BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik secara menyeluruh. Proses pendidikan tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan keterampilan hidup. Melalui pembelajaran yang terarah, siswa diarahkan untuk mengenali minat dan bakatnya sehingga mampu berkembang secara maksimal sesuai potensi masing-masing.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang memungkinkan terjadinya perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses tersebut dapat berlangsung melalui pengalaman langsung, seperti kegiatan eksperimen, maupun pengalaman tidak langsung, seperti membaca, mengamati, dan mendengarkan penjelasan. Pengalaman belajar yang bermakna membantu siswa mengaitkan konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam dan kontekstual.

Motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan internal yang menstimulasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, mempertahankan konsistensi belajar, serta mengarahkan usaha mereka menuju pencapaian tujuan yang telah ditetapkan (Darma et al., 2025). Dengan adanya motivasi, aktivitas belajar tidak berlangsung secara terpaksa, melainkan didasari oleh kesadaran dan kemauan dari dalam diri siswa.

Motivasi siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam maupun luar diri individu. Faktor internal meliputi minat belajar, tujuan pribadi, serta tingkat kepercayaan diri. Sementara itu, faktor eksternal mencakup dukungan dari guru, keluarga, serta suasana lingkungan belajar yang kondusif. Kombinasi kedua faktor tersebut sangat menentukan tingkat semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, penting untuk mengingat bahwa motivasi belajar juga dapat dipengaruhi oleh nilai-nilai spiritual dan normal. Dalam Al-Quran, terdapat ayat yang mengingatkan kita tentang pentingnya ilmu dan belajar, seperti dalam surah Al- Mujadila (58:11):

‘’ يَرْفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمْ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلْعِلْمَ دَرَجَٰتٍ ‘’.

Artinya: ‘’ Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat’’. Ayat ini menunjukkan bahwa Allah memberikan penghargaan yang tinggi kepada orang-orang yang beriman dan berilmu, yang dapat menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan mereka.

Motivasi belajar terbentuk melalui interaksi berbagai faktor. Dari dalam diri siswa, motivasi dipengaruhi oleh minat, rasa percaya diri, serta tujuan pribadi yang ingin dicapai. Dari luar, motivasi dipengaruhi oleh dukungan guru, lingkungan keluarga, serta suasana kelas yang mendukung. Apabila faktor-faktor tersebut tidak berjalan secara optimal, maka semangat belajar siswa dapat mengalami penurunan.

Hubungan antara motivasi dan hasil belajar bersifat signifikan. Motivasi yang kuat mendorong siswa untuk memberikan usaha maksimal dalam memahami materi. Sebaliknya, rendahnya motivasi sering kali berdampak pada kurang optimalnya pencapaian akademik (Fatmawati, 2021; Utari & Putra, 2021). Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi yang mampu menumbuhkan dan mempertahankan motivasi siswa.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), siswa dituntut untuk memahami konsep secara logis dan sistematis. Materi IPA sering kali dianggap sulit apabila metode pembelajaran kurang bervariasi dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil pengamatan awal yang dilakukan di kelas IV SDN 5 Kabila yang berjumlah 23 siswa (14 perempuan dan 9 laki-laki) menunjukkan bahwa motivasi belajar pada mata pelajaran IPA masih rendah. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebanyak 19 siswa terlihat kurang antusias dan belum menunjukkan keterlibatan aktif. Sebagian siswa cenderung pasif, kurang fokus, serta tidak berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, bentuk apresiasi terhadap perilaku positif siswa masih belum diberikan secara konsisten. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, hanya 4 siswa atau sekitar 17,4% yang memiliki motivasi belajar tinggi.

Rendahnya motivasi tersebut mendorong perlunya upaya perbaikan melalui strategi yang tepat. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah

penggunaan sistem reward sebagai bentuk penguatan positif. Reward dapat berupa pujian, simbol penghargaan seperti bintang atau stiker, maupun bentuk apresiasi lainnya yang diberikan atas perilaku belajar yang baik.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan sistem reward atau pemberian penghargaan. Strategi ini bertujuan untuk memberikan penguatan positif yang dapat mendorong siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian unsur gamifikasi, termasuk pemberian reward, diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara bertahap. Melalui apresiasi terhadap pencapaian atau perilaku positif yang ditunjukkan, siswa akan merasa diperhatikan dan dihargai, sehingga terdorong untuk meningkatkan usaha dan partisipasinya dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, penerapan sistem reward di SDN 5 Kabila diharapkan dapat membentuk suasana pembelajaran yang lebih kondusif, menyenangkan, dan memotivasi, khususnya dalam pembelajaran IPA.

Reward merupakan bentuk penguatan positif yang diberikan kepada siswa sebagai bentuk penghargaan atas usaha maupun pencapaian yang ditunjukkan selama pembelajaran. Bentuk reward tidak selalu berupa hadiah fisik, melainkan dapat berupa pujian, simbol penghargaan seperti bintang atau stiker, maupun ekspresi nonverbal yang menunjukkan apresiasi. Pemberian reward yang tepat dan konsisten dapat menumbuhkan rasa dihargai sehingga mendorong siswa untuk mengulangi perilaku positif tersebut.

Penerapan reward dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting, terutama pada jenjang sekolah dasar, karena pada tahap perkembangan ini siswa masih membutuhkan penguatan dari luar dirinya untuk menumbuhkan motivasi belajar. Apresiasi terhadap usaha yang mereka lakukan dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, apabila tidak ada bentuk penghargaan atau penguatan, siswa cenderung menunjukkan sikap pasif, kurang berpartisipasi, serta lebih cepat kehilangan minat belajar. Penggunaan sistem reward dapat mendorong munculnya perasaan senang dan bangga atas pencapaian yang diraih, sehingga siswa terdorong untuk mengulangi perilaku positif tersebut. Selain itu, strategi ini juga berkontribusi dalam

menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, menyenangkan, dan kondusif bagi proses pembelajaran.

Pelaksanaan sistem reward perlu dirancang secara sistematis serta diterapkan secara konsisten agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Guru dapat menentukan berbagai bentuk penghargaan yang sederhana tetapi memiliki makna, seperti apresiasi verbal (pujian), penghargaan nonverbal (isyarat positif atau tepuk tangan), maupun simbolik (bintang). Reward sebaiknya diberikan segera setelah siswa menampilkan perilaku atau pencapaian yang diharapkan, sehingga efek penguatan menjadi lebih maksimal. Di samping itu, prinsip keadilan perlu diperhatikan agar setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk menerima penghargaan. Dengan penerapan yang terencana dan adil, sistem reward dapat berfungsi sebagai strategi yang efektif dalam mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemberian reward, baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal, berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Nurhayati & Fitriyani, 2023). Dengan demikian, penerapan sistem reward diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 5 Kabila pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan sistem reward dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN 5 Kabila dipandang sebagai salah satu upaya yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui strategi ini, siswa diharapkan tidak hanya mengalami peningkatan dalam pemahaman materi, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap positif terhadap proses pembelajaran. Dengan pertimbangan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan kajian lebih mendalam melalui penelitian tindakan kelas dengan judul **‘’Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Sistem Reward Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SDN 5 Kabila’’**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa, yaitu 19 dari 23 orang, menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA.
2. Pemberian apresiasi dan penguatan positif terhadap perilaku belajar siswa masih belum dilakukan secara konsisten.
3. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, hanya 4 siswa atau sekitar 17,4% yang tergolong memiliki motivasi belajar tinggi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan sistem reward dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SDN 5 Kabila?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Menurut (Lestari & Wibowo, 2020) berikut adalah cara pemecahan masalah yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang telah di identifikasi yaitu dengan menggunakan langkah-langkah reward sebagai berikut:

1. Guru merancang dan mempersiapkan materi pembelajaran IPA yang akan disampaikan pada setiap pertemuan.
2. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
3. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menjelaskan bahwa setiap partisipasi dan usaha positif akan mendapatkan apresiasi.
4. Reward diberikan kepada siswa yang menunjukkan perilaku positif seperti aktif bertanya, menjawab pertanyaan, maupun menyelesaikan tugas dengan baik.
5. Pemberian reward dilakukan secara langsung dan konsisten agar penguatan yang diberikan lebih efektif.
6. Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi dan penarikan kesimpulan.

1.5 Tujuan pembelajaran

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA melalui penerapan sistem reward di SDN 5 Kabila.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian tentang penguatan positif dalam pembelajaran, khususnya pada penerapan sistem reward untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

2. Secara Praktis

Bagi Siswa

Membantu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar dalam pembelajaran IPA melalui pemberian apresiasi yang terarah.

Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa.

Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang kebijakan pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan motivasi siswa.

Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau dasar perbandingan bagi penelitian sejenis yang berkaitan dengan strategi pembelajaran berbasis reward dalam meningkatkan motivasi belajar.