

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya, pendidikan mencakup semua konteks pembelajaran yang terjadi sepanjang hayat seorang manusia. Pendidikan juga mencakup semua keadaan dalam hidup yang berkontribusi pada tumbuh kembang tiap individu (Manah, 2009, hlm. 1). John Dewey mendefinisikan pendidikan sebagai upaya pengembangan kemampuan esensial secara intelektual, emosional, dan terhadap alam dan individu lain. Selanjutnya, M.J. Longeveled memaknai pendidikan sebagai bentuk usaha, kontrol, proteksi, maupun dukungan untuk untuk membimbing anak menuju proses pendewasaan, terlebih untuk melatih kemandirian dalam memenuhi tugas dan kewajibannya dalam hidup. Sementara itu, Thompson mendefinisikan pendidikan sebagai pengaruh lingkungan terhadap manusia yang mengakibatkan perubahan yang kekal dalam perilaku, gagasan, dan sifat mereka (Kusgiant, 2016, hlm.1).

Dalam bahasa Yunani, pendidikan berasal dari istilah padagogik, yang mengacu pada ilmu membimbing anak. Orang Romawi mendefinisikan pendidikan sebagai *educare*, yang berarti mengeluarkan dan mengarahkan, tindakan pemenuhan potensi anak yang lahir ke dunia. Orang Jerman menyebut pendidikan sebagai *Erziehung*, yang identik dengan *educare*, dan mengacu pada proses membangkitkan 'kekuatan' laten atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Sementara itu, “pendidikan” dalam bahasa Jawa mengandung arti *panggulawentah* yang bermakna “memproses”, “mengolah, mengubah jiwa”, “mematangkan perasaan, gagasan, kehendak, dan watak, mengubah kepribadian anak” (Nurkholis, 2013, hlm. 25).

Lebih lanjut mengenai pendidikan telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1. Disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar di mana siswa dengan aktif mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya, yaitu pengendalian diri,

spiritualitas keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, serta keterampilan yang dapat bermanfaat untuk seluruh pihak, khususnya bagi individu itu sendiri dan lebih luasnya bagi bangsa dan negara (Nasrudin, 2015, hlm. 1).

Pendidikan adalah suatu usaha yang disengaja oleh setiap manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya, yang meliputi upaya peningkatan kualitas suatu pendidikan yang selaras dengan proses belajar, dan melibatkan kegiatan belajar maupun mengajar. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan pokok yang dilakukan di setiap lembaga pendidikan, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah sekolah, kegiatan tersebut berisi interaksi belajar antara guru dengan peserta didik secara konteksinteraktif dan edukatif, sehingga dari proses tersebut timbul perubahan pada diri peserta didik, baik perubahan secara kognitif maupun psikomotorik (Surbakti, 2019, hlm. 201). Pendidikan dasar memiliki kunci penting sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia, dan untuk memenuhi cita-cita para pemuda suatu bangsa di kemudian hari. Demi mencapai tujuan tersebut, guru harus mengerahkan upaya maksimal sepanjang penyampaian materi di kelas, agar dapat membangun motivasi dan minat belajar siswa (Surbakti, 2019, hlm. 201).

Berbagai disiplin ilmu tercakup di berbagai tingkat pendidikan, termasuk sekolah dasar. Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari dan memegang peran penting di semua tingkat sekolah. Pemisahan topik matematika dari bidang tematik dalam kurikulum 2013 (K-13) dipercaya dapat merubah pemahaman siswa dalam mempelajarinya. Namun di lapangan, asumsi peserta didik dalam memahami matematika masih sulit. Kesulitan tersebut berdampak langsung terhadap nilainya (Surbakti, 2019, hlm. 202).

Matematika memiliki objek abstrak sebagai salah satu sifatnya. Karena sifat abstrak matematika, tidak mudah bagi siswa untuk menguasainya. Dalam kajian *Trend International Mathematics and Science Study* (TIMSS) prestasi matematika siswa diukur dari kemampuannya dalam menyelesaikan soal-soal berupa pengetahuan siswa mengenai konsep-konsep matematika, menerapkan prinsip-prinsip matematika dalam mengatasi tantangan di kehidupan, dan melakukan

penalaran, memberikan alasan berdasarkan informasi, menarik kesimpulan dan membuat generalisasi. Hasil pengukuran kemampuan matematika TIMSS tersebut dijadikan sebagai evaluasi dan peningkatan mutu pendidikan (Munaji & Setiawahyu, 2020, hlm. 250).

Tidak hanya TIMSS, lembaga internasional yang dijadikan sebagai hasil evaluasi adalah *Programme for International Student Assessment* (PISA). PISA adalah inisiatif dari *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD), sebuah organisasi yang didedikasikan untuk kerjasama dan pembangunan ekonomi. PISA memiliki 72 partisipan negara dari berbagai belahan dunia dengan menilai anak-anak berusia 15 tahun pada keterampilan literasi dasar dalam matematika, membaca, dan sains setiap tiga tahun, dengan fokus pada satu mata pelajaran. Dimulai pada tahun 2000, program PISA menekankan pada keterampilan membaca dan diperluas dengan memasukkan matematika pada tahun 2003. Selanjutnya di tahun 2006, bergantian antara sains dan dua disiplin ilmu lain yang bukan merupakan fokus utama studi sebagai mata pelajaran pendamping (Pratiwi, 2019, hlm. 19).

Hasil penilaian yang dilakukan dari tingkat lokal hingga internasional memberikan wawasan dan gambaran tentang kualitas pendidikan. Faktanya, prestasi matematika siswa di tingkat nasional dan internasional masih sangat rendah. Asosiasi Internasional untuk Evaluasi Prestasi Pendidikan (IEA) menganalisis prestasi siswa dalam matematika melalui penelitian TIMSS, yang mensurvei siswa sekolah dasar kelas empat dan siswa sekolah menengah pertama kelas delapan. Jajak pendapat ini dilakukan sekali dalam empat tahun yang dimulai pada tahun 1995. Menurut Detiknews.com, prestasi siswa Indonesia di bidang matematika berada di peringkat 46 dari 51 negara pada tahun 2015, dengan nilai 397. Sementara itu, menurut temuan studi PISA 2018, Indonesia mengalami penurunan peringkat dari 63 di tahun 2015 menjadi peringkat ketujuh terbawah dari 73 negara dengan rata-rata nilai 379 (Permana, 2019, hlm. 2). Tingkat keberhasilan atau hasil belajar matematika yang rendah dapat disebabkan oleh kurangnya

pemahaman konsep matematika siswa, kurangnya varians dalam mengembangkan minat, dan kurangnya apresiasi siswa (Surbakti, 2019 hlm. 218).

Surbakti (2019, hlm. 220) memaparkan hasil penelitiannya dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 2018/2019” yang mengamati aktivitas belajar dan mengajar di kelas antara pengajar dan siswa. Amelia Septiani Surbakti menjelaskan dalam kajiannya tersebut bahwa guru masih mendominasi dalam kelas, di mana guru lebih sering mengaplikasikan *konvensional learning*, padahal pada kurikulum 2013 guru merupakan pendamping dan peserta didiklah pemeran utamanya. Selama melakukan penyampaian materi di kelas, guru hanya menyampaikan materi yang dimuat di buku siswa dengan menggunakan metode ceramah tanpa ada kaitannya dengan kehidupan terdekat peserta didik dan melupakan penghargaan atas apa yang peserta didik capai. Dengan metode tersebut tentunya kurang membangkitkan minat belajar siswa dan sebagian cenderung mengalami kesulitan dalam belajar. Tidak hanya itu, keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal yang telah diberikan guru tanpa diberi penghargaan tentu siswa akan merasa belajarnya kurang bermakna dan kurang dihargai.

Oleh karena itu, cara guru dalam meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dapat dengan banyak cara, contohnya teknik *Reward* dan *Punishment*. Pemberian *Reward* dan *Punishment* diharapkan mampu menjadi pendorong hasil belajar siswa guna menggapai tujuan belajar. Hasil belajar menjadi pertimbangan guru dalam menentukan keberhasilan dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Jika hasil belajar yang diperoleh peserta didik tinggi, maka keberhasilan guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran juga tinggi. (Prasetyo, 2019, hlm. 115).

Seorang guru menggunakan suatu cara, teknik, atau taktik yang disebut *Reward* untuk mengembangkan, menumbuhkan, memelihara, dan meningkatkan keinginan belajar siswa dalam memotivasi siswa demi mencapai tujuan instruksional (Hasanah, 2010, hlm. 118). Sementara itu, hukuman (*Punishment*) pada konteks pendidikan adalah suatu upaya motivasi yang digunakan oleh

pendidik dalam menciptakan perilaku yang sesuai dengan norma yang diterima dengan cara memperlemah perilaku, dan harus diberikan sesuai dengan prinsip pemberian hukuman secara benar dan penuh pertimbangan (Sadulloh, 2010, hlm. 124).

Pemberian *Reward* and *Punishment* memiliki tujuan agar memberi motivasi kepada para siswa agar semangat belajar mereka meningkat selama proses pembelajaran. (Nasrudin, 2015, hlm. 20). Bentuk apresiasi *Reward* akan menanamkan emosi positif pada siswa, meningkatkan keinginan untuk belajar dan membentuk kebiasaan dalam melakukan perbuatan baik agar menerima *Reward* (Hartono, 2017, hlm. 23). Di sisi lain, siswa yang didisiplinkan oleh instruktur dengan hukuman akan menunjukkan bahwa kemampuan mereka berbeda dari rekan-rekan mereka, namun dengan cara yang sedikit negatif (Rahayu, 2017, hlm. 140). Hukuman juga akan menciptakan pengalaman yang tidak menyenangkan bagi siswa, dengan harapan bahwa pengalaman negatif itu tidak terjadi lagi (Hamalik, 2013, hlm. 158).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui apakah tindakan memberi penghargaan dan menghukum siswa sekolah dasar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika mereka. Sehingga peneliti mengambil judul Pengaruh Pemberian *Reward* and *Punishment* Terhadap Hasil Belajar Matematika.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, dalam penelitian ini dijabarkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar Matematika siswa Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar Matematika siswa sebelum pembelajaran dengan *reward* dan *punishment* lebih baik setelah mendapatkan pembelajaran dengan *reward* dan *punishment*?

Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, berikut adalah uraian tujuan dari penelitian ini:

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap hasil belajar Matematika siswa Sekolah Dasar.
2. Mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar Matematika siswa sebelum pembelajaran dengan *Reward* dan *Punishment* lebih baik setelah mendapatkan pembelajaran dengan *Reward* dan *Punishment*.

Manfaat Penelitian

Temuan penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

1. Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu mencapai hasil belajar yang sesuai tujuan pembelajaran berkat bantuan penelitian ini.

2. Guru

Penelitian ini dimaksudkan sebagai pedoman dan sumber informasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan hasil belajar aritmatika siswa.

3. Sekolah

Penelitian dengan memanfaatkan *Reward* and *Punishment* dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

4. Peneliti

Penelitian yang dilakukan dapat dijadikan untuk membantu proses pembelajaran pada kesempatan-kesempatan berikutnya.

Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian skripsi ini berpedoman pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia No. 787/UN40/HK/2019 tentang penulisan karya tulis ilmiah, meliputi pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, pembahasan, simpulan, dan saran.

Bab 1. Pendahuluan. Bagi peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian, bab ini memberikan informasi latar belakang. Kemudian ada rumusan masalah

penelitian. Ada juga tujuan penelitian, yang terdiri dari tujuan yang dapat dipenuhi untuk memecahkan masalah sebelumnya. Bab ini juga membahas manfaat ilmiah yang akan diwujudkan sebagai hasil penelitian. Struktur organisasi disertasi, yang mencakup ringkasan isi karya penelitian, disajikan pada bagian terakhir.

Bab 2. Kajian Pustaka. dikhususkan untuk tinjauan literatur. Bab ini menjelaskan cara belajar menghitung keliling dan luas menggunakan pendekatan *Reward and Punishment*.

Bab 3. Metode Penelitian. Alur penelitian dibahas dalam bab ini, termasuk jenis RSK (penelitian dengan subjek tunggal), metodologi penelitian, prosedur survei, dan peralatan penelitian.

Bab 4. Pembahasan. Saat merumuskan masalah, hasil dan analisis ditinjau, dan masalah dijawab dalam bab ini.

Bab 5. Kesimpulan dan Saran. Hasil dan rekomendasi berdasarkan penelitian dibahas dalam bab ini.