

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (UURI, No. 20/2003, Pasal 1 ayat 1, hal 2). Selanjutnya, pada Pasal 1 ayat 2 (UURI, No. 20/2003), dinyatakan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berpacar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Dalam pengertian sederhana, pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan adalah untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan.

Wujud nyata dalam implementasi pendidikan adalah pembelajaran. (menurut Fathurrohman, 2015:16), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses

perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Peserta didik diharapkan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan. Terbukti bahwa matematika ada pada semua jenjang pendidikan, mulai SD, SMP hingga SMA. Matematika juga menjadi salah satu mata pelajaran yang di ujikan saat ujian nasional. Bahkan matematika juga terdapat pada perguruan tinggi sebagai mata kuliah umum. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbo-simbol itu (Susanto, 2013:183).

Materi menghitung luas persegi dan persegi panjang merupakan materi yang terdapat pada kelas 3 semester 2 dengan SK 5. Menghitung keliling, luas persegi, dan persegi panjang, serta penggunaanya dalam pemecahan masalah dan KD 5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang. Persegi dan persegi panjang merupakan dua contoh dari bangun dua dimensi, bangun yang tidak memiliki ruang yakni hanya memiliki panjang dan lebar. Dalam materi ini diharapkan siswa dapat menghitung berapa luas dari bangun datar persegi dan bangun datar persegi panjang, dimana luas bisa di dapat dengan cara mengalikan berapa panjang dan berapa luas dari bangun datar tersebut.

Peserta didik pada tingkat sekolah dasar umumnya masih sulit dalam memahami matematika dan seringkali matematika menjadi mata pelajaran yang

ditakuti oleh siswa. Peserta didik yang kurang memiliki minat dalam pembelajaran matematika biasanya tidak memperhatikan guru pada saat guru sedang menerangkan materi di depan kelas atau bahkan ramai sendiri atau ngobrol dengan teman sebangkunya. Matematika diharapkan bisa menjadi mata pelajaran yang mampu membuat peserta didik memahami konsep matematika itu sendiri, dan juga mampu membuat matematika bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Salah contohnya dalam kegiatan jual beli yaitu mampu menghitung nilai uang yang digunakan dalam kegiatan jual beli tersebut.

Pembelajaran pada dasarnya yaitu proses terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik dengan tujuan terjadinya proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Variasi pembelajaran sangat dibutuhkan supaya peserta didik agar peserta didik mampu memperoleh ilmu lebih bermakna, namun kenyataannya pada SD NU Banat Banin Lamongan ini dalam pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, dimana guru yang lebih banyak aktif dan siswa cenderung tidak aktif dalam pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 pada tanggal 18 februari 2019 dalam pembelajaran matematika pada SD NU Banat Banin Lamongan bahwasanya dalam melakukan pembelajaran jarang menggunakan variasi pembelajaran yang menarik, misalnya tidak menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, atau variasi pembelajaran lainnya melainkan hanya beberapa kali menggunakan metode selain ceramah jika dirasa siswa sudah sangat bosan dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut. Pembelajaran

yang diberikan sangat sederhana yaitu menyampaikan dan menjelaskan materi kemudian siswa diberikan soal uji coba. Jika waktu pembelajaran matematika sudah selesai, dan siswa belum selesai mengerjakan soal, maka guru menginstruksikan untuk melanjutkan mengerjakan soal tersebut di rumah atau sebagai pekerjaan rumah.

Guru wali kelas 3 juga memaparkan bahwa tidak semua siswa memiliki rasa senang dan tertarik dengan mata pelajaran matematika karena sebagian siswa menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang susah, seringkali siswa tidak memperhatikan ketika guru menerangkan dalam pembelajaran matematika berlangsung. Tindakan yang dilakukan guru biasanya diselingi dengan metode pembelajaran yang lain namun tidak bisa dipastikan kapan guru menggunakan metode tersebut, misalnya menggunakan metode demonstrasi supaya siswa memiliki semangat kembali dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan bahwasanya memang benar adanya, beberapa anak memiliki kesibukan tersendiri ketika guru menyampaikan materi di depan kelas. Terlebih saat diberikan soal uji coba, anak-anak jarang yang mengerjakan soal yang diberikan guru, ada yang berbicara sendiri, ada yang bermain sendiri. Hanya beberapa siswa yang benar-benar mengerjakan soal. Pembelajaran matematika telah usai dan beberapa siswa belum selesai mengerjakan, kemudian guru menginstruksikan untuk melanjutkan mengerjakan soal tersebut di rumah.

Perlu adanya usaha seorang pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna. Pemberian *reward* merupakan

salah satu cara yang bisa digunakan pendidik dalam menghidupkan suasana pembelajaran, dimana dengan pemberian *reward* dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat membuat suasana kelas lebih hidup, siswa akan aktif karena termotivasi ketika usaha yang ia lakukan mendapat *reward* dari guru. Penghargaan merupakan kebutuhan rasa berguna, penting, dihargai, dikagumi, dihormati oleh orang-orang lain. Secara tidak langsung ini merupakan kebutuhan perhatian, ketenaran, status, martabat, dan lain sebagainya (Slameto, 2015:171). *Reward* merupakan hal yang penting juga di dalam pendidikan. *Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan, atau imbalan (Shoimin, 2013:157). *Reward* dalam pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan suatu yang baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target.

Pemberian *reward* atau pemberian hadiah dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas. Bagaimana tidak, jika usaha atau kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelas mendapatkan respon yang baik atau mendapatkan penghargaan dari guru, maka siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Sejatinya seseorang ketika berhasil dalam melakukan suatu kegiatan jika diberikan suatu imbalan, maka orang tersebut akan lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan tersebut dan akan terus berusaha semaksimal mungkin untuk mendapat hasil yang baik. Jika dikaitkan dalam sebuah pembelajaran, maka pemberian *reward* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dimana ketika siswa diberikan tugas, menjawab pertanyaan dari

guru, mampu menyelesaikan soal, mampu melakukan diskusi dengan baik, dan melakukan kegiatan lain dalam pembelajaran, kemudian seorang guru memberikan pujian atau bahkan menjanjikan sebuah hadiah kepada siswa yang mampu menyelesaikan tugas tersebut, maka siswa akan berusaha semaksimal mungkin dalam mencapainya, yang terpenting siswa mampu belajar dengan aktif dalam mengikuti pembelajaran dan bisa mendapatkan hadiah itu karena usahanya yang telah dilakukan.

Penelitian terdahulu oleh Sulistiowati (2016) dengan tujuan mengetahui seberapa besar hubungan antara pemberian penghargaan terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di SD Gugus Ahmad Yani Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus dan mendapatkan hasil bahwa besarnya pemberian penghargaan terhadap hasil belajar siswa tergolong kuat dengan koefisien korelasi (R) sebesar 0,777. Sedangkan, kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar 60,37%. Kemudian sisanya 39,63% ditentukan oleh faktor lain.

Penelitian terdahulu selanjutnya oleh Wulandari (2014) dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada dan seberapa besar pengaruh *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang dan mendapatkan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli yang dibuktikan dari nilai $t_{hitung} 2,52 > t_{tabel} 1,995$ dengan taraf signifikansi 0,05. Sedangkan besar pengaruhnya diketahui sebesar 4,08% untuk kelompok eksperimen dan 3,40% untuk kelompok kontrol.

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang diatas maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Adakah pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika di SD NU Banat Banin Lamongan”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Adakah pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika di SD NU Banat Banin Lamongan?
- 2) Adakah pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika di SD NU Banat Banin Lamongan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti melakukan penelitian dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui adakah pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika di SD NU Banat Banin Lamongan
- 2) Untuk mengetahui adakah pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika di SD NU Banat Banin Lamongan

1.4 Manfaat

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Siswa

- a. Meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa didalam kelas
- b. Pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan
- c. Belajar lebih aktif
- d. Meningkatkan rasa percaya diri

1.4.2 Guru

Penelitian ini mampu menambah wawasan baru kepada guru kelas III untuk termotivasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya minat dan hasil belajar siswa melalui pemberian reward dalam pembelajaran.

1.4.3 Sekolah

Penelitian ini mampu meningkatkan kreasi pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran didalam kelas yaitu melalui pemberian reward dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa

1.5 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_{01} = Tidak ada pengaruh yang signifikan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika di SD NU Banat Banin Lamongan.

H_{a1} = Ada pengaruh yang signifikan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika di SD NU Banat Banin Lamongan.

H_{o2} = Tidak ada pengaruh yang signifikan pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika di SD NU Banat Banin Lamongan.

H_{a2} = Ada pengaruh yang signifikan pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika di SD NU Banat Banin Lamongan.