

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi dalam belajar sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan kualitas pada saat belajar. Adanya motivasi dalam belajar membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan akan menimbulkan banyak hal positif pada saat proses belajar berlangsung. Motivasi memiliki peran yang sangat besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Bagi siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan mempunyai keinginan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Solicha dalam Utami (2016:2) Belajar membutuhkan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Namun tidak hanya itu saja, yang terpenting adalah pada proses belajarnya siswa harus memiliki rasa semangat atau motivasi dalam diri siswa agar tercapai tujuan yang diharapkan. Motivasi dalam belajar sangat diperlukan karena jika tidak adanya motivasi dalam diri siswa, maka tidak ada kemauan atau dorongan dari dalam diri siswa untuk semangat belajar. Dengan motivasi, siswa dapat meningkatkan kemampuan, aktivitas, dan ketekunan dalam belajar. Siswa dengan motivasi atau semangat belajar yang tinggi maka hasil belajarnya otomatis akan meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 30 Oktober 2019 bersama salah satu guru yang mengajar di SMPN 1 Kota Jambi, bahwa masih terdapat guru saat menyampaikan materi menggunakan metode ceramah,

metode ceramah sangat diperlukan untuk menyampaikan informasi mengenai materi kepada siswa tetapi jika penggunaan metode ceramah yang monoton dari awal kelas dimulai hingga kelas berakhir siswa terlihat bosan, tidak semangat, jenuh, berdiskusi bersama teman dan tidak tertarik terhadap materi yang sedang di pelajari serta tidak adanya keinginan dan ketertarikan siswa untuk bertanya lebih dalam terhadap materi yang sedang dipelajari. Terdapat juga guru yang mengajar menggunakan metode ceramah dan divariasikan dengan metode tanya jawab, sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Hal ini dibenarkan oleh pernyataan siswa bahwa pada saat guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah dari awal kelas dimulai hingga kelas berakhir, siswa merasa bosan, dan kurang tertarik terhadap materi yang sedang di pelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa SMPN 1 Kota Jambi bahwa siswa menjadi bersemangat belajar ketika guru yang menyampaikan materi tidak terlalu kaku dalam belajar, dan sesekali bercanda, sehingga apa yang disampaikan oleh guru dapat di pahami, dan siswa menjadi lebih giat dalam belajar ketika apa yang di kerjakan siswa terkait tentang pelajaran diberi penghargaan oleh guru. Dan siswa menjadi aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dalam proses belajar berlangsung ketika apa yang telah siswa lakukan diberi penghargaan.

Banyak sekali metode yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses belajar berlangsung, salah satunya adalah *reward*. *Reward* adalah salah satu alat pendidikan. Maksud *reward* itu ialah sebagai alat untuk mendidik siswa agar siswa dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. *Reward* dianggap penting karena *reward* dapat membuat semangat belajar siswa, karena *reward* bersifat menyenangkan dan menggembirakan. *Reward* dapat berupa pujian, penghargaan, bintang, bahkan berupa barang atau makanan yang dapat menyenangkan hati siswa.

Dengan adanya *reward* akan membuat siswa menjadi semangat dalam kegiatan belajar. Apabila siswa semangat dalam belajar keaktifan siswa didalam proses belajar berlangsung akan bertambah. Pengamatan dan perhatian siswa kepada guru akan fokus, siswa akan memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru sehingga informasi yang disampaikan oleh guru akan dengan mudah diserap oleh siswa.

Metode pemberian *reward* juga diakui dalam dunia pendidikan. *reward* merupakan salah satu bentuk motivasi dan sebagai penghargaan atas perilaku yang sesuai. Pemberian *reward* ini bertujuan untuk memberikan *reinforcement* (penguatan) terhadap perilaku yang baik sehingga akan memotivasi siswa untuk terus selalu maju dan berkembang dalam proses belajar. Dengan kata lain, pengaruh *reward* harus dilakukan dengan benar oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses belajar dan yang terpenting

ada perubahan sikap yang jauh lebih baik terhadap siswa setelah adanya *reward*, dalam Rosyid dan Abdullah (2019-12).

Pelaksanaan *reward* akan dilaksanakan didalam layanan penguasaan konten. Sukardi dalam Gutara (2017:141) mendefinisikan layanan penguasaan konten adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan sehari hari.

Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pemberian *Reward* dalam Layanan Penguasaan Konten untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII F SMPN 1 Kota Jambi”.

B. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan dan luasnya permasalahan maka peneliti ini dibatasi hanya membahas hal-hal yang berkaitan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII F SMPN 1 Kota Jambi
2. Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini merujuk kepada menurut Sardiman (2004:83) adapun ciri-ciri individu yang memiliki motivasi belajar adalah 1) Tekun menghadapi tugas; 2) Ulet menghadapi kesulitan belajar; 3) Lebih senang bekerja mandiri; 4) Cepat bosan

pada tugas-tugas yang rutin; 5) Dapat mempertahankan pendapatnya; 6) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; 7) Senang mencari dan memecahkan soal-soal. karena luasnya pendapat dari Sardiman peneliti membatasi pada poin 1) Tekun dalam menghadapi tugas; 2) Ulet menghadapi kesulitan dalam belajar; 3) Senang bekerja mandiri dalam belajar; 4) Mencari referensi bahwa pendapatnya benar; 5) Senang memecahkan soal-soal yang sulit.

3. Pemberiaan *Reward* seperti hadiah berbentuk makanan ringan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah metode pemberian *reward* dalam layanan penguasaan konten yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII F SMPN 1 Kota Jambi.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan pemberian *reward* dalam layanan penguasaan konten yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII F SMPN 1 Kota Jambi.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu dalam bidang pendidikan tentang motivasi belajar. Hasil penelitian ini dapat

menjadi pedoman untuk pengembangan penelitian yang lebih luas khususnya pada layanan penguasaan konten dengan metode *reward*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Mendapat informasi dan data pendukung untuk bahan mengajar di kelas.

b. Bagi siswa

Penelitian ini bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

c. Bagi peneliti

Sebagai modal dasar untuk menerapkannya baik dalam mendidik anak sendiri atau untuk mendidik siswa di sekolah.

d. Bagi guru bimbingan dan konseling

Sebagai evaluasi atau gambaran nyata atas program layanan yang diselenggarakan agar dapat dijadikan bahan masukkan dalam mengembangkan layanan yang mereka selenggarakan di masa mendatang.

F. Pengertian Istilah

Yamin dalam Wote (2015:2) Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, serta pengalaman. Motivasi belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini seperti siswa yang

kurang aktif, tidak semangatnya siswa dalam belajar, tidak tertarik siswa terhadap materi yang sedang dipelajari dan siswa yang terlihat bosan pada saat proses belajar berlangsung.

Hamid dalam Wote (2015:5) *Reward* adalah alat pendidikan *refresif* yang bersifat menyenangkan dan membangkitkan atau mendorong siswa untuk berbuat sesuatu yang lebih baik terutama siswa yang malas. Pemberian *reward* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jika siswa berperan aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan siswa tersebut akan mendapatkan 1 bintang, 1 bintang dapat ditukarkan dengan *reward* hadiah yaitu makan ringan.

Purwoko dalam Haryati (2015:3) Layanan penguasaan konten merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling yang bertujuan membantu individu dalam menguasai aspek-aspek konten tertentu secara tersinergikan. Jadi layanan penguasaan konten yang dimaksud dalam penelitian ini adalah layanan penguasaan konten yang dapat membantu siswa untuk menguasai konten tertentu yang sedang dipelajarinya.

