

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan. Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja, akan tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh sehingga anak menjadi lebih dewasa. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun berkelompok (Situngkir et al., 2022:200). Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia.

Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 17 ayat (1) dan (2) menyatakan pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah, pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar dan madrasah ibtidaiyah atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama dan madrasah tsanawiyah atau bentuk lain yang sederajat. Maka di simpulkan bahwa pendidikan dasar ialah pendidikan yang ditempuh sebelum pendidikan menengah yaitu 6 tahun di pendidikan sekolah dasar dan 3 tahun di pendidikan menengah pertama. Pendidikan dasar ini adalah bimbingan secara teknis bagi anak yang berumur 7-13 tahun, dalam SD terdapat beberapa mata pelajaran yang umum sering digunakan yakni Matematika, IPA, Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Seni Budaya, IPS, PJOK, PKN dan mata pelajaran lainnya.

Matematika adalah salah satu ilmu pendidikan yang penting dan yang kita butuhkan, karena matematika merupakan pelajaran yang selalu berkaitan dengan keadaan kehidupan sehari-hari. Sirait (2016 :36) mengatakan bahwa matematika merupakan pengetahuan yang eksak dan pasti sehingga langsung menuju sasaran dan dapat menyebabkan timbulnya disiplin dalam pikiran, sehingga jika matematika diajarkan dengan cara yang benar maka matematika dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan menalar, untuk itulah seharusnya siswa memiliki keinginan yang tinggi dan senang untuk mempelajari matematika. Dengan memiliki keinginan yang tinggi untuk belajar akan mempermudah siswa untuk dilatih untuk berpikir kritis, cerdas dan kreatif dalam pelajaran matematika.

Sama dengan halnya menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Hima et al, (2022:27) Pembelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat disemua tingkatan sekolah, Nurohmatulloh et al (2022:42) yang terdapat di sekolah dasar. Pada mata pelajaran matematika, terdapat materi pelajaran yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Hal tersebutlah yang menunjukkan bahwa matematika itu tidak hanya sekedar belajar cara menghitung, namun telah bisa diaplikasikan ke dalam pelajaran lainnya. Anitra (2021:8) menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran wajib di SD. Pada mata pelajaran matematika, terdapat materi-materi pelajaran yang saling berkaitan satu sama yang lain, dan juga sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran lainnya di SD hal inilah yang menunjukkan bahwa matematika tidak sekedar belajar cara menghitung, tetapi juga di terapkan di mata pelajaran lainnya. Pembelajaran matematika disekolah dasar meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang mana ruang lingkup tersebut harus dipelajari dan harus dipahami oleh siswa.

Materi pengurangan dapat dijadikan sebagai langkah awal dalam materi pembagian. Diyah et al, dalam Sholihah et al, (2024: 2) Pembagian merupakan perhitungan yang melibatkan pengurangan secara berulang dan bisa disebut juga sebagai antonim dari perkalian. Maksud dari pengurangan

berulang adalah melalui pengurangan yang sama dan tetap. Konsep tersebut juga sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Unaenah, et al dalam Sholihah et al, (2024: 44) bahwa operasi pembagian sama saja dengan kebalikan dari operasi perkalian. Fitriyani (2023: 37) menyatakan bahwa pembagian merupakan proses aritmatika dasar dimana satu bilangan dipecah rata menjadi bilangan yang lebih kecil sesuaidengan bilangan pembagiannya. Fitriyani (2023: 38) menyatakan bahwa pembagian adalah membagi dua bilangan dua angka dansatu angka, yaitu satuan dan puluhan. Memiliki aturan dalam penyelesaiannya yaitu dengan pengurangan beulang. Bilangan dengan nilai tempat sama dikurangi dengan cara bersusun pendek. Jika bilangan dengan nilai tempat sama tidak dapat dikurangi, maka diambil bilangan yang tepat untuk merubahnya.

Pada dunia pendidikan, para guru sering menjumpai anak dengan karakter yang berbeda-beda seperti anak yang mudah dibina, dan ada yang sulit dibina, sebagian anak ada yang giat belajar dan sebagian yang lain malas belajar, sebagian mereka belajar untuk maju dan meraih cita-cita di masa depan dan sebagian lain belajar hanya untuk terhindar dari hukuman. Sadirman (2018: 45) menyatakan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar itu akan lebih baik kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. Djamarah (2014:34) menyatakan bahwa belajar mengajar adalah suatu kegiatan interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Kegiatan belajar mengajar yang

dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan Gultom *et al*, (2020 : 35). Perilaku ini dapat berupa fakta yang konkrit serta dapat dilihat dan fakta yang tersamar. Oleh karena itu, hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Kemudian R. Ibrahim dalam Gultom (2018: 35) mengatakan bahwa hasil pengajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar. Peranan hasil ini sangat penting, karena merupakan sasaran dari proses belajar mengajar.

Metode yang dapat digunakan guru untuk memberikan motivasi kepada siswa yaitu dengan pemberian *Reward*. Kompri dalam Angraini *et al*, (2019: 289) menyatakan bahwa *Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan, atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, atau telah tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, *Reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik. Penggunaan metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu

perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Penghargaan adalah unsur disiplin yang sangat penting dalam pengembangan diri dan tingkah laku anak. Seseorang akan terus berupaya meningkatkan dan mempertahankan disiplin apabila pelaksanaan disiplin itu menghasilkan prestasi dan produktivitas yang kemudian mendapatkan penghargaan. Pemberian *Reward* dalam pembelajaran dapat memicu tumbuhnya perilaku aktif belajar pada diri siswa.

Rizkinta & Surya (dalam Aan Kaligi, 2017: 102) menyatakan bahwa keberadaan metode pembelajaran tidak cukup untuk merangsang aktivitas siswa karena siswa masih terpaku pada pembelajaran dengan model lama, sehingga diperlukan faktor pendukung agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran salah satunya dengan memberikan *Reward*. Sabartiningsih (2018) menyatakan bahwa *Reward* adalah suatu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seseorang itu bisa semangat lagi dalam mengerjakan tugas tertentu dan lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu hal yang lainnya serta lebih baik prosesnya sehingga seseorang tersebut mampu mencapai keberhasilan dari suatu hal yang ia kerjakan.

Ansory (2018:301) dalam kamus bahasa inggris, menyatakan bahwa *Reward* diartikan sebagai ganjaran atau penghargaan. Pengertian *Reward* secara umum biasa diartikan sebagai hadiah yang diberikan atau didapatkan dengan mudah. Pemberian *Reward* dalam pendidikan atau metode pembelajaran yaitu sebuah penghargaan yang didapatkan melalui usaha

keras seseorang anak melalui belajar, baik melalui kelompok maupun individu yang menghasilkan prestasi belajar. Penghargaan atas prestasi anak biasa diberikan dalam bentuk materi dan non materi yang masing-masing sebagai bentuk motivasi positif. Arikunto (2013) menyatakan bahwa penghargaan merupakan sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena sudah mendapatkan prestasi dengan yang dikehendaki, yakni mengikuti peraturan sekolah yang sudah ditentukan. Bentuk penghargaan tidak selalu bisa dijadikan sebagai motivasi karena penghargaan untuk suatu pekerjaan tertentu, mungkin tidak akan menarik bagi orang yang tidak senang dengan pekerjaan tersebut. Dalam dunia pendidikan, *Reward* diarahkan pada sebuah penghargaan terhadap anak yang dapat meraih prestasi sehingga *Reward* tersebut bisa memberikan motivasi untuk lebih baik lagi. Beberapa fungsi yang akan dirasakan ketika pemberian *Reward* diadakan menurut Hasibuan (2012: 58) menyatakan bahwa *Reward* memiliki fungsi yaitu 1) meningkatkan perhatian peserta didik, melancarkan atau memudahkan proses belajar, 2) membangkitkan dan mempertahankan motivasi, 3) mengontrol atau mengubah sikap yang mengganggu ke arah tingkah laku belajar yang produktif, 4) mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar, dan 5) mengarahkan kepada cara berpikir yang baik/divergen dan inisiatif pribadi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada hari senin tanggal 11 Desember 2023, yaitu mengamati suasana kelas dan cara mengajar guru kelas 4 di SDN Pabian III, pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru kelas 4 menggunakan metode ceramah dan juga

beberapa media pembelajaran akan tetapi masih terdapat rendahnya hasil belajar siswa pada saat pembelajaran. Maka disarankan untuk melakukan pemberian *Reward* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran. Menurut penelitian (Sulastri Nengsih, 2003). Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan tentang pengaruh pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 1 2x11 Enam Lingkung, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: ada pengaruh signifikan antara pemberian *Reward* dengan Motivasi belajar. Kekuatan pengaruh aspek-aspek pemberian *Reward* dengan Motivasi belajar siswa ditunjukkan melalui koefisien korelasi dengan  $r_{hitung} = 0,467$  yang berada pada interval koefisien 0,40-0,599, sehingga tingkat korelasi antar kedua variabel termasuk dalam kategori sedang. Pengaruh pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa SMP Negeri 1 2x11 Enam Lingkung dilakukan dengan perhitungan manual dapat diketahui bahwa taraf signifikansi antara pemberian *Reward* (X) dengan motivasi belajar siswa (Y) adalah  $r_{hitung} = 0,467$ , maka hipotesis diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan antara pemberian *Reward* dengan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka akan dilakukan penelitian tentang efektivitas pemberian *Reward* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika materi pembagian di SDN Pabian III.



## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika materi pembagian di SDN Pabian III ?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika materi pembagian di SDN Pabian III.

## D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini berharap memberikan referensi ilmu pengetahuan kepada peneliti berikutnya terkait efektivitas pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika materi pembagian di SDN Pabian III.

### 2) Manfaat Praktis

- a) Manfaat bagi guru adalah sebagai acuan guru dalam pemberian *Reward* untuk meningkatkan hasil belajar.
- b) Manfaat bagi peneliti adalah sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang sudah diketahui, sekaligus sebagai modal dasar saat peneliti menjadi seorang guru.

- c) Manfaat bagi siswa adalah agar siswa dapat belajar dengan menyenangkan, siswa akan lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa .
- d) Manfaat bagi sekolah adalah menjadi lebih maju, serta diharapkan sekolah dapat memfasilitasi guru dalam upaya memberikan *Reward* pada siswa agar meningkatkan hasil belajar siswa.

#### E. Devinisi Operasional Variabel

Devinisi Operasional Variabel adalah batasan penelitian dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti variabel-variabel yang terkait dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. *Reward* merupakan sebuah bentuk pengakuan kepada suatu prestasi tertentu yang diberikan dalam bentuk material (*snack*) dan non material (pujian) yang diberikan oleh pihak guru kepada individu atau siswa agar mereka dapat belajar dengan motivasi yang tinggi dan berprestasi untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan.
- b. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar ini dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*.