

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai aturan-aturan atau norma-norma yang berlaku. Tujuan pendidikan merupakan sesuatu yang diharapkan setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai (Daradjat, 1992). Pendidikan juga merupakan suatu usaha dan kegiatan yang berproses melalui tahap-tahap atau tingkatan-tingkatan. Tujuan pendidikan bukanlah suatu benda yang berbentuk statis, tetapi merupakan suatu keseluruhan dari kepribadian seseorang yang berkenaan dengan seluruh aspek kehidupan. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan dalam rangka menghadapi tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan maka dengan itu pemerintah mengadakan pembelajaran di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang penting untuk diberikan kepada peserta didik di sekolah adalah matematika. Pembelajaran matematika merupakan proses dimana peserta didik secara aktif mengkonstruksi pengetahuan tentang pembelajaran matematika. Pengetahuan matematika akan lebih baik jika peserta didik mampu mengkonstruksi melalui pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya, lewat pengetahuan yang sudah di dapat selama mempelajari matematika.

Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat memperoleh bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk digunakan dalam menjalani kehidupan. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia

No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 dijelaskan bahwa “ pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara “ (Depdiknas, 2003).

Matematika merupakan induk dari segala ilmu pengetahuan. Matematika perlu sekali diajarkan kepada peserta didik karena matematika akan selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. BSNP menyatakan bahwa jika ingin menguasai sekaligus menciptakan teknologi dimasa mendatang maka diperlukannya penguasaan terhadap matematika sedini mungkin (BSNP, 2006). Matematika perlu sekali diajarkan kepada peserta didik karena matematika akan selalu digunakan di kehidupan sehari-hari. Sehingga matematika ditetapkan sebagai salah satu mata pelajaran yang dijadikan sebagai mata pelajaran wajib diajarkan disetiap jenjang mulai dari SD, SMP, SMA maupun perguruan tinggi. Pembelajaran matematika yang sering terjadi di kelas hanya bersifat penjelasan materi. Dengan hanya penjelasan materi, peserta didik dituntut untuk mengolah informasi dan menelaah konsep yang diberikan oleh guru. Sehingga menghalangi daya abstraksi peserta didik. Matematika dianggap sulit dan membosankan, banyak peserta didik yang gagal dalam pembelajaran matematika di tahun pertama pendidikan formal (Bishara, 2018).

Reward adalah apresiasi yang diberikan dalam bentuk material ataupun ucapan baik secara perseorangan ataupun lembaga untuk presentasi tertentu (Handoko, 2016). *Reward* adalah segala sesuatu yang di berikan guru kepada peserta didik karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperoleh hasil yang baik serta bisa menjadi pendorong atau motivasi belajar bagi peserta didik, sehingga dapat berperilaku baik dalam proses pembelajaran matematika (Ernata Y. , 2017). Pemberian *reward* dapat berupa kata-kata, pujian, senyuman, tepukan punggung, atau bahkan berbentuk materi serta sesuatu yang menyenangkan bagi peserta didik (Suyuti, 2017). Sedangkan *punishment* di berikan kepada seseorang karena melakukan sesuatu kesalahan, perlawanan atau pelanggaran. Ketika peserta didik melanggar peraturan yang telah ditetapkan oleh guru, banyak dari guru memberikan ancaman, tekanan atau pukulan sebagai bentuk hukuman, dengan tujuan untuk perbaikan dan pembinaan tingkah laku peserta didik, justru membawa dampak negatif, karena *punishment* yang digunakan terlalu sering akan mengakibatkan pemberontakan, sikap marah, serta dapat menjadikan peserta didik depresi dan pesimis.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan suatu kajian ilmiah dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Prestasi Belajar “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh pemberian *reward and punishment* terhadap prestasi belajar?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward and punishment* terhadap prestasi belajar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian ilmiah terkait dengan pemberian *reward* dan *punishment* terhadap prestasi belajar.

2. Bagi Guru

Sebagai Perubahan untuk meningkatkan keterampilan yang bervariasi bagi guru sehingga dapat memperbaiki sitem pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

a. Sebagai bahan acuan penelitian.

b. Memberikan masukan bagi sekolah untuk melakukan perbaikan terhadap pembelajaran matematika pada khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya.

E. Batasan Istilah

1. *Reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan yang bertujuan agar seseorang menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang telah dicapai. *Reward* adalah insentif yang mengaitkan bayaran atas dasar untuk dapat meningkatkan prestasi belajar guna mencapai keunggulan yang kompetitif.
2. *Punishment* adalah suatu konsekuensi yang tidak menyenangkan atau tidak diinginkan yang diberikan oleh guru atas suatu perilaku tertentu yang telah dilakukan.
3. Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu atau kelompok.