

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan merupakan nilai dasar kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan tetapi diajarkan juga untuk memiliki moral yang baik dan berbudi pekerti. Berbekal pendidikan manusia akan menjadi orang yang berguna, bermanfaat, berilmu, sehingga dapat meningkatkan taraf hidup dan memperbaiki nasib ke arah yang lebih baik. Berdasarkan Undang-Undang pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran agar siswa dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk meningkatkan sikap pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya (Handayani & Subakti, 2021, p. 152). Guru berperan penting di dalam kelas diantaranya yaitu guru mampu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi pembelajaran.

Pembelajaran matematika merupakan bagian sistem pendidikan di sekolah. pembelajaran matematika di sekolah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan dalam hal berhitung namun peserta didik juga dapat mengkreasikan pola pikir dalam suatu pemahaman yang berhubungan dengan penalaran demikian dikatakan bahwa peserta didik mudah memahami

dan memecahkan masalah jika bersifat konkret (nyata). Pembelajaran matematika adalah ilmu yang sangat bermanfaat proses perubahan pada daya pikir manusia. Serta kegiatan belajar mengajar mengenai kurikulum dan konsep-konsep dan struktur-struktur materi pembelajaran yang dipelajari. Selama proses pembelajaran masih banyak siswa yang belum sepenuhnya konsentrasi dalam belajar terkhusus pada mata pelajaran matematika. pelaksanaan pembelajaran dilakukan guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional di mana dominasi guru sebagai pemberi pelajaran lebih banyak sehingga menciptakan situasi dan kondisi yang searah. Selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya menyampaikan materi pelajaran yang buku pegangan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan tanpa memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil mengerjakan soal yang diberikan guru. Menyebabkan pembelajaran menjadi menonton dan kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan guru, ada siswa yang aktif namun belum berani mengungkapkan pendapatnya serta tidak adanya interaksi yang aktif antara guru dengan siswa. Sehingga siswa merasa belajarnya kurang bermakna, kurang dihargai dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar matematika kurang optimal.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar sebagai alat ukur dari penilaian keberhasilan belajar siswa dan hasil belajar dinyatakan dalam

bentuk berhitung dalam pembelajaran matematika hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Oleh sebab itu, seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar KKM, namun kenyataannya tidak semua peserta didik yang dapat mencapai hasil belajar maksimal. Hal ini dibuktikan jika seseorang telah belajar ialah terjadi perubahan tingkah laku seorang anak tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti (Novita, dkk, 2019, p. 64).

Berdasarkan Observasi dan wawancara awal peneliti dengan guru kelas II di SDN 25 Palembang, Peneliti menemukan suatu permasalahan mengenai kondisi belajar peserta didik di sekolah tersebut, guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat, oleh karena itu dalam proses belajar mengajar dapat mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan jenuh dalam proses pembelajaran di kelas, dikarenakan kurangnya guru untuk penggunaan model pembelajaran yang afektif, peserta didik masih sulit memahami materi terutama pada mata pelajaran matematika. dan hasil belajarnya masih rendah yaitu kurang dari nilai kriteria ketuntasan maksimal (KKM) nya ialah 70 untuk mata pelajaran matematika. seperti keaktifan peserta didik, tingkat hasil belajar. sehingga membuat hasil belajar peserta didik dengan rentang nilai 65 hingga 69, Dari 28 peserta didik mencapai KKM 4 peserta didik bisa dikatakan belum tuntas yang di mana standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga hal tersebut dapat diartikan bahwa proses pembelajaran berjalan kurang efektif dan bervariasi. Salah satu solusi tersebut ialah guru harus lebih memperhatikan peserta didik dan

menentukan cara agar keaktifan dan hasil belajar peserta didik tetap terjaga salah satunya ialah memberikan sebuah reward saat proses pembelajaran berupa pujian, kalimat penyemangat, tepuk tangan dan pemberian reward yang bermanfaat.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hidayanti dalam (Aljena, Andari, & Kartini, 2020, hal. 130) bahwa reward merupakan bagian dari aspek pendidikan yaitu berupa reinforcement yang dijadikan sebagai upaya dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar.

Metode pembelajaran ini mengajak siswa untuk berpikir agar bisa mendapatkan reward (Hadiah) dari guru yang diterapkan di sekolah cukup optimal keaktifan peserta didik. Karena peserta didik masih terpacu dengan pembelajaran lama sehingga diperlukannya faktor pendukung agar peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tercapainya hasil belajar. Dari kenyataan itulah perlu diadakannya perubahan terhadap metode pembelajaran yang akan digunakan disesuaikan dengan kemampuan dan keadaan siswa. Salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan adalah dengan menambahkan reward dalam metode yang telah dilakukan guru.

Reward salah satu alat dalam pendidikan. Jadi, dapat dikatakan reward juga alat untuk mendidik anak supaya merasa senang karena perbuatan dan pekerjaannya mendapatkan penghargaan. Pemberian reward bertujuan untuk menumbuhkan semangat belajar agar dapat membuat siswa tertarik dan tidak

bosan, reward menjadi bentuk penghargaan atas pencapaian tertentu. Bentuk penghargaan berbentuk non verbal seperti senyuman, pelukan, sedangkan penghargaan berbentuk verbal seperti ungkapan rasa puas atau menghargai usaha anak, selain itu, tidak jarang pula yang memberikan penghargaan dalam bentuk pemberian hadiah berupa barang atau benda nyata. (Purwandari & Andriyani, 2022, p. 79).

Adapun Beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan penelitian untuk membuktikan bahwa dengan memberikan reward kepada peserta didik dapat menghasilkan belajar yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh Surbakti (2019) yaitu hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan hasilnya bahwa berpengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 101740 tanjung selamat tahun 2018-2019. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Nengtyas,2021) yaitu dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar pada pembelajaran Tematik di SD Hidayatul Muhtadin Wates Sumber Gempol. Penelitian yang dilakukan oleh Mardiani (2022) yaitu dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan terdapat pengaruh dalam pemberian reward terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 74 Palembang.

Berdasarkan Latar Belakang di atas masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti mengajukan untuk melakukan sebuah penelitian tentang

“Pengaruh Pemberian Reward (Hadiah) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri 25 Palembang”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar penelitian ini terarah maka sangat perlu dilakukan pembatasan masalah yaitu pada pemberian reward agar peserta didik memiliki hasil belajar yang baik dan optimal dalam belajar,serta membuat suasana belajar di dalam kelas lebih efektif dan menumbuhkan antusias siswa dalam belajar.Diharapkan pada pembelajaran matematika siswa dapat memiliki keaktifan belajar tinggi yang membuat hasil belajar siswa baik.

1. Pemberian reward untuk meningkatkan keaktifan belajar Matematika.
2. Ruang lingkup penelitian ini objek pada pemberian reward adalah dalam bentuk tindakan atau pun perkataan seperti tulisan dan simbol yang menarik berupa pujian dan hadiah.
3. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas II SD Negeri 25 Palembang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh perbedaan yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas II SD Negeri 25 Palembang yang diberikan pemberian reward dan siswa yang tidak diberikan perlakuan berupa pemberian reward.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perbedaan yang signifikan terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 25 Palembang yang diberikan pemberian reward dan siswa yang tidak diberikan perlakuan berupa pemberian reward.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini untuk menambah pengalaman serta kemampuan guru dan sebagai pijakan untuk kegiatan penelitian berikutnya yang berkaitan dengan pemberian reward dalam pendidikan terutama pada muatan Matematika.

b. Manfaat praktis

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam melaksanakan proses pembelajaran.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi masukan dalam memberikan motivasi belajar peserta didik melalui metode pemberian reward.
3. Bagi sekolah, sebagai bentuk peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran terkhusus dalam keaktifan belajar.
4. Bagi peneliti, sebagai salah satu syarat untuk memenuhi gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

5. Bagi peneliti selanjutnya ingin melakukan penelitian topik yang serupa.