

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pengajaran di masyarakat Indonesia berperan krusial guna membentuk individu dengan keahlian akademis dan karakter yang baik. Mengacu pada peraturan perundang-undangan Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003, pendidikan adalah upaya yang direncanakan dengan hati-hati demi mewujudkan suasana belajar yang kondusif dan efektif dalam mengembangkan potensinya. Potensi yang dimaksud mencakup unsur spiritual, kemampuan mengontrol diri, karakter, dan kepandaian, yang sangat penting untuk berperan aktif di lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara. Wajib belajar di Indonesia berlangsung selama 12 tahun, yang meliputi 6 tahun di jenjang SD, dilanjutkan dengan 3 tahun di jenjang SMP, dan 3 tahun di jenjang SMA (Rosdiana dkk., 2021). Dalam masa pendidikan, siswa memperoleh ilmu akademik, serta mengembangkan karakter yang baik. Proses pembelajaran yang efektif sebaiknya menggunakan pendekatan aktif, yang mendorong siswa terlibat langsung dalam proses belajar (Amiruddin dkk., 2022).

Namun, pendidikan di Indonesia menghadapi beragam hambatan. Salah satu hambatan utama adalah perbedaan karakteristik siswa seperti minat, cara belajar, dan tingkat kedisiplinan yang bisa berdampak pada aktivitas serta hasil pembelajaran. Maka dari itu, pendidik sebaiknya mengenali dan memahami karakteristik masing-masing siswa agar dapat menyesuaikan metode pengajaran yang tepat. Menurut Yeti & Mumuh (dalam Hanifah dkk., 2020),

siswa adalah objek utama dalam pendidikan, dan pemahaman terhadap karakteristik siswa menjadi kunci utama dalam membangun suasana belajar yang efisien. Salah satu karakteristik penting yang berdampak besar terhadap keberhasilan belajar adalah kedisiplinan. Disiplin dapat dipahami sebagai kepatuhan terhadap aturan dan tanggung jawab yang muncul dari kesadaran pribadi (Anwar & Mardiana, 2022). Siswa yang disiplin cenderung lebih fokus dalam belajar, aktif bahkan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik (Dinata, 2023).

Matematika adalah mata pelajaran yang esensial dan menjadi dasar bagi banyak disiplin ilmu lain. Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 menekankan bahwa matematika diakui sebagai ilmu dasar yang mendukung pengembangan teknologi dan berfungsi sebagai alat untuk berpikir logis, kritis, serta analitis. Meskipun demikian, banyak siswa berpandangan bahwa matematika adalah pelajaran yang menyulitkan dan membuat bingung, sehingga dapat membuat hasil belajarnya menurun (Khoirunnisa dkk., 2020). Penyebabnya dapat berupa minimnya kedisiplinan belajar ataupun keterlibatan mereka ketika belajar. Kurangnya perhatian dan latihan yang merupakan ciri khas dari ketidakdisiplinan mengakibatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika menjadi rendah (Suciyati & Mukhlisina, 2022).

Hasil belajar matematika siswa tergolong masih rendah karena adanya anggapan mengenai matematika yang dianggap sebagai bidang studi yang kompleks dan menantang untuk dipahami (Maduratna & Setyawan, 2020). Untuk mengatasi masalah ini, pendidik sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Di antara

berbagai cara dapat diterapkan untuk memperbaiki hasil belajar adalah melalui pemberian *reward* dan *punishment* (Amiruddin dkk., 2022). Pemberian *reward* dapat memacu siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan berusaha selama proses pembelajaran, sementara *punishment* berfungsi menegakkan kedisiplinan dan memberi efek jera terhadap perilaku yang tidak diinginkan (Azmiah dkk., 2023). Teori Behavioristik menyatakan bahwa penguatan positif melalui *reward* dapat meningkatkan hasil belajar, sedangkan *punishment* dapat mengurangi perilaku negatif (Aziz dkk., 2022). *Reward* dapat berupa nilai bagus, hadiah atau pujian, sementara *punishment* dapat berupa konsekuensi dari perilaku yang tidak diinginkan.

Penerapan *reward* dan *punishment* oleh guru di sekolah menjadi bentuk perlakuan untuk membangun perilaku siswa yang positif guna mengoptimalkan hasil belajar. Siswa yang aktif selama proses pembelajaran diberikan *reward* berupa pujian atau penambahan skor sebagai bentuk apresiasi, sementara siswa yang kurang disiplin diberikan *punishment* seperti penambahan tugas dengan tujuan menimbulkan efek jera dan memperbaiki perilaku (Rizkita & Saputra, 2020). Tidak hanya itu, penerapan *reward* dan *punishment* di sekolah dilakukan untuk membentuk karakter siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang tertib dan positif. *Reward* diberikan untuk memberikan penguatan terhadap perilaku baik, sementara *punishment* diberikan sebagai bentuk pelanggaran yang dilakukan siswa dengan tujuan agar mereka menyadari kesalahannya dan tidak mengulangnya (Risasonoko dkk., 2023). Dalam praktiknya, kedua perilaku ini harus diterapkan secara proporsional agar tidak menimbulkan dampak negatif, melainkan mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab,

meningkatkan kedisiplinan, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif demi mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

Beberapa temuan peneliti mengindikasikan bahwa pengaruh *reward* dan *punishment* memberikan pengaruh yang baik dan efektif ketika diterapkan dalam pembelajaran matematika. Temuan yang dikerjakan oleh Situmorang dkk (2020) mengungkapkan bahwa *reward* dan *punishment* memberikan dampak positif baik pada hasil belajar matematika di kelas III, di mana siswa yang menerima penghargaan menunjukkan peningkatan prestasi. Widiyono, dkk (2019) mengungkapkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berinteraksi secara langsung dengan hasil belajar matematika, ditunjukkan oleh siswa yang memperoleh penguatan mampu memahami konsep dengan baik. Selain itu, hasil penelitian Setiawati dkk (2023) juga menunjukkan bahwa *reward* dan *punishment* tidak hanya mampu mendorong motivasi siswa, namun juga meningkatkan hasil belajar matematika secara menyeluruh. Lendy dkk (2024) menyatakan bahwa pemberian *punishment* dapat mempengaruhi tingkat disiplin siswa, namun efektivitasnya bergantung pada jenis *punishment* serta cara penerapannya. Tidak hanya itu, Muhammad (2021) mengungkapkan bahwa penerapan *reward* dan *punishment* telah berjalan cukup efektif, meskipun terdapat sebagian siswa yang kurang termotivasi untuk menjaga kedisiplinan, baik dalam belajar maupun dalam mematuhi tata tertib yang berlaku.

Dari pemaparan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan sebuah kajian yang mengangkat judul **Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment**

Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kedisiplinan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kuta Selatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah disampaikan, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah, yaitu.

1. Minimnya kedisiplinan siswa dalam aktivitas belajar mengajar matematika.
2. Hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah.
3. Pandangan negatif siswa terhadap matematika.
4. Penerapan *reward* dan *punishment* di sekolah belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada ideintifikasi masalah yang bersifat luas dan umum sebagaimana dipaparkan sebelumnya, peneliti memfokuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu.

1. Penelitian hanya difokuskan pada mata pelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 5 Kuta Selatan.
2. Tingkat pencapaian hasil belajar matematika siswa berada pada angka yang rendah.
3. Hasil belajar yang diteliti yaitu kemampuan siswa.
4. Kedisiplinan belajar yang diukur mencakup disiplin belajar tinggi dan rendah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti merumuskan permasalahan, sebagai berikut.

1. Apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan pemberian *reward* dan *punishment* lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang tidak diberikan *reward* dan *punishment*, pada siswa yang memiliki kedisiplinan tinggi?
2. Apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan pemberian *reward* dan *punishment* lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang tidak diberikan *reward* dan *punishment*, pada siswa yang memiliki kedisiplinan rendah?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disampaikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu.

1. Untuk menguji apakah hasil belajar matematika yang dibelajarkan dengan pemberian *reward* dan *punishment* lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang tidak diberikan *reward* dan *punishment*, pada siswa yang memiliki kedisiplinan tinggi.
2. Untuk menguji apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan pemberian *reward* dan *punishment* lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang tidak diberikan *reward* dan *punishment*, pada siswa yang memiliki kedisiplinan rendah.

1.6 Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan yang telah disampaikan diatas, penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa kajian yang dilakukan akan memberikan pengetahuan baru, pengalaman, dan wawasan mengenai proses belajar matematika, serta menjadi acuan bagi peneliti berikutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bertujuan untuk memberi dampak pada dunia pendidikan khususnya bagi siswa, tenaga pendidik, dan sekolah.

- a. Bagi siswa, diharapkan bahwa pelaksanaan penelitian ini dapat memperbaiki hasil pembelajaran melalui pemberian *reward* dan *punishment*.
- b. Bagi pendidik, diharapkan bahwa pelaksanaan penelitian ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai pemberian *reward* dan *punishment* sebagai upaya mengembangkan kegiatan belajar yang inovatif demi memperbaiki hasil belajar matematika siswa.
- c. Bagi sekolah, diharapkan bahwa pelaksanaan kajian ini memberikan informasi yang relevan kepada siswa mengenai pemberian *reward* dan *punishment* untuk memperbaiki hasil belajar matematika.

1.7 Definisi Operasional

Beberapa istilah yang terdapat dalam kajian ini mencakup variabel bebas berupa pemberian *reward* dan *punishment*, variabel terikat berupa hasil belajar matematika, serta variabel atributif berupa kedisiplinan belajar.

1. Pemberian *Reward* dan *Punishment*

Pemberian *reward* dan *punishment* pada kegiatan belajar mengajar adalah sebuah strategi untuk menumbuhkan rasa semangat siswa dan

membentuk perilaku yang diinginkan. *Reward* dapat diartikan sebagai pemberian penghargaan atau hadiah kepada siswa yang memiliki kelebihan atau prestasi yang tidak dimiliki siswa lainnya. Sedangkan *punishment* diartikan sebagai pemberian hukuman kepada siswa yang melakukan kesalahan sebagai sebuah konsekuensi dari tindakan yang tidak sesuai (Firdaus, 2020).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah pencapaian maupun keahlian didapatkan siswa sesudah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar yang diraih siswa mencakup kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan setelah melalui proses pengalaman belajar (Yogi Fernando dkk., 2024).

3. Disiplin Belajar

Disiplin belajar dapat diartikan sebagai motivasi yang mendorong individu untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang sejalan dengan aturan, norma, serta tata tertib yang berlaku di masyarakat dan lingkup sosialnya (Malvin & Sudirman, 2024).

4. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan tahap belajar yang memacu siswa guna mencapai suatu kesimpulan menurut pengalaman serta pengalamannya. Metode ini memuat bimbingan dari guru dalam mengontrol berbagai kegiatan yang dilaksanakan siswanya, sebagai contoh menemukan, mengelolah, mencari, kemudian melakukan penyelidikan (Khasinah, 2021).