

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah landasan esensial yang membantu manusia menggali dan mengembangkan bakat serta keterampilan mereka. Proses edukatif ini bukan hanya menciptakan individu yang berbakat dan kompeten, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk beradaptasi dengan perubahan zaman yang dinamis. Layaknya seniman yang mengukir patung, pendidikan membentuk sumber daya manusia menjadi unggul, melalui penggunaan berbagai media pembelajaran, seperti bantuan audiovisual, untuk memperkaya pengalaman belajar. Tingkat keberhasilan pendidikan juga menentukan kemajuan suatu negara. Suatu negara dapat mencapai keberhasilan pendidikan jika berupaya untuk terus meningkatkan standar pendidikan di negara tersebut. Salah satu faktor yang paling signifikan dan kuat yang mempengaruhi perkembangan suatu negara di era globalisasi yang semakin kompleks ini adalah pendidikan, yang dapat membentuk generasi masa depan negara tersebut. (Ervina Gultom, 2020, h. 34).

Elemen krusial dalam perjalanan keberlangsungan hidup manusia adalah pendidikan. Melalui pendidikan, seseorang dapat mencapai cita-citanya. Seseorang yang memperoleh pendidikan dapat disegani, mencapai potensinya secara maksimal, menjadi cerdas, serta memiliki karier dan keterampilan yang baik sehingga dapat berkontribusi bagi masyarakat. Selain sebagai penyedia bahan ajar, guru juga berperan sebagai pengelola kelas selama proses pembelajaran. Bangsa kita bercita-cita untuk mewujudkan masyarakat yang tercerahkan, sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945. Untuk mewujudkan masyarakat yang

terdidik, maka harus dibangun masyarakat pembelajar. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Pendidikan nasional memegang peran krusial dalam pembinaan dan pengembangan generasi mendatang. Tujuan utamanya adalah untuk membentuk individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengajarkan moralitas dan etika yang baik, serta mempromosikan kesehatan fisik dan mental. Selain itu, tujuan pendidikan meliputi peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang relevan serta pembentukan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan individu, serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang beradab dan bermartabat, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini sangat penting untuk menjaga keutuhan dan kemajuan bangsa di masa depan.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan fundamental yang esensial bagi setiap individu dalam menjalani perjalanan hidupnya, menegaskan konsep *long life education* atau pendidikan sepanjang hayat. Di Indonesia, pendidikan bukan hanya menjadi hak, tetapi juga kewajiban, yang dikenal sebagai wajib belajar. Wajib belajar 12 tahun ini dibagi menjadi tiga fase, yakni 6 tahun pada pendidikan dasar, 3 tahun pada pendidikan menengah pertama, dan 3 tahun pada pendidikan menengah atas. Pendidikan dasar menjadi fondasi pendidikan yang sangat krusial bagi setiap individu dalam meningkatkan kualitas standar pendidikan sebagai persiapan bagi masa depan. Oleh karena itu, untuk membekali diri dengan pengetahuan yang memadai, diperlukan kerja keras maksimal dari guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Diharapkan bahwa guru dan siswa dapat bekerja

sama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.(Priskilla R. Sipayung, 2021, h. 118).

Pada konteks pendidikan, pencapaian kesuksesan dalam proses belajar-mengajar di ruang kelas memerlukan keterlibatan aktif siswa dan kerjasama yang baik dengan instruktur. Melalui partisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran, siswa dapat memperluas pengetahuan dan meningkatkan keterampilan mereka. Sementara itu, tugas seorang profesor adalah untuk memfasilitasi proses belajar tersebut dengan metode pengajaran yang efektif. Prosedur administratif dan organisasional dalam prakarsa pendidikan melibatkan penggunaan berbagai komponen instruksional yang saling berinteraksi, mewujudkan praktik unik dalam bidang pendidikan. Faktor-faktor seperti kebijakan sekolah, struktur organisasi, dan kurikulum memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa. Meskipun demikian, keahlian seorang instruktur dalam mendidik dan membimbing siswa memegang peranan yang sangat vital. Seorang pendidik yang memenuhi kriteria keahlian dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif, yang pada gilirannya membantu siswa dalam mengoptimalkan potensi akademik mereka. (Mohamad Mustari, 2014. h. 138).

Pendidik merupakan individu yang berperan penting dalam menyediakan materi dan bimbingan bagi anak didik, Dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, tugas penting yang diemban oleh seorang guru meliputi arahan serta motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat direalisasikan melalui beragam metode dan pendekatan yang tepat. Seorang pengajar yang efektif harus memiliki kualitas-kualitas penting tertentu. termasuk kemampuan untuk memanfaatkan setiap peluang yang ada, serta memahami dan

menerapkan berbagai perspektif dalam pengajaran. Sebagai pelaku utama dalam sistem pendidikan, peran guru sangat vital dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Karenanya, performa akademik siswa kerap dianggap sebagai barometer utama dalam mengevaluasi efektivitas seorang pendidik dalam menjalankan proses belajar-mengajar. Apabila performa akademik siswa menunjukkan peningkatan, hal ini menandakan bahwa guru tersebut berhasil dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan efektif. (Prasetyo: 2019, h. 3).

Masalah matematika merupakan bagian tak terelakkan dari kehidupan kita sehari-hari. Setiap jenjang pendidikan, yang berupaya mengembangkan pemikiran logis, kritis, metedis, dan kreatif siswa, sangat diuntungkan dari kursus matematika ini. Semua jenjang pendidikan mempelajari matematika, yang mencakup perhitungan yang dapat menuntut pemikiran kritis, penalaran, ketekunan, dan inisiatif dari siswa. Siswa sering kali takut dengan pelajaran matematika ini karena mereka menganggapnya sebagai mata pelajaran yang menantang karena melibatkan angka dan berhitung. Selain itu, mereka merasa sulit memahami rumus yang diperlukan untuk memecahkan masalah matematika. Karena itu, anak-anak menjadi kurang tertarik pada matematika dan menghindarinya sama sekali, yang mengarah pada Hasil belajar yang kurang memuaskan dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Matematika, sebagai ilmu dasar, memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang disampaikan oleh Savitri (2017, h. 94), matematika merupakan pilar utama dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Suherman (dalam Mukhtasar dkk, 2018, h. 94) melanjutkan dengan menekankan tiga fungsi utama matematika, yaitu: 1) sebagai alat untuk memahami dan memproses informasi, yang dapat

diilustrasikan dengan penggunaan tabel atau model matematika dalam menyederhanakan soal cerita atau uraian matematika, 2) sebagai alat untuk membentuk pola pikir dalam memahami konsep dan bernalar untuk melihat hubungan antara berbagai konsep, dan 3) sebagai ilmu pengetahuan, Matematika, sebagai bidang studi, secara konstan mengejar kebenaran dan berinovasi dengan penemuan baru yang berlandaskan aturan-aturan yang valid. Oleh karena itu, pentingnya peran dan fungsi matematika dalam pembelajaran matematika tidak bisa diabaikan. Proses belajar mengajar matematika adalah suatu proses konstruktif yang bertujuan untuk membantu siswa memahami fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai dengan kapabilitas mereka. Dalam proses ini, guru memegang peran sebagai penyampai materi, sementara siswa dengan kemampuan unik mereka, membentuk pemahaman mereka sendiri terhadap fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan, serta strategi pemecahan masalah. (Ali, dalam Sopamena dkk, 2018, h. 94). Permendikbud No. 36 Tahun 2018 telah menguraikan adapun Kurikulum 2013 dalam pendidikan matematika bertujuan untuk membekali individu dan warga negara Indonesia agar menjadi tangguh, produktif, kreatif, inovatif, dan emosional. Ini juga bertujuan untuk memungkinkan mereka memberikan kontribusi yang berarti bagi bangsa, negara, masyarakat, dan peradaban global. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD IT Al-Hafidzi, terungkap bahwa pencapaian belajar siswa dalam pelajaran matematika masih rendah. Penyebabnya meliputi persepsi siswa bahwa matematika merupakan materi yang sulit, kurangnya pemahaman terhadap rumus dan metode perhitungan, serta

kondisi kelas yang kurang mendukung seperti adanya siswa yang sibuk berbicara dengan teman-temannya dan kurangnya perhatian mereka terhadap guru. Hal tersebut tercermin dari hasil belajar yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Informasi ini dapat diperoleh dari data nilai harian siswa di SD IT Al-Hafidzi pada tahun ajaran 2024/2025 yang telah dirangkum dalam Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Nilai Harian Siswa Kelas IV SD IT Al-Hafidzi T.A 2024/2025

Kelas	Nilai KKTP	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak tuntas	
			Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
IV A	75	25	11	44%	14	56%
IV B	75	27	12	44.44%	15	55,55%
Jumlah		52 siswa	23		29	

Dari data yang ada pada tabel 1.1, terlihat bahwa terdapat 23 siswa kelas IV SD IT Al-Hafidzi yang berhasil melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika. Sementara itu, terdapat 29 siswa lainnya yang belum mampu mencapai nilai KKM tersebut. Situasi ini menunjukkan bahwa terdapat jumlah signifikan siswa yang belum berhasil memenuhi standar yang ditetapkan, sehingga hasil belajar mereka tergolong rendah.

Untuk mengoptimalkan proses belajar-mengajar, penerapan sistem hadiah dan hukuman dapat menjadi solusi yang efektif. Motivasi siswa merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran yang lancar dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemberian hadiah dan hukuman diperlukan untuk memicu siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan bersemangat dalam belajar. Misalnya, guru dapat memberikan teguran dan peringatan sebagai bentuk hukuman kepada siswa yang tidak memperhatikan pelajaran. Walaupun efeknya hanya sementara, penambahan

poin negatif dapat memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap disiplin siswa. Di sisi lain, pemberian hadiah juga diperlukan untuk menghargai siswa yang aktif bertanya dan mengerjakan tugas dengan baik, seperti mengerjakan tugas di papan tulis dan mematuhi peraturan di kelas. Adapun contoh konkret yang dilakukan guru dalam pemberian *reward* yaitu berupa nilai tambahan atau memberikan satu bintang yang diletakkan di nama murid masing-masing. Dalam konteks pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian, metode pemberian tugas oleh guru kepada siswa adalah sebuah teknik yang efektif. Sebagai contoh, siswa yang berinisiatif untuk menyelesaikan soal di papan tulis akan mendapatkan penghargaan berupa satu bintang. Penerapan strategi 'reward' dan 'punishment' dengan tepat dapat berfungsi sebagai motivasi intrinsik bagi peserta didik, sehingga dapat menstimulasi minat belajar dan aktivitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penjabaran di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh *Reward and Punishment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD IT Al-Hafidzi Tahun Ajaran 2024/2025”** yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada sehingga sasaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan identifikasi permasalahannya yaitu:

1. Hasil belajar siswa pada mata matematika yang masih rendah
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap penguasaan rumus dan juga cara menghitung.

3. Siswa biasanya kurang memperhatikan guru ketika mereka mendiskusikan sesuatu karena banyak dari mereka yang masih mengobrol dengan teman-temannya.
4. Masih ada siswa yang kurang semangat dalam disebabkan karena kurangnya perhatian dan variasi mengajar yang dilakukan pendidik.
5. Guru tidak menerapkan pemberian *reward* dan *punishment* dengan maksimal.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah dikemukakan, agar tidak menyimpang dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan, maka peneliti membatasi masalah hanya pada “Pengaruh *Reward* And *Punishment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Sampai 10.000 Di Kelas IV SD IT Al-Hafidzi T.A 2024/2025”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD IT Al-Hafidzi.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, tujuan yang akan kita kejar dalam penelitian ini adalah “Untuk melihat pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD IT Al-Hafidzi”.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yang dirincikan sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memperkuat teori mengenai dampak *reward and punishment* terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV.

2. Praktis

1. Bagi siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, dengan mengevaluasi efektivitas penerapan metode *reward dan punishment*.
2. Bagi guru. Akan menyampaikan informasi kepada para pendidik dengan tujuan agar mereka dapat berkolaborasi secara efisien dengan kepala sekolah. Salin mendukung satu sama lain dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui perbaikan metode pengajaran, pembimbingan, dan instruksi yang diberikan kepada siswa sesuai dengan protokol yang sesuai.
3. Bagi sekolah. Untuk memaksimalkan capaian prestasi belajar siswa, penting bagi kita untuk memahami dan menerapkan metode pemberian *reward dan punishment* yang tepat dan efektif.
4. Untuk para peneliti, penambahan pemahaman, wawasan, dan pengalaman dalam melakukan penelitian ilmiah sangat penting,

khususnya yang berkaitan dengan penerapan *reward dan punishment* dalam konteks hasil belajar siswa.

5. Bagi para peneliti lainnya, penelitian ini diharapkan mampu berfungsi sebagai sumber informasi yang berharga dan memberikan pengetahuan tambahan bagi para peneliti di masa mendatang yang berkeinginan untuk melakukan penelitian lebih lanjut. dampak *reward* dan *punishment* pada siswa sekolah dasar.

