

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang paling utama dan menjadi penentu kecerdasan suatu bangsa. Secara hakiki pendidikan dipandang bermutu jika dapat mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kebudayaan nasional serta berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral dan berkepribadian. Pendidikan sebagai upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), karena dengan pendidikan dapat melahirkan generasi – generasi manusia yang berilmu, baik itu melalui pendidikan formal atau pendidikan non formal.

Pendidikan adalah suatu pembentukan dengan bermacam cara yang kita pilih, supaya bagus pertumbuhan jasmani dan rohaninya, sehat otaknya dan baik budi pekertinya, sehingga dapat mencapai cita – cita dan bahagia lahir dan batinnya.<sup>1</sup> Pendidikan sebenarnya merupakan suatu peristiwa yang kompleks, yaitu peristiwa terjadinya rangkaian kegiatan komunikasi antara manusia sehingga manusia tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang utuh<sup>2</sup>.

Kualitas pendidikan dapat dilihat dari beberapa faktor yang mendukung dan menunjang. Salah satu faktor yang dapat dijadikan tolak ukur yaitu keberhasilan siswa melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan upaya penataan

---

<sup>1</sup> Jamaluddin Amin, *Pendidikan dan Pengajaran*, (Jakarta: Pustaka Antara, 1969), hal. 10

<sup>2</sup> Herman Hudojo, *Strategi Belajar mengajar Matematika*, (malang: IKIP Malang, 1990), hal.1

lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar dapat berkembang secara optimal.<sup>3</sup> Seseorang dikatakan belajar, bila dalam diri orang itu terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku.<sup>4</sup> Karena pada dasarnya paradigma pendidikan nasional yang baru harus dapat mengembangkan tingkah laku yang menjawab tantangan internal dan global dengan tetap memiliki keyakinan yang kuat terhadap Allah, proses pendidikan harus mampu mengembangkan kemampuan berkompetensi di dalam kerja sama mengembangkan sikap interaktif dan ingin selalu meningkatkan kualitas.

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan telah dilakukan, antara lain berupa pengembangan kurikulum sebagai keseluruhan program pengalaman belajar, pengadaan buku-buku pelajaran beserta buku pegangan guru, penambahan, penataran dan pembinaan perpustakaan sekolah sebagai pusat atau sumber belajar.<sup>5</sup> Namun apapun yang telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang pasti sebagaimana dikemukakan oleh para teoritis pendidikan adalah bahwa peningkatan mutu pendidikan tidak mungkin ada tanpa performansi para gurunya.

Salah satu performansi guru yang harus ditingkatkan adalah dalam pembelajaran matematika. Matematika adalah salah satu bidang studi yang diunggulkan dalam pendidikan. Siapa yang pandai atau mampu menguasai matematika maka mata pelajaran yang lain juga akan mudah dipahami. Maka dari

---

<sup>3</sup>Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Konteporer*, (Jakarta: UPI Press, 2003), hal.7

<sup>4</sup>*Ibid*..... hal.2

<sup>5</sup>Hendiyat Soetopo dan Wasty Soemanto, *Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan*,(Jakarta: Bina Aksara,1988), hal.40

itu matematika disebut sebagai rajanya ilmu pengetahuan atau "*King of Science*".<sup>6</sup> Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, ide manusia tentang matematika berbeda – beda, tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing – masing.<sup>7</sup>

Hubungan yang ada dalam matematika memang bertalian erat dengan kehidupan sehari - hari misalnya tentang kesamaan, lebih besar dan lebih kecil, dan hubungan tersebut didalam matematika berbentuk rumus (teorema, dalil) matematika. Karena itu suatu rumus matematika lebih penting dari simbol yang digunakan, dalam belajar matematika haruslah bertahap dan berurutan serta mendasarkan pengalaman belajar yang lalu. Namun kemampuan berfikir seseorang berbeda - beda dipengaruhi intelegensinya, hal ini berdampak terhadap pembelajaran matematika<sup>8</sup>.

Pandangan siswa terhadap matematika sangat menyedihkan. Siswa menganggap matematika itu sulit dan berat. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada pelajaran matematika yang kurang memuaskan. Sehingga matematika dianggap sebagai momok yang menakutkan. Matematika umumnya terdiri dari rumus-rumus dan penghitungan yang memerlukan ketelitian. Pengerjaannya yang harus sistematis dari satu rumus ke rumus lain membuat siswa harus berfikir aktif

---

<sup>6</sup>Erman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Jakarta: UPI Press, 2003), hal. 25

<sup>7</sup>Mulyono Abdurrohman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hal. 252

<sup>8</sup>Herman Hudojo, *Strategi Belajar mengajar Matematika*, (Malang: IKIP Malang, 1990), hal. 5

yang disertai pemahaman. Untuk berhasil dalam matematika tidak hanya dibaca tetapi berlatih dan berlatih.

Kesulitan siswa dalam menghadapi pelajaran matematika bisa disebabkan oleh berbagai hal, seperti penyampaian materi ajar yang kurang menarik dari guru, pembelajaran yang kurang bermakna bagi siswa, siswa belum mampu menghubungkan materi yang dipelajari, Sehingga akan mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa yang rendah. Selain itu, dilihat dari segi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih mengikuti metode-metode yang pada umumnya masih klasikal atau konvensional, yang diterima siswa hanyalah penonjolan tingkat hafalan dari sekian macam topik, tetapi belum diikuti dengan pengertian dan pemahaman yang mendalam yang bisa diterapkan, Sehingga memberikan situasi yang sama terhadap siswa dan akhirnya menimbulkan ketidaktanggapan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Minat belajar dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku siswa yang menyangkut kreativitas, perhatian, aktivitas dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki motivasi dalam belajar akan menampakkan minat yang besar dan perhatian penuh dalam proses belajar.<sup>9</sup> Begitu juga sebaliknya siswa yang mempunyai motivasi yang rendah dalam belajar akan menampakkan kemalasan, cepat bosan dan berusaha menghindar dari kegiatan belajar.

---

<sup>9</sup>E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal.58

Minat belajar diukur dengan menggunakan indikator perhatian (attention), relevansi, keterkaitan (relevance), kepercayaan diri (confidence) dan kepuasan (satisfaction).<sup>10</sup> Strategi guru dalam meningkatkan motivasi atau prestasi peserta didik disini dengan mencari tahu secara terus menerus bagaimana seharusnya peserta didik itu belajar melalui penggunaan metode yang menarik sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik, sehingga proses pembelajaran senantiasa meningkat secara terus menerus mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk itu guru berusaha memotivasi siswa agar mereka lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, salah satunya dengan cara memberikan reward (hadiah) dan punishment (hukuman) yang bersifat mendidik dalam hal pendidikan yang berbasis umum maupun pendidikan keislaman sesuai dengan perintah Allah kepada nabi Muhammad SAW. Yang tertuang dalam ayat berikut:

لَا تَمُدَّنَّ عَيْنَيْكَ إِلَىٰ مَا مَتَّعْنَا بِهِ أَزْوَاجًا مِّنْهُمْ وَلَا تَحْزَنْ عَلَيْهِمْ وَأخْفِضْ

جَنَاحَكَ لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya: “Janganlah sekali-kali kamu menunjukkan pandanganmu kepada kenikmatan hidup yang telah kami berikan kepada beberapa golongan diantara mereka (orang-orang kafir itu), dan janganlah kamu bersedih hati terhadap mereka dan berendah dirilah kamu terhadap orang-orang yang beriman.”<sup>11</sup>[Al-Hijr : 88]

<sup>10</sup>Anis Nur Alifi, *Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TAI pada Siswa Kelas VIII*, SMP Negeri 1 Gedeg Mojokerto, (Skripsi tidak diterbitkan, Malang: Universitas Negeri Malang, 2007), hal.19-20

<sup>11</sup>Departemen Agama, *Alquran dan Terjemah*, (Semarang : CV. Asy – Syifa’, 1992), hal. 398

Media belajar merupakan alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu yang mewakili sesuatu yang tidak disampaikan guru via kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya serap peserta didik terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu. Kesulitan peserta didik memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu dapat diakui melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang menarik, guru dapat menggalakan belajar peserta didik. Alat bantu yang akan dibahas dalam skripsi ini meliputi *reward* dan *punishment*.

Keampuan hadiah (*reward*) sebagai alat bantu pendidikan untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik akan terasa jika penggunaannya tepat. Terlalu sering memberikan hadiah tidak dibenarkan, sebab hal itu akan menjadi kebiasaan yang kurang menguntungkan kegiatan belajar mengajar. Dikhawatirkan peserta didik giat belajar bila hasil kerjanya mendapatkan imbalan dari guru. Karena ada hadiah, baru peserta didik mau belajar dengan giat. Tetapi bila tidak, peserta didik malas belajar. Karena itu langkah bijaksana jika guru tidak memberitahukan terlebih dahulu kepada peserta didik sebelum dia menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Dengan kata lain memberikan hadiah secara tiba-tiba (*spontanitas*) kepada peserta didik yang menunjukkan prestasi kerjanya di akhir kegiatan belajar mengajar. Dengan begitu, maka peserta didik merasa bangga karena hasil belajarnya dihargai dalam bentuk materi. Hal itu juga menjadi dorongan bagi peserta didik lainnya untuk selalu bersaing dalam belajar. Sebagai materi pokok dalam mata pelajaran matematika yang akan

dijadikan tolak ukur untuk mengukur hasil belajar matematika pada materi kubus dan balok siswa kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi.

Pemberian reward (hadiah) disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, yakni dalam hal keaktifan maupun hasil tes yang memuaskan sehingga pihak guru tergerak untuk memberikan penghargaan bagi siswa yang berprestasi. Hadiah atau seringkali disebut dengan “ganjaran” dalam bahasa arab diistilahkan “*tsawab*”. Kata “*tsawab*” bisa juga berarti pahala, upah dan balasan. Kata “*tsawab*” banyak ditemukan dalam Al- Qur’an, dan selalu diterjemahkan kepada balasan yang baik.<sup>12</sup> Sebagaimana salah satu diantaranya dapat dilihat dalam firman Allah SWT surat Al- Imran ayat 148 :

فَعَاتَبَهُمُ اللَّهُ تَوَابَ الدُّنْيَا وَحُسْنَ ثَوَابِ الْآخِرَةِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ ﴿١٤٨﴾

Artinya: “Karena itu Allah memberikan kepada mereka pahala di dunia dan pahala yang baik di akhirat, dan Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebaikan.”<sup>13</sup> [Al- Imran: 148]

Punishment (hukuman) dalam bahasa arab diistilahkan dengan “*iqab, jaza’*” dan “*uqabah*.” Kata “*iqab*” bisa juga berarti balasan. Al- qur’an memakai kata “*iqab*” sebanyak 20 kali.<sup>14</sup> Salah satunya terdapat pada ayat berikut ini:

---

<sup>12</sup>Maunah Binti, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* ,(Yogyakarta : Teras ,2009),hal.113

<sup>13</sup>Departemen Agama, *Alquran dan Terjemah* (Semarang : CV. Asy – Syifa’, 1992), hal.100

<sup>14</sup> *Ibid...*,hal.76

كَذَابِ ءَالِ فِرْعَوْنَ وَالَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ كَذَّبُوا بِآيَاتِنَا فَآخَذَهُمُ اللَّهُ

بِذُنُوبِهِمْ وَاللَّهُ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿١١﴾

Artinya : “ (Keadaan mereka) adalah sebagai keadaan kaum fir’aun dan orang-orang yang sebelumnya, mereka mendustakan ayat-ayat kami, karena itu Allah menyiksa mereka disebabkan dosa-dosa mereka dan Allah sangat keras siksa-Nya.<sup>15</sup>[Al-Imran:11]

Pemberian hadiah (reward) dan hukuman (punishment) dapat dipergunakan untuk memperkuat atau memperlemah respon positif atau respon negatif terutama hukuman yang akan menimbulkan negative respons dan hadiah menimbulkan positive respons. Namun penerapannya harus didasarkan atas kondisi yang tepat, tidak asal memberikan hadiah atau hukuman terhadap perilaku yang berbobot kurang sebanding dengan tujuan pokoknya. Pemberian reward atau punishment diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai bagus dan dapat mengerjakan soal (tes) yang diberikan guru terkait dengan materi kubus dan balok.

Pemberian hadiah (reward) dan hukuman (punishment) yang dilakukan dengan mudah akan menghilangkan efektivitasnya (dalam pengertian mendidik) karena peserta didik akan menjadi jenuh dan steril (tak mempan) dengan reward dan punishment tersebut. Oleh karena itu, ada kaitannya antara reward dan punishment yang bersifat mendidik dengan sumbernya, yaitu pendidik yang memberikannya. Sebagai sumber reward dan punishment seorang guru (pendidik)

---

<sup>15</sup> *Ibid...*,hal.113

harus memiliki kedudukan yang sangat dihormati oleh anak didik, sehingga wibawanya terhadap anak didik benar-benar diakui oleh mereka. Semakin tinggi kedudukan dan wibawa seorang pemberi punishment atau reward, semakin besar pula pengaruhnya terhadap mereka yang diberi reward atau punishment.

Melihat keadaan siswa yang lemah dari segi motivasi belajar sehingga menyebabkan hasil belajar yang diraih menurun maka dari pihak guru maupun lembaga pendidikan mencoba menerapkan pembelajaran dengan menggunakan reward dan punishment guna merangsang atau memunculkan motivasi dalam diri siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh maksimal serta berhasil dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi kubus dan Balok Siswa Kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi."

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, akan dirumuskan permasalahan yang jawabannya akan ditemukan melalui penelitian ini. Adapun rumusan masalah tersebut adalah:

1. Apakah ada pengaruh reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika pada materi kubus dan balok siswa kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi?

2. Seberapa besar pengaruh reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika pada materi kubus dan balok siswa kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui pengaruh reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika pada materi kubus dan balok siswa kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika pada materi kubus dan balok siswa kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi.

### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis Yang diajukan dalam penelitian ini adalah “ Ada pengaruh reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika pada materi kubus dan balok siswa kelas VIII A di MTs Darul Huda Wonodadi.”

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi pengembangan khasanah pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wacana ilmiah

terhadap pengembangan ilmu pengetahuan mengenai profesionalisme guru dalam menghadapi kesulitan belajar peserta didik.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan profesionalisme dan kinerja guru dan juga bermanfaat dalam rangka memperbaiki kegiatan pembelajaran sekolah yang bersangkutan.
- b. Bagi para guru, hasil penelitian ini membantu guru dalam memahami tingkat kompetensinya dalam mengajar sehingga guru dapat mengetahui kekurangan mereka dalam mencapai keprofesionalannya.
- c. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi informasi tentang kondisi psikis peserta didiknya sehingga dapat memberi bimbingan dan konseling kaitannya dengan proses belajar peserta didiknya khususnya bagi mereka yang kesulitan belajar dengan memberikan *reward* dan *punishment* bagi peserta didik.
- d. Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan mendapat informasi baru mengenai pengetahuan tentang strategi yang harus dimiliki seorang guru dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik, sehingga dengan demikian dapat memberikan masukan dan pembekalan untuk proses ke depan.
- e. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu peserta didik melalui strategi guru dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik dengan pemberian *reward* dan *punishment*.

## F. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi agar permasalahan yang akan dibahas tidak terlalu kompleks, maka peneliti memberikan batasan – batasan permasalahan, antara lain:

➤ Reward dan punishment

*Reward* (hadiah) menggunakan seluruh situasi yang memotivasi, mulai dari dorongan biologis yang merupakan kebutuhan utama seseorang sampai pada hasil-hasil yang memberikan ganjaran bagi seseorang misalnya uang, perhatian, afeksi dan aspirasi sosial tingkat tinggi”.<sup>16</sup>

Menurut kamus bahasa indonesia, *reward* adalah pemberian, ganjaran (pemenang perlombaan, sayembara dan sebagainya). Namun dalam konsep pendidikan, *reward* adalah salah satu alat pendidikan untuk mendidik anak-anak supaya anak menjadi merasa senang karena perbuatan dan pekerjaannya mendapat penghargaan. Atau dengan kata lain, *reward* (hadiah) adalah alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid. Hadiah sebagai alat untuk mendidik tidak boleh bersifat sebagai upah. Karena upah mempunyai sesuatu yang memiliki nilai sebagai ganti rugi dari suatu pekerjaan atau suatu jasa yang telah dilakukan oleh seseorang. Jika hadiah itu sudah berubah bersifat menjadi upah, hadiah itu tidak

---

<sup>16</sup> H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal.91

lagi bernilai mendidik karena anak akan mau bekerja giat dan berlaku baik karena mengharapkan upah.<sup>17</sup>

*Punishment* (hukuman) kiranya dipergunakan oleh guru untuk meneguhkan atau melemahkan respon-respon khusus tertentu. Penekanan yang kasar hendaknya diberikan disini kepada *punishment* (hukuman) karena perbuatan yang sangat bertentangan.<sup>18</sup> Hukuman adalah pemberian stimulus yang tidak menyenangkan.<sup>19</sup>

Hukuman dalam kamus besar bahasa indonesia diartikan dengan sebagai suatu bentuk sanksi yang diberikan kepada anak baik sanksi fisik maupun psikis apabila anak melakukan kesalahan-kesalahan atau pelanggaran yang sengaja dilakukan terhadap aturan-aturan yang telah ditetapkan. Jika hukuman dalam pendidikan adalah memberikan suatu hukuman yang mendidik sesuai bobot kesalahan yang telah diperbuat anak didik.<sup>20</sup>

#### ➤ Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam suatu usaha yang dilakukan atau dikerjakan.<sup>21</sup> Hasil belajar adalah suatu nilai yang menunjukkan hasil yang tertinggi dalam belajar yang dicapai menurut kemampuan siswa dalam mengerjakan sesuatu pada saat tertentu.

---

<sup>17</sup> <http://missdzaa.blogspot.com/2009/01/penerapan-hukuman-dan-ganjaran-dalam.html>, Diakses 29 Oktober 2010

<sup>18</sup>Abdurrahman Saleh Abdullah, *Teori-Teori Pendidikan Berdasarkan Al-Qur'an*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal.221

<sup>19</sup>H. Djaali,*Psikologi Pendidikan*,(Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal.89-90

<sup>20</sup> <http://missdzaa.blogspot.com/2009/01/penerapan-hukuman-dan-ganjaran-dalam.html>, Diakses 29 Oktober 2010

<sup>21</sup>WJS. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1974), hal.769

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>22</sup>

### G. Definisi Operasional

Adapun penjelasan tentang istilah yang terdapat dalam judul ini:

1. Penegasan secara konseptual
  - a. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya<sup>23</sup>. Namun pandangan setiap orang berbeda dalam mengartikan belajar sehingga berpengaruh terhadap tindakan atau perbuatan yang ditimbulkan. Dalam suatu proses belajar pasti terdapat kegiatan mengajar, secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa<sup>24</sup> sedangkan pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal, dengan demikian proses pembelajaran bersifat eksternal yang sengaja direncanakan dan bersifat rekayasa perilaku<sup>25</sup>.
  - b. Reward menggunakan seluruh situasi yang memotivasi, mulai dari dorongan biologis yang merupakan kebutuhan utama seseorang sampai pada hasil-hasil

---

<sup>22</sup>Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2010), hal.2

<sup>23</sup>Slameto, *Belajar dan faktor – faktor yang Mempengaruhinya*, (jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 2

<sup>24</sup>Wina Sanjaya, M. Pd, *Strategi pembelajaran*, ( Bandung:PT Kenca, 2006), hal. 96

<sup>25</sup>Erman Suherman Ar, Drs., M. Pd. All, *Strategi pembelajaran Matematika Konteporer*, (Bandung: Depdikbud, 2001), hal. 7

yang memberikan ganjaran bagi seseorang misalnya uang, perhatian, afeksi dan aspirasi sosial tingkat tinggi”.<sup>26</sup>

- c. Punishment dipergunakan oleh guru untuk meneguhkan atau melemahkan respon-respon khusus tertentu. Penekanan yang kasar hendaknya diberikan disini kepada metode *punishment* (hukuman) karena perbuatan yang sangat bertentangan.<sup>27</sup> Hukuman adalah pemberian stimulus yang tidak menyenangkan.<sup>28</sup>
- d. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar.
- e. Kubus adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh dua belas garis sebagai sisinya yang membentuk bangun persegi sama sisi yang berdimensi tiga .
- f. Balok adalah suatu bangun ruang berdimensi tiga yang dibatasi oleh dua belas garis sebagai sisinya yang membentuk bangun persegi panjang yang terdiri dari tiga pasang sisi yang kongruen.

## 2. Penegasan secara operasional

Secara operasional, peneliti akan berusaha meneliti tentang pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar matematika pada materi kubus dan balok siswa kelas VIII A guna untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar pengaruh *reward* dan *punishment* tersebut terhadap hasil belajar siswa untuk mencapai tingkat pembelajaran dan hasil yang maksimal. *Reward* dan *punishment* yang diberikan bersifat mendidik bagi siswa agar mereka dapat berkompeten dalam

---

<sup>26</sup>H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal.91

<sup>27</sup>Abdurrahman Saleh Abdullah, *Teori-Teori Pendidikan Berdasarkan Al-Qur'an*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal.221

<sup>28</sup>H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal.89-90

pembelajaran matematika yang didasarkan pada konsep-konsep yang benar dan sesuai dengan apa yang diharapkan. *Reward* yang diberikan dapat membangkitkan motivasi yang hasilnya dapat terlihat jelas dalam hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, sedangkan *punishment* yang diberikan bersifat mendidik yaitu dengan memberikan soal kepada siswa kemudian menyelesaikan dan menjelaskan hasil penyelesaiannya tersebut di depan kelas. Ini dilakukan guna melatih keberanian dari siswa. *Reward* yang diberikan berupa alat-alat tulis guna sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran. Untuk *punishment* yang diberikan berupa soal-soal latihan yang dikerjakan di depan kelas serta menjelaskan hasil kerjanya kepada teman sekelasnya disertai bernyanyi setelah proses penjelasannya selesai. Perhitungan menggunakan uji beda (t-test), uji beda digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII A serta seberapa besar pengaruh yang menonjol di dalam proses pembelajaran tersebut. Uji beda digunakan karena uji beda bertalitan dengan pengaruh yang ada dalam proses pembelajaran.

## **H. Sistematika Skripsi**

### **1. Bagian awal**

Bagian awal dalam skripsi ini terdiri dari: halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.

## 2. Bagian utama (inti)

Bab I Pendahuluan, terdiri dari : (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) hipotesis penelitian, (e) manfaat penelitian, (f) pembatasan masalah, (g) definisi operasional, (h) Sistematika skripsi.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari : (a) Hakikat matematika, (b) Proses belajar mengajar, (c) pembelajaran matematika, (d) pengertian reward dan punishment, (e) teori belajar dan teori punishment, (f) macam-macam reward dan punishment, (g) fungsi pemberian reward dan punishment, (h) kelebihan dan kekurangan pemberian reward dan punishment dalam bidang pendidikan, (i) hasil belajar, (j) pengertian kubus dan balok, (k) Penelitian terdahulu, (l) Kerangka berfikir.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari : (a) Pendekatan dan jenis penelitian, (b) Populasi, sampling dan sampel penelitian, (c) Variabel, data dan sumber data, (d) Metode dan instrumen pengumpulan data, (e) Teknik analisis data, (f) Prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari : (a) Penyajian data hasil penelitian, (b) Analisis data hasil penelitian dan pengujian hipotesis, (c) Rekapitulasi dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, terdiri dari : (a) Kesimpulan, (b) Saran

### 3. Bagian akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan dan daftar riwayat hidup.