

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Makna dari pembelajaran yaitu tahap membelajarkan siswa atau ringkasnya disebut siswa belajar. Artinya bahwa yang dimaksud pembelajaran adalah tahap siswa mencapai perubahan yaitu dari kondisi yang sebelumnya tidak tahu ke kondisi menjadi tahu yang cakupannya adalah aspek kognitif, afektif serta psikomotorik. Tujuannya adalah membantu siswa merancang aktivitas serta membuat sebuah pengalaman belajar yang menjadikan siswa mungkin dalam mengalami, memulai serta menjalankannya.<sup>1</sup>

Pada tahap pembelajaran terdapat beberapa aspek yang wajib diprioritaskan, diantaranya yaitu tentang model, pendekatan, metode, media serta teknik pembelajaran dan lainnya. Arti dari pembelajaran menurut Sriadhi yaitu kombinasi dari berbagai komponen diantaranya peralatan, fasilitas, bahan, manusia serta prosedur yang saling berkolaborasi untuk mewujudkan target pembelajaran.<sup>2</sup> Dilanjutkan oleh Gagre dan Briggs, dalam Djamarah dan Zain menjelaskan pembelajaran adalah kumpulan

---

<sup>1</sup>Jeanette Grace Komunwal, *Pembelajaran: Model, Pendekatan, Dan Metode* (Kediri: CV WIN Media, 2024), 2.

<sup>2</sup>Sriadhi, *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, Dan Evaluasi* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023), 2.

kejadian dan keadaan yang terjadi selama proses belajar, yang dibuat supaya siswa mudah belajar.<sup>3</sup>

Dengan demikian pembelajaran juga didukung oleh guru, bahan ajar, fasilitas pembelajaran, prosedur-prosedur, serta kondisi pembelajaran. Kata Elly mengungkapkan bahwa siswa yang disiplin dalam belajar dipastikan dapat menyebabkan pembelajaran berlangsung efektif dan kondusif, sebaliknya siswa yang tidak disiplin dalam belajar menyebabkan pembelajaran berjalan tidak efektif dan kondusif.<sup>4</sup> Kedisiplinan siswa dalam belajar menjadi sangat penting sebab akan mempengaruhi seluruh aspek pembelajaran.

Dalam melaksanakan pembelajaran ada berbagai hal yang guru laksanakan demi mendisiplinkan para siswa, diantaranya yaitu secara optimal melakukan desain pembelajaran. Pembelajaran yang didesain dan dipersiapkan dengan baik akan berdampak pada kualitas pembelajaran itu sendiri. Salah satunya hal yang dapat dilakukan ialah menerapkan pembelajaran yang berisi *reward*. Pembelajaran berbasis *reward* mengedepankan pendekatan *reward* bagi setiap siswa yang mampu mengikuti seluruh kegiatan dan proses pembelajaran dengan tepat dan sesuai instruksi.

---

<sup>3</sup>Syaful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 148.

<sup>4</sup>Elly, *Kedisiplinan Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Penerbit Buku Widina, 2016), 46.

Pembelajaran yang dilakukan melalui basis *reward* merupakan sebuah pendekatan pada pembelajaran yang memanfaatkan sistem penghargaan atau *reward* untuk memotivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> *Reward* adalah apresiasi, hadiah atau memberi penghargaan. Hadiah atau penghargaan ini diserahkan terhadap siswa atau seseorang yang telah menjalankan sikap yang diperlukan. *Reward* ini juga diartikan sebagai sebuah pemberian berwujud sesuatu terhadap kelompok maupun individu yang dijadikan sebagai bentuk penghargaan atau apresiasi terhadap pencapaiannya.<sup>6</sup> Bentuk-bentuk *reward* biasanya guru terapkan sewaktu berlangsungnya pembelajaran serta bisa dikelompokkan pada beragam kategori. Diterangkan oleh Collins dan Fontenelle jika cakupan dari penghargaan ini yaitu beragam bentuk yang didesain agar bisa penghargaan atas apa yang siswa capai. Di antaranya pendorong dalam bentuk lisan, tulisan atau *symbol*, hadiah khusus, penghargaan fisik seperti pensil, pulpen, permen, buku dan sebagainya, dan kartu atau sertifikat.<sup>7</sup>

*Reward* adalah upaya pengimplementasian rencana yang pendidik lakukan kepada siswa melalui cara memberi penghargaan saat siswa itu melakukan berbagai hal secara optimal maupun para siswa tersebut bisa

---

<sup>5</sup>Kusmiyati, *Reward & Punishment: Upaya Meningkatkan Disiplin Dan Efektivitas Pembelajaran* (Mikromedia, 2023), 10.

<sup>6</sup>Rosyid et al., *Reward & Punishment: Konsep Dan Aplikasi* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 5.

<sup>7</sup>Figo Prilianto, Opik Taupik Kurahman, and Dadan Rusmana, "Metode *Reward* Dan *Punishment* Sebagai Peningkatan Motivasi Intrinsik Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2025): 4.

mencapai target atau tahap perkembangan tertentu.<sup>8</sup> Adapun tujuan dari *reward* yaitu menjadikan diri seseorang tumbuh motivasinya, selain itu juga mengembangkan relasi yang positif antara individu untuk menjalin kerjasama demi merealisasikan tujuan pada institusi atau organisasi melalui pencapaian prestasi, yang alasannya yaitu jika individu membutuhkan penghargaan sebagai motivasi mereka melanjutkan kemajuannya.<sup>9</sup> Dorongan untuk belajar merupakan hal krusial yang harus ada pada guru serta siswa. Motivasi belajar memiliki peran penting untuk siswa demi memberi kesadaran terhadap siswa jika saat awal dari proses belajar, saat belajar dan hasil akhir belajar begitu penting peran motivasi untuk mengetahui kekuatan dari usaha belajar yang sudah dilakukan, Selain itu motivasi juga berfungsi untuk menunjukkan aktivitas belajar, serta membesarkan semangat para siswa untuk belajar. Motivasi belajar begitu krusial untuk guru dalam fungsi meningkatkan, membangkitkan serta senantiasa memelihara semangat dalam belajar, memahami dan mengetahui motivasi apa yang siswa miliki saat ada di kelas dan membangkitkan para siswa jika mereka tidak semangat belajar<sup>10</sup>.

Berdasarkan pengamatan awal penulis di SDN 6 Makale Utara, penulis menemukan bahwa guru kelas V pernah melaksanakan pembelajaran berbasis *reward*. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa agar lebih tekun dalam belajar, disiplin, tertib. Ketika melaksanakan

---

<sup>8</sup>Zaiful and Aminol Rosid Abdullah, *Reward Dan Punishment Dalam Pendidikan* (Malang: Literasi Nusantara, 2018), 18.

<sup>9</sup>Rosyid et al., *Reward & Punishment: Konsep Dan Aplikasi*, 14.

<sup>10</sup>Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran* (Rineka Cipta, 2006), 85.

pembelajaran *reward* berharap agar siswa tertib, bersemangat, dan disiplin. Namun saat berlangsungnya pembelajaran terdapat siswa yang suka keluar dari kelas, mengganggu teman, malas mengerjakan tugas dan tidak mendengarkan instruksi guru. Ini berarti bahwa siswa belum disiplin dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak kondusif. Dari pengamatan di atas penulis ingin menganalisis dampak pembelajaran berbasis *reward* terhadap disiplin siswa. Hubungan antara disiplin dengan *reward* dengan memberikan *reward* kepada siswa, hal ini akan membangun disiplin siswa dan akan mendorong siswa untuk melakukan hal baik dalam hal kedisiplinan.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan *reward* dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Penelitian Sayid dan Benny (2023) dengan judul "Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di Kelas IV MI Miftahul Ulum Pandan Arum" menunjukkan jika implementasi *reward* berwujud hadiah, pujian serta nilai tambahan mampu memotivasi siswa untuk selalu berbuat baik, merasa senang dan bersemangat selama proses belajar mengajar serta disiplin, meskipun terdapat dampak negatif berupa perasaan sombong dan melakukan sesuatu hanya untuk mendapatkan hadiah.<sup>11</sup> Penelitian terdahulu ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-

---

<sup>11</sup>Sayid Ahmad Fauzi and Benny Angga Permadi, "Penerapan *Reward* Dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Kelas IV Mi Miftahul Ulum Pandan Arum," *Academicus: Journal of Teaching and Learning* 2, no. 2 (2023): 60.

sama membahas terkait *reward* serta kedisiplinan siswa tingkat sekolah dasar, lalu yang menjadi perbedaan yaitu terkait dengan fokus penelitian yaitu pada penelitian ini hanya fokus pada *reward* tanpa *punishment* dan menggunakan pendekatan kualitatif.

Penelitian Annis dkk (2021) mengenai "Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Melalui Metode *Reward* dan *Punishment* dalam Pembelajaran Daring" pada siswa kelas IV SDN Wanasari 15 Cibitung membuktikan bahwa kedisiplinan siswa mengalami peningkatan dari 47% pada pra tindakan menjadi 85% pada siklus III.<sup>12</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama fokus terhadap *reward* serta kedisiplinan siswa sekolah dasar, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menganalisis pembelajaran berbasis *reward* murni dalam pembelajaran tatap muka, menggunakan metode kualitatif, dan dilakukan di SDN 6 Makale Utara dengan konteks sosial budaya yang berbeda.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis dampak pembelajaran berbasis *reward* murni tanpa dikombinasikan dengan *punishment* terhadap kedisiplinan siswa kelas V di SDN 6 Makale Utara, dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang menganalisis fenomena di mana pembelajaran berbasis *reward* yang telah diterapkan belum menunjukkan hasil optimal dalam membangun kedisiplinan siswa.

---

<sup>12</sup>Annis Aljaatsiyah, Ahmad Syaikh, and Ilmi Noor Rahmad, "Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Melalui Metode *Reward* Dan *Punishment* Dalam Pembelajaran Daring," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (2021): 30.

Urgensi penelitian ini sangat penting mengingat kedisiplinan merupakan fondasi kesuksesan proses pembelajaran di SDN 6 Makale Utara yang masih menghadapi permasalahan kedisiplinan siswa meskipun telah menerapkan pembelajaran berbasis *reward*. Maka susulan tersebut menjadikan peneliti memiliki ketertarikan dalam meneliti mengenai Analisis Dampak Pembelajaran Berbasis *Reward* terhadap Disiplin Siswa Kelas V di SDN 6 Makale Utara.

#### **B. Fokus Masalah**

Sesuai latar belakang tersebut, maka pada penelitian ini fokus penelitiannya yaitu terhadap dampak positif dan negatif dari pembelajaran berbasis *reward* terhadap disiplin siswa dalam belajar di SDN 6 Makale Utara.

#### **C. Rumusan Masalah**

Sesuai uraian dilatarbelakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana dampak pembelajaran berbasis *reward* terhadap disiplin siswa dalam belajar di SDN 6 Makale Utara?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak pembelajaran berbasis *reward* terhadap disiplin siswa dalam belajar di SDN 6 Makale Utara.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Berkontribusi dalam memperkaya pengembangan ilmu Pendidikan Agama Kristen secara khusus dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran.

### **2. Manfaat praktis**

#### **a. Bagi guru**

Menjadi acuan untuk guru dalam mendesain pembelajaran yang dapat meningkatkan kedisiplinan siswa di SDN 6 Makale Utara.

#### **b. Bagi siswa**

Menjadi motivasi bagi siswa agar bisa meningkatkan kedisiplinan khususnya dalam proses pembelajaran.

## **F. Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : KAJIAN TEORI**

Berisi pengertian pembelajaran, Komponen Pembelajaran, Faktor yang mempengaruhi Pembelajaran, pembelajaran berbasis *reward*, disiplin siswa; pengertian kedisiplinan, tujuan disiplin, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kedisiplinan .

### **BAB III : METODE PENELITIAN**



Berisi jenis metode penelitian, gambaran umum lokasi penelitian, waktu dan tempat penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, narasumber/informan, teknik analisis data, teknik pemeriksaan keabsahan data, dan jadwal penelitian.

#### BAB IV: TEMUAN PENELITIAN DAN ANALISIS

Berisi deskripsi hasil penelitian yang memaparkan bentuk-bentuk, tujuan, dan dampak pembelajaran berbasis *reward* berdasarkan data lapangan, lalu dilanjutkan dengan analisis hasil penelitian yang menginterpretasikan temuan tersebut, mengaitkannya dengan kajian teori, mengevaluasi kesesuaian data, dan menarik implikasi serta makna dari hasil penelitian.

#### Bab V: Penutup

Berisi penutup yang mencakup kesimpulan sebagai jawaban atas rumusan masalah berdasarkan temuan penelitian, serta saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait sebagai rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran berbasis *reward* maupun penelitian selanjutnya.