *reward* efektif untuk meningkatkan prestasi siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian tentang penggunaan media *Card Reward* untuk memicu motivasi belajar siswa pada peserta didik kelas V MI Miftahul Ulum Sukorejo Tambakrejo Bojonegoro. Karena dengan di berikannya *Card Reward* siswa merasa bahwa prestasi yang di peroleh mendapat apresiasi yang tinggi dari pihak sekolah. Sehingga siswa yang belum mendapat *Card Reward* muncul motivasi untuk belajar lebih giat. Untuk itu penulis

tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Efektifitas *Card Reward* pada Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Ulum Sukorejo Tambakrejo"

B. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan *Card Reward* dalam meningkatkan Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Tematik bagi peserta didik kelas V MI Miftahul Ulum?
2. Bagaimana Efektifitas *Card Reward* dalam meningkatkan Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Tematik bagi peserta didik kelas V MI Miftahul Ulum ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penggunaan *Card Reward* pada mata pelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Mengetahui efektifitas *Card Reward* pada pembelajaran tematik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, harapan dari adanya penelitian ini akan mampu digunakan atau dimanfaatkan oleh banyak orang, untuk mengembangkan ilmu tentang strategi pendidik dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain :

- a. Terhadap guru, diharapkan akan mampu meningkatkan kualitas serta pemahaman dalam upaya menerapkan sistem *Card Reward* pada pembelajaran tematik, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, semangat meraih prestasi dan tercipta lingkungan sekolah yang kondusif dan nyaman.
- b. Bagi Siswa, diharapkan agar lebih semangat dalam belajar. Selain itu agar siswa mendapatkan pengalaman baru tentang *Card Reward* dan prestasinya. Peneliti juga mengharapkan terciptanya suasana pembelajaran yang efektif, kondusif, efisien dan bermakna.
- c. Bagi Penulis, membantu dalam menambahkan wawasan serta pengetahuan penulis tentang pentingnya menerapkan *reward* dalam pembelajaran tematik, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan kedisiplinan siswa.
- d. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan referensi khususnya bagi mahasiswa UNUGIRI Bojonegoro, maupun masyarakat umum tentang media yang digunakan untuk pembelajaran tematik siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan *Card Reward*.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban awal untuk pernyataan masalah penelitian ketika pernyataan masalah penelitian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan. Jawaban yang diberikan disebut pendahuluan karena hanya didasarkan pada teori yang relevan dan belum berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, dapat juga diberikan sebagai jawaban, bukan jawaban empiris berdasarkan data.⁸

Adapun hipotesis yang diajukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Kerja (Ha)

Ada pengaruh positif dan signifikan antara *Card Reward* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Sukorejo.

2. Hipotesis Nihil (Ho)

Tidak ada pengaruh positif dan signifikan antara *Card Reward* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Sukorejo.

F. Defenisi Oprasional

Penelitian ini berjudul "*Efektifitas Card Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik di Mi Miftahul Ulum Sukorejo Tambakrejo*". Oleh karena itu untuk memberikan arah atas pemahaman judul penelitian ini, peneliti

⁸ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal.96

memandang perlu menjelaskan beberapa istilah yang terkait dengan judul penelitian.

1. Efektivitas

Secara etimologi, khasiat berasal dari kata serapan. Bahasa Inggris efektif dan efektif dan sejak itu berubah memengaruhi. Efektivitas berarti 'bisa' dalam terminologi "Membawa hasil", sedangkan dalam Ensiklopedia Bahasa Indonesia istilah efektifitas "menunjukkan sejauh mana suatu tujuan telah tercapai", sehingga jika suatu usaha mencapai tujuannya, dapat dikatakan bahwa usaha tersebut efektif.

Efektivitas merupakan suatu dimensi tujuan pendidikan yang terfokus pada hasil, sasaran dan target yang diharapkan. Dengan demikian istilah efektif adalah melakukan pekerjaan yang benar dengan sesuai dengan cara yang tepat untuk mencapai suatu tujuan yang telah direncanakan. Sedangkan efisien adalah hasil dari usaha yang telah dicapai lebih besar dari usaha yang dilakukan. Efektivitas menunjukkan ketercapaian sasaran atau tujuan yang ditetapkan, efektivitas organisasi merupakan kemampuan organisasi untuk merealisasikan berbagai tujuan dan kemampuannya untuk beradaptasi dengan lingkungan dan mampu bertahan hidup.

2. *Card Reward*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan, bahwa “ganjaran” adalah “1. Hadiah (sebagai pembalasan jasa); 2. Hukuman; Balasan.” Dari definisi ini dapat dipahami bahwa “ganjaran” dalam bahasa Indonesia bisa dipakai untuk balasan yang baik maupun balasan yang buruk.

Card Reward merupakan sebuah Piagam penghargaan yang akan diberikan kepada seseorang yang mencapai sebuah tujuan dengan prestasi memuaskan. Selain itu juga akan diberikan kepada siswa yang aktif, kreatif dan inovatif.

Reward merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori behavioristik. *Reward* merupakan alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.⁹

Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan peserta didik dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang berulang-ulang. Selain motivasi, *reward* juga dapat menjadikan peserta didik itu giat lagi untuk menjalankan aktifitasnya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dicapai.

⁹ Ngalim Purwanto (2009 : 182)

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar, sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/baktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Dorongan akan menjadi kekuatan energi untuk memungkinkan pembelajar bekerja lebih keras untuk memenuhi kebutuhan atau tujuan yang dicapai. Sementara itu, Krause, Bochner, & Duchesne, mengemukakan bahwa motivasi melibatkan proses yang memberi energi, mengarahkan, dan mempertahankan tingkah laku. Dorongan akan menjadi kekuatan energi untuk memungkinkan pembelajar bekerja lebih keras untuk memenuhi kebutuhan atau tujuannya.¹⁰

Seseorang yang belajar dengan motivasi kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Sebaliknya, belajar

¹⁰ Norman Rudhumbu, Motivational Strategies In The Teaching Of Primary School Mathematics In Zimbabwe, International Journal Of Education Learning And Development UK Vol.2, No.2, Pp. 76-103, June 2014, hal. 78

dengan motivasi yang lemah, akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran.¹¹



¹¹ Ramli Bakar, The Effect Of Learning Motivation On Student's Productive Competencies In Vocational High School, West Sumatra , International Journal of Asian Social Science, Vol. 4 No. 6 2014 , hal. 723

G. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1

Tabel Orisinalitas Penelitian

No	Nama peneliti, judul, dan Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pengaruh <i>Reward</i> and Punishment Terhadap Disiplin Belajar Peserta didik kelas SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung, Tri Wahyuni, 2018	Sama- sama mengangkat tentang <i>reward</i>	Penelitian Indah bertujuan untuk mengetahui pengaruh <i>reward</i> terhadap disiplin belajar siswa, sedangkan peneliti mengukur efektivitas <i>reward</i> terhadap motivasi belajar.	Penerapan <i>Reward</i>
2.	Efektivitas Pemberian <i>Reward</i> & Punishment Dalam Meningkatkan Kedisiplinan, Istantia Muslimah, 2020	Sama-sama menguji efektifitas pemberian <i>reward</i>	Penelitian Istantia berfokus Pada Mata pelajaran SKI di kelas VII, sedangkan peneliti terfokus pada Pembelajaran Tematik di MI	Efektivitas <i>reward</i>
3	Efektivitas <i>Reward</i> Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN II Karawang, Diana Mustika, 2012.	Sama-sama menguji efektifitas <i>reward</i>	Penulis menguji menggunakan <i>reward</i> pada pelajaran tematik, Diana menggunakan pada pelajaran Matematika.	Efektivitas <i>Reward</i>

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembaca dalam menguasai bacaan dari karya ini, berikut penyusun menggambarkan sistematika pembahasan yang terbagi atas beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab I Berisi Pendahuluan yang di dalamnya Memuat, yaitu : Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, Hipotesis, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian, dan Sistematika Penelitian

BAB II : KAJIAN TEORI

Kajian teori yang akan menjelaskan tentang pengertian efektivitas, pengertian *Card Reward*, Motivasi Belajar, dan Pembelajaran Tematik.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada Bab ini terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

Pada Bab ini berisikan terkait hasil dari penelitian yang telah didapatkan berupa penyajian data, analisis data, dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini meliputi beberapa bagian, diantaranya: kesimpulan, saran dan kata penutup.