

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan IPTEK dewasa ini perlu diimbangi dengan kemajuan diberbagai bidang, tak terkecuali pendidikan. Untuk itu perlu diadakan pembangunan dalam bidang pendidikan. Berbagai upaya telah ditempuh oleh pemerintah guna meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan, diantaranya perbaikan dan penyempurnaan sistem pendidikan dan semua yang tercakup didalamnya.

Permasalahan mutu pendidikan seringkali dikaitkan dengan merosotnya prestasi dan motivasi belajar yang dicapai siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, maka hal semacam itu harus dikaji secara cermat melalui komponen-komponen penting dalam sistem pendidikan yang berkaitan agar dapat dilakukan upaya penanggulangannya.

Salah satu kajian yang terus dikembangkan dalam ilmu pendidikan sampai dengan saat ini ialah meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai sistem maupun metode pembelajaran juga telah dikembangkan dari yang konvensional hingga moderen. Pergerakan arah kurikulum juga menuju capaian dimana peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dicapai. Metode yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut beragam, tingkat keefektifanya cenderung menyesuaikan jenjang pendidikan serta karakteristik corak budaya atau *cultur* masyarakat sekitarnya.

Dalam tingkatan pendidikan dasar, siswa SD/MI secara psikologis tentu berbeda dengan jenjang di atasnya yakni SMP/MTS maupun SMA/MAN yang notabene sudah mampu menganalisa. Siswa SD/MI cenderung masih belajar untuk meniru sekaligus melakukan pengamatan pada lingkungan kehidupannya serta mencerna apa saja hal-hal yang diperbolehkan dan apa saja yang dilarang. Dikotomis baik dan buruk tersebut secara psikis masih melekat pada karakter siswa Sekolah Dasar.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Hal itu dilaksanakan karena matematika merupakan ilmu pengetahuan yang penting sebagai pengantar ilmu-ilmu pengetahuan yang lain. Untuk mempelajari matematika tidak hanya menghafalkan rumus-rumus saja, namun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari misalnya membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, politik dan alam. Tetapi realitas yang terjadi di sekolah, siswa sulit memahami materi bahkan siswa menganggap matematika adalah momok dari seluruh kegiatan belajar mereka.

Media dan model pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Siswa yang kesulitan untuk memahami sebuah materi dapat dibantu dengan menggunakan alat bantu bisa berupa motivasi. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Model yang dirasa paling efektif untuk mendorong siswa agar lebih semangat belajar adalah berupa *reward* dan *punishment*.

Kedahsyatan *reward* (penghargaan) mampu menumbuhkan keinginan dan semangat belajar siswa. *Reward* (penghargaan) berupa benda seperti buku, bilpoint, pensil, penghapus (peralatan belajar) tidak dibenarkan bila terlalu sering diberikan. Harus dilihat dari segikemanfaatannya dan keperluannya. *Reward* (penghargaan) berupa kalimat pujian seperti, bagus, pandai, cerdas, pintar dan ucapan sayang sangat dibenarkan bila sering-sering dilakukan guru dalam proses pembelajaran. *Reward* (penghargaan) berupa perlakuan yang diberikan guru kepada siswa, yaitu berupa senyuman dan perhatian penuh kepada setiap siswa yang sangat penting dipupuk atau ditanamkan oleh pribadi seorang guru. Agar siswa merasa nyaman dan tidak merasa takut pada proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran. Maka, pemberian *reward* (penghargaan) dirasa sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang bernilai edukatif demi kepentingan siswa.

Selaras dengan hal tersebut, *Philip Friestone* dan *Virginia Douglas* (1975) dalam jurnal yang berjudul *The Effects of Reward and Punishment on Reaction Times and Autonomic Activity in Hyperactive and Normal Children* mengungkapkan bahwa *reward* juga meningkatkan gairah hingga tingkat yang lebih besar daripada *punishment* atau bahkan *reward* ditambah *punishment*. Perbandingan statistik dalam penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara usia dan IQ dari kelompok eksperimen dan kontrol.

Berlawanan dengan pemberian *reward*, pemberian *punishment* (hukuman) dirasa memang sangat perlu diterapkan pada siswa agar tidak

mudah melakukan tindakan yang negatif. Hukuman ini sebagai media preventif dan represif bagi siswa yang perbuatannya yang tidak baik. Dalam kegiatan pembelajaran bukan berarti guru tidak diperbolehkan dan menerapkan hukuman. Guru boleh menerapkannya dalam keadaan dan kondisi setelah melihat penyimpangan siswanya yang tidak bisa ditolerir lagi. Meskipun dalam memberikan hukuman juga harus disesuaikan dengan kaidah-kaidah yang berlaku, dikarenakan jika dilakukan dengan salah akan berimbas fatal pada siswa.

Salah satu bukti bahwa imbas yang tidak baik dalam kesalahan memberikan hukuman ini pernah diteliti oleh *Pamela Oliver* dan dipublikasikan dalam *Rewards and Punishments as Selective Incentives*. Penelitian tersebut mendeskripsikan bahwa hukuman/*punishment* yang diberikantampa adanya penghargaan/*rewards* memiliki dampak yang cukup berbahaya pada beberapa kelompok yang menjadi sampel penelitian. Meskipun demikian, *punishment* dalam beberapa titik juga terbukti dapat memperkuat kerjasama antar kelompok tersebut.

Pemberian hukuman dirasa perlu untuk memperbaiki kesalahan siswa agar siswa tidak mengulangi kesalahan yang sama. Hukuman yang diterapkan dalam prinsip tidak menyakiti secara fisik, melainkan hukuman yang bersifat akademik dan edukatif dengan tujuan menyadarkan siswa dari kesalahan yang diulang-ulang. Bentuk hukumannya pun seperti teguran yang halus dan tidak menyakiti perasaan siswa, menyuruh siswa mengerjakan sesuatu yang bermanfaat dan menasehati siswa.

Pengalaman yang bervariasi didapat oleh siswa dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan metode maupun media (alat bantu). Pengalaman pembelajaran yang fleksibel dan memfokuskan perhatian kepada mereka adalah syarat utama dalam mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Melalui pemberian *reward* dan *punishment* dapat digunakan dalam penggunaan metode, strategi atau model pembelajaran apapun. Bahkan pemberian *reward* dan *punishment* juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran tanpa terkecuali.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis pada hari Selasa, 08 Agustus 2017 di MI Khozinatul Ulum Blora, pada pembelajaran di kelas guru terlalu banyak memberi teguran dan hukuman kepada siswa jika melakukan kesalahan. Namun, jika ada siswa yang perilaku maupun belajarnya baik, guru seakan lupa untuk memberikan *reward*. Padahal pemberian *reward* ini sangat baik untuk terus mendorong anak menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Hal lain yang tidak kalah penting, bentuk *reward* dan *punishment* yang diterapkan juga belum konsisten, sehingga siswa juga cenderung mengabaikan kegiatan proses pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas dan mereka cenderung bermalas-malasan ketika mengikuti pelajaran matematika. Hal ini karena kurangnya motivasi dan dorongan yang ada pada diri siswa untuk mau mempelajari matematika.

Dilihat dari observasi awal tersebut pada MI Khozinatul Ulum Blora, terutama kelas VI masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Dimana guru masih menjadi subjek tunggal dan siswa sebatas menjadi objek

dalam pembelajaran. Selain itu dalam melangsungkan pembelajaran dan evaluasi, guru lebih menitikberatkan pada hukuman bagi para siswa namun tidak memberikan apresiasi yang seimbang pada siswa-siswa yang berprestasi dan menjalankan tugas-tugas dengan baik. Model pembelajaran konvensional yang cenderung *top-down* dan menekankan hukuman dibanding keseimbangan apresiasi dan hukuman tidak berimplikasi positif bagi motivasi siswa.

Hal-hal seperti inilah yang menarik minat penulis untuk mengadakan penelitian di MI Khozinatul Ulum Blora. Penulis memandang perlu diterapkannya alat bantu berupa pemberian *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemberian *reward* dan *punishment* dirasa kurang tanpa diberikannya sebuah penguatan. Penguatan (*reinforcement*) merupakan segala bentuk respon apakah bersifat verbal ataupun non verbal yang merupakan bagi anda rimodifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi siswa atas perbuatannya sebagai suatu tindakan dorongan ataupun koreksi.

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis *Reward* dan *Punishment* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”.

B. Batasan Masalah

Mengingat permasalahan dalam suatu penelitian dapat berkembang menjadi masalah yang lebih luas, maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini yakni pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar padasiswa kelas VI MI Khozinatul Ulum Blora?
2. Bagaimana efektifitas model pembelajaran matematika berbasis *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar padasiswa kelas VI MI Khozinatul Ulum Blora?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis model pembelajaran matematika berbasis *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar.
2. Untuk mendapatkan hipotesis desain pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar.

3. Untuk menganalisis dan mendapatkan model pembelajaran matematika berbasis *reward* dan *punishment* yang teruji untuk meningkatkan motivasi belajar
4. Menganalisis efektifitas model pembelajaran matematika berbasis *reward* dan *punishment* yang teruji untuk meningkatkan motivasi belajar

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi proses pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis antara lain:

1. Secara Teoritis Keilmuan

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menambah pengembangan proses dalam kegiatan belajar mengajar maupun khazanah keilmuan terkait pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar.

2. Bagi Lembaga atau Sekolah

- a. Sebagai wacana untuk memotivasi guru lain dalam mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan bidangnya masing - masing.
- b. Dapat menciptakan inovasi pembelajaran matematika yang lebih baik dan berkualitas terkait pemberian *reward* dan *punishment*.

3. Bagi guru

- a. Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran matematika yang tepat yang dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa,
- b. Sebagai motivasi untuk lebih kreatif dalam menggunakan metode yang menyenangkan.

4. Bagi siswa

- a. Dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran matematika,
- b. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, membantu siswa tanpa adanya rasa takut dalam belajar dan membuat siswa selalu nyaman dan senang dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan pembelajaran lainnya.

5. Bagi peneliti/mahasiswa

- a. Sebagai sumber pustaka bagi peneliti selanjutnya,
- b. Menambah pengetahuan tentang pembelajaran matematika dengan metode *reward* dan *punishment*.,
- c. Memberikan motivasi untuk mengembangkan dan atau melakukan penelitian lainnya,
- d. Menambah bekal dalam mengajar.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk menjelaskan secara garis besar penyusunan produk yang bertujuan untuk memudahkan jalan pemikiran dalam memahami keseluruhan isi produk. Secara garis besar produk yang dihasilkan mengacu pada dua belas pedoman yang berisi:

- a) Pengantar
- b) Rasionalisasi
- c) Tujuan Pengembangan Model
- d) Asumsi
- e) Sasaran
- f) Komponen Pengembangan Model *Reward and Punishment* Berbasis CTL
- g) Penerapan Model *Reward and Punishment* Berbasis CTL
- h) Langkah Pengembangan
- i) Kompetensi Pendidik
- j) Materi Pengembangan
- k) Unsur Keterlibatan dalam Pengembangan Model
- l) Evaluasi dan Indikator Keberhasilan.

Dari pedoman di atas kemudian dibuat satu produk berupa modul pedoman *reward and punishment* sebagai panduan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun bab dan pembahasan dalam modul pedoman tersebut yakni sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab II Model Pembelajaran *Reward And Punishment*

a. Pengertian *Reward and Punishment*

1. *Reward* (Penghargaan)

2. *Punishment*

b. Bentuk-Bentuk *Reward and Punishment*

1. Bentuk- Bentuk *Reward*

2. Bentuk-Bentuk *Punishment*

c. Teori *Reward and Punishment*

Bab III Langkah-Langkah *Reward And Punishment*

Bab IV Hubungan *Reward And Punishment* Dengan Motivasi Belajar

- a. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar
- b. Ciri-Ciri Orang yang Memiliki Motivasi Belajar
- c. Macam-Macam Motivasi Belajar
- d. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar
- e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar
- f. Cara-Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar
- g. Keterkaitan Model *Reward and Punishment* dengan Motivasi Belajar

Bab V Perangkat Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Model *Reward And Punishment*

- a. Lembar Evaluasi Diri
- b. Lembar Uji Motivasi Belajar
- c. Daftar Pustaka
- d. Riwayat Hidup

