

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu, secara langsung disiapkan untuk menopang dan mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang sejalan dengan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok sekolah yang di dalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dan sumber daya manusia dimasa yang akan datang, serta merupakan suatu kunci pokok untuk mencapai cita-cita suatu bangsa. Untuk mewujudkan cita-cita tersebut perlu usaha maksimal dari guru, dimana saat menyampaikan pelajaran guru mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Kedudukan mata pelajaran matematika sangat penting dalam dunia pendidikan karena mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam setiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu, tidaklah berlebihan jika diharapkan siswa mempunyai pemahaman yang baik tentang matematika. namun kenyataannya, matematika dipandang sebagian besar siswa sebagai ilmu yang sangat sulit dipelajari, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya

siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika yang pada akhirnya berdampak buruk bagi prestasi belajar siswa.

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam matematika. Prestasi matematika siswa baik secara nasional maupun internasional belum menggembirakan. Rendahnya prestasi atau hasil belajar matematika siswa dapat disebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang ada dalam matematika dan kurangnya variasi peningkatan minat dan kurangnya penghargaan yang dilakukan guru terhadap siswa.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam jalur formal. Guru dalam menjalankan fungsinya diantaranya berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis, dan memberikan motivasi serta penghargaan kepada siswa dalam membangun gagasan dan tanggung jawab siswa untuk belajar.

Kenyataannya dari hasil pengamatan peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru matematika di dalam kelas, tampak bahwa guru cenderung menggunakan pembelajaran tradisional atau konvensional, dimana dominasi guru sebagai pemberi pelajaran lebih banyak sehingga menciptakan situasi dan kondisi komunikasi yang searah. Selama mengajar di kelas, guru hanya menyampaikan materi pelajaran yang ada dalam buku pegangan (buku paket) dengan metode ceramah dan sedikit memberikan contoh penyelesaian soal tanpa mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan tanpa

memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil mengerjakan soal yang diberikan guru. Sehingga siswa merasa belajarnya kurang bermakna, kurang dihargai, dan kurang membangkitkan minat belajar siswa.

Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak adalah minat. Minat merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu, dimana minat belajar yang tinggi akan menghasilkan cara belajar siswa yang lebih mudah dan cepat. Minat juga berfungsi sebagai daya penggerak yang mengarahkan seseorang melakukan kegiatan tertentu secara spesifik. Minat dapat muncul jika terdapat penghargaan dan pujian yang layak yang menyertai atau melandasi pembelajaran penghargaan (*reward*).

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa masalah yang dihadapi di SDN 101771 Tembung adalah kurangnya minat siswa dalam belajar matematika yang salah satu penyebabnya adalah cara menumbuhkan minat siswa yang kurang bervariasi. Salah satunya adalah upaya guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan cara melalui pemberian reward yaitu dengan tujuan memancing minat siswa agar lebih giat lagi usahanya untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Reward adalah salah satu alat pendidikan untuk mendidik anak-anak supaya merasa senang karena perbuatan dan pekerjaannya mendapat penghargaan.

Atau dengan kata lain, *reward* adalah alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid.

Reward dapat dilakukan dengan memberikan hadiah berupa barang/benda, pujian (*praise*) dan perlakuan istimewa.

Pemberian *reward* atau penghargaan atas perilaku baik yang dilakukan anak, sangat diperlukan dalam upaya menumbuhkan penerapan disiplin pada anak. *Reward* atau penghargaan memiliki tiga fungsi penting dalam mengajari anak berperilaku yang disetujui secara sosial, yaitu memiliki nilai pendidikan, menjadi motivasi bagi anak untuk mengulangi perilaku yang diterima oleh lingkungan atau masyarakat. Dan untuk memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial, dan sebaliknya tiadanya penghargaan akan melemahkan keinginan untuk mengulangi perilaku tersebut. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa pemberian reward akan dapat memberikan pengaruh atau menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar anak.

Berdasarkan latarbelakang di atas, peneliti menganggap penting melakukan suatu penelitian dengan membuat perbaikan pengajaran melalui penelitian eksperimen dengan memberi reward agar siswa mempunyai minat dan mempunyai hasil belajar yang baik/meningkat, dengan mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2016/2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dalam proses pembelajaran, guru kurang memberikan penghargaan dan pujian kepada siswa.
2. Minat belajar matematika siswa masih rendah disebabkan karena kurangnya perhatian dan variasi peningkatan minat yang dilakukan guru kepada siswa.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika rendah disebabkan karena guru tidak membangkitkan minat belajar siswa.
4. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih menjadikan belajar siswa kurang bermakna.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, penulis membatasi masalah pada Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Hasil Belajar Matematika dengan materi pokok Pecahan Kelas IV SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang di kemukakan di atas maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah : “Apakah ada Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada materi Pecahan siswa kelas IV SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian kearah pengembangan kompetensi mengajar guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pendidikan terutama yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa dalam proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas. Selain itu, penelitian ini bisa menjadikan bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu dalam strategi guna menjadikan penelitian yang lebih lanjut terhadap objek atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

Kegunaan penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut:

- a. Bagi siswa SD sebagai bahan masukan dalam membantu meningkatkan minat dan hasil belajar di sekolah melalui pemberian reward.
- b. Bagi guru sebagai bahan masukan dalam memberikan reward untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

- c. Bagi sekolah sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijakan yang berhubungan dengan memberikan reward untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.



THE
Character Building
UNIVERSITY