

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok sekolah yang mengutamakan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam konteks edukatif, sehingga terjadi perubahan dan peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam pencapaian tujuan pendidikan. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Dalam pendidikan saat ini, pendidik seringkali mendapat kesulitan dalam proses belajar mengajar, terlebih pada pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik, salah satunya adalah mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang kita pelajari disetiap jenjang pendidikan dari mulai tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, matematika sangat penting untuk dipelajari oleh setiap siswa karena dengan mempelajari hitungan dan rumus matematika siswa dapat mengatasi masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan angka.

Meskipun pelajaran matematika dibutuhkan dalam kehidupan dan sudah diberikan sejak dini, tetapi dalam pandangan siswa secara umum, mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Fakta yang paling mudah ditemukan adalah hasil belajar siswa yang belum maksimal dan cenderung kurang memuaskan, terlebih perolehan nilai matematika yang rata-rata dibawah mata pelajaran lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang peneliti lakukan di SD Negeri 104219 Tg. Anom, masih banyak permasalahan pelaksanaan pembelajaran, seperti: guru kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran, keaktifan siswa dalam kegiatan KBM masih belum optimal, siswa kurang memperhatikan penjabaran materi yang dijelaskan guru, siswa juga malas mengerjakan perintah, soal latihan dan juga PR yang diberikan guru sehingga siswa kurang menguasai materi yang diajarkan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai semester satu yang diperoleh siswa yang masih rendah. Dimana hasil nilai yang diperoleh siswa masih dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65. Dari 38 orang siswa hanya terdapat 10 orang siswa yang sudah tuntas mendapat nilai KKM sedangkan 28 orang siswa masih belum tuntas karena nilai yang dicapai masih dibawah rata-rata KKM yaitu dibawah nilai rata-rata 65. Seharusnya belajar dikatakan tuntas apabila siswa secara keseluruhan mampu mendapatkan nilai rata-rata 65. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tersebut masih sangat rendah.

Kurang memuaskannya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di SD disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya ialah adanya anggapan bahwa mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit sehingga membuat siswa takut untuk mempelajari matematika, metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa, media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan juga adanya keanekaragaman kemampuan siswa.

Keanekaragaman kemampuan pada siswa mengakibatkan mereka memiliki kesulitan belajar tersendiri sehingga tingkat penguasaan materi mereka berbeda antara siswa satu dengan lainnya. Adanya perbedaan tingkat penguasaan materi yang berbeda, maka akan berbeda pula dalam hasil belajar mereka. Selain hal tersebut, terlalu banyaknya materi dalam singkatnya jam pelajaran yang diberikan juga bisa menyebabkan kejenuhan para siswa, sehingga motivasi untuk mengikuti mata pelajaran matematika tidak seperti ketika siswa mengikuti mata pelajaran lainnya. Hal tersebut dirasakan oleh guru, orang tua dan oleh siswa itu sendiri.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran matematika seorang pendidik diharuskan memiliki kemampuan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih variatif untuk mengatasi berbagai masalah dan kesulitan siswa agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam belajar matematika. Penggunaan metode *Reward and Punishment* merupakan salah satu alternatif yang dapat kita gunakan dalam pembelajaran matematika, metode ini akan memberikan pengaruh positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Ramayulis (2006:197) “Metode *Reward dan Punishment* merupakan cara pendidik memberikan ganjaran terhadap kebaikan dan hukuman terhadap keburukan kepada peserta didik”.

Pemberian *reward* (ganjaran) dapat mengarahkan siswa untuk melakukan perbuatan yang positif dan merangsang perasaan senang, bahagia dan membuat mereka melakukan perbuatan yang baik secara berulang-ulang, sementara *punishment* (hukuman) merupakan pemberian penguatan negatif yang jika diberikan secara tepat dan bijak dapat menjadi alat pembangkit motivasi yang tepat, tentunya hukuman yang diberikan bersifat edukatif yakni jenis hukuman

yang tidak melibatkan unsur kekerasan atau pelanggaran hak asasi manusia didalamnya, dan dapat diterima oleh anak dengan perasaan senang dan bahagia, tetapi tetap dapat menimbulkan efek jera, sehingga kreativitas dan kecerdasannya dapat berkembang dan sikapnya juga menjadi lebih positif. Dengan pemberian *reward* dan *punishment* yang dikombinasikan dengan tepat akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa akan merasa kemampuannya dalam belajar mendapatkan perhatian dan penghargaan dari guru sehingga siswa terpacu untuk berusaha melakukan yang terbaik agar tidak mendapat *punishment* dari guru dan siswa juga akan berusaha untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian yang dilaksanakan dengan metode penelitian tindakan kelas yang diberi judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Reward and Punishment* pada Pelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 104219 Tg. Anom TA. 2012/2013.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang monoton, kurang menarik dan kurang tepat dalam pembelajaran matematika, yakni dengan menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran matematika disebabkan pelajaran matematika dianggap pelajaran yang sulit.
3. Siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena pembelajaran matematika dirasa membosankan

4. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena penggunaan metode ceramah.
5. Rendahnya perhatian siswa dalam pembelajaran, siswa tidak mau mengerjakan perintah, soal latihan dan juga PR yang diberikan guru pada pelajaran matematika sehingga metode pembelajaran *reward and punishment* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pelajaran matematika.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *reward and punishment* dalam materi pokok bilangan Romawi pada pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 104219 Tg. Anom TA.2012/2013.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan metode pembelajaran *reward and punishment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pokok bilangan Romawi pada pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 104219 Tg. Anom TA.2012/2013?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 104219 Tg. Anom TA. 2012/2013 dalam materi pokok bilangan Romawi pada pelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *reward and punishment*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Siswa dapat mengikuti pembelajaran matematika dengan menyenangkan dan mendapat pengalaman baru.
 - b. Meningkatkan pemahaman, partisipasi, motivasi dan daya pikir siswa dalam pembelajaran matematika sehingga hasil belajarnya meningkat.
2. Bagi guru
 - a. Sebagai masukan bagi guru sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat dipilih guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Sebagai bahan masukan bagi guru tentang penggunaan *metode reward and punishment* dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi sekolah
 - a. Memberikan referensi bagi penelitian di lingkungan pendidikan.
 - b. Sekolah dapat menjadi lebih maju karena siswa dan guru sama-sama mempunyai kompetensi yang baik dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti
 - a. Sebagai pengalaman dalam mengkaji metode pembelajaran, khususnya *reward and punishment*.
 - b. Mempermudah dan menambah wawasan peneliti dalam menerapkan metode pembelajaran *reward and punishment* dalam dunia kerjanya.