

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang wajib dimiliki oleh setiap orang. Pendidikan yang layak didapatkan oleh setiap orang agar tidak menjadi budak masa depan (agar tidak menjadi orang yang diremehkan dimasa depan). Pendidikan sebagai pengembangan budaya dan pengembangan karakter bangsa agar terwujud peningkatan kualitas generasi penerus bangsa sehingga nantinya mampu merubah bangsa dan menyelesaikan segala permasalahan budaya maupun karakter (Rubiyanto, 2010). Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik keluarga, masyarakat maupun bangsa dan Negara. Karena pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik dan buruknya pribadi manusia. Hampir semua orang mendapatkan pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar menuju kedewasaan.

Era globalisasi seperti sekarang ini, menuntut setiap Negara untuk meningkatkan mutu pendidikannya. Salah satu upaya pemerintah melakukan pemerataan dan peningkatan pendidikan agar tujuan pendidikan Nasional dapat tercapai. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan telah dilakukan, antara lain berupa pengembangan kurikulum sebagai keseluruhan pengalaman belajar, pengadaan buku-buku pelajaran beserta buku pegangan guru, penambahan, penataran dan pembinaan perpustakaan sekolah sebagai pusat atau sumber belajar. Adapun untuk peningkatan mutu pendidikan tidak mungkin tanpa bantuan performansi dan kreatifitas guru.

Salah satu performansi dan kreatifitas guru yang harus ditingkatkan adalah pembelajaran matematika, karena pandangan siswa terhadap matematika sangat menyedihkan. Siswa menganggap matematika itu sulit dan berat, hal ini dapat dilihat

dari rendahnya prestasi matematika siswa Indonesia dari hasil Ujian Nasional (UN) beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2010, sebanyak 35,567 atau 6,66% siswa SMP dan MTs di Jawa Timur tidak lulus. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar pada pelajaran matematika yang kurang memuaskan, sehingga matematika dianggap sebagai momok yang menakutkan. Matematika umumnya terdiri dari rumus-rumus dan perhitungan yang memerlukan ketelitian dan pengerjaannya yang harus sistematis. Siswa harus berfikir aktif yang disertai pemahaman. Saat ini keberhasilan dalam matematika bukan hanya membaca tetapi harus sering berlatih.

Kesulitan siswa dalam menghadapi pelajaran matematika bisa disebabkan oleh berbagai hal, seperti penyampaian materi ajar yang kurang bermakna bagi siswa. Siswa belum mampu menghubungkan materi yang dipelajari, sehingga akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah. Dilihat dari segi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih mengikuti metode-metode yang pada umumnya masih konvensional, yang diterima oleh siswa dan akhirnya menimbulkan ketidaktanggapan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Strategi guru dalam meningkatkan motivasi atau prestasi peserta didik itu belajar melalui penggunaan metode yang menarik sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik, sehingga proses pembelajaran senantiasa meningkatkan secara terus menerus mencapai hasil belajar yang optimal. Guru berusaha memotivasi siswa agar mereka lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan cara pemberian reward dan punishment yang bersifat mendidik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Kesulitan peserta didik memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu dapat diakui melahirkan umpan balik yang menarik, guru dapat menggairahkan belajar peserta didik. Alat bantu yang akan dibahas adalah *reward* and *punishment*.

Keunggulan *reward* sebagai alat bantu pendidikan untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik akan terasa jika

penggunaannya tepat. Terlalu sering memberi *reward* ke peserta didik juga tidak baik karena akan menjadi kebiasaan yang kurang menguntungkan kegiatan belajar mengajar. Dikhawatirkan peserta didik giat belajar bila hasil karyanya mendapatkan imbalan dari guru, dan ada hadiah baru peserta didik mau giat belajar tetapi jika tidak peserta didik malas belajar. Oleh karena itu guru harus bijaksana dengan tidak memberitahu kepada peserta didik sebelum dia menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Dengan kata lain memberikan *reward* secara spontan seperti memberi nilai plus kepada peserta didik yang telah menyelesaikan tugasnya dengan baik, dengan demikian peserta didik merasa bangga karena hasil belajarnya dihargai dalam bentuk materi. Dengan begitu bisa mendorong peserta didik lainnya untuk selalu bersaing dalam belajar.

Pemberian *punishment* terhadap peserta didik juga harus bijaksana, jangan terlalu memberatkan peserta didik. Pemberian *punishment* salah satunya dengan cara pemberian tugas tambahan sesuai materi yang dibahas, dengan *punishment* juga mengajarkan peserta didik untuk bertanggungjawab dan disiplin atas apa yang telah mereka kerjakan.

Melihat keadaan siswa yang lemah dari segi motivasi belajar sehingga menyebabkan hasil belajar yang diraih menurun maka dari pihak guru maupun lembaga pendidikan mencoba menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *reward* and *punishment* guna marangsang atau memunculkan motivasi dalam diri siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh maksimal serta berhasil dalam proses pembelajaran.

Pada peneliti terdahulu yang telah dilakukan oleh Ana Fitarina pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh *Reward* dan *punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VA MI Ma’arif Bego Maguwoharjo, Depok, Sleman Tahun 2014/2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara menyakinkan dapat dikatakan mengajar pelajaran matematika dengan menggunakan *reward* dan *punishment* telah menunjukkan pengaruhnya yang nyata atau dapat diandalkan sebagai metode yang baik untuk mengajarkan bidang studi matematika. Penerapan *reward* dan

punishment dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

Pada peneliti yang dulu yang telah dilakukan oleh Siti Mutmainah (2014) “*Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kubus Dan Balok Siswa Kelas VIII A Di MTs Darul Huda Wonodadi*”, Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung dengan kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar matematika pada materi kubus dan balok siswa kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dituliskan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar matematika pada materi kubus dan balok siswa kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi. Besarnya kontribusi pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar matematika pada materi kubus dan balok siswa kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi adalah 98,34%.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Metode *Reward* dan *Punishment* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Negeri 8 Surabaya**”.

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian ini meliputi:

1. Hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pemberian *reward* dan *punishment*.
2. Pengaruh metode pembelajaran pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar siswa.
3. Variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV).
4. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI di SMK Negeri 8 Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, akan dirumuskan permasalahan yang jawabannya akan ditemukan melalui

penelitian ini. Adapun rumusan masalah tersebut adalah Apakah ada pengaruh metode *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 8 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 8 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai landasan teori untuk penelitian lebih lanjut.
2. Alternatif metode pembelajaran di sekolah.
3. Sebagai bahan pertimbangan guru dalam melaksanakan pembelajaran selanjutnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
4. Memberikan siswa pengalaman belajar dengan suasana yang baru dan menyenangkan.

[Halaman yang sengaja dikosongkan]