

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, terutama dunia pendidikan Kristen, keberadaan sekolah memegang peranan yang sangat penting. Sekolah merupakan salah satu duta utama pembinaan dan pendidikan Kristiani yang terutama berfungsi sebagai lembaga akademis tempat siswa belajar tentang dunia ciptaan Allah, dan kemudian mampu turut berkarya di dalamnya sebagai murid-murid Kristus yang responsif (Van Brummelen, 2006, hal. 31). Melalui sekolah, siswa mendapat pendidikan dan pengajaran untuk memampukan mereka dalam menemukan bakat dan talenta mereka masing-masing melalui sebuah proses yang dikenal dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dalam kegiatan inilah proses pendidikan dapat berjalan melalui berbagai macam kegiatan pengajaran dan latihan. Sebuah proses KBM pada dasarnya melibatkan guru sebagai pengajar, dan siswa sebagai pihak yang belajar. Kelancaran proses KBM sangat bergantung pada interaksi dan kerja sama dari kedua pihak tersebut. Proses interaksi tersebut tentunya bersifat edukatif yang terjalin dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan (Roestiyah, 1994, hal. 37).

Guru sebagai pengajar tentunya bertanggung jawab untuk mengajar setiap siswanya. Mengajar dapat dikatakan sebagai suatu usaha untuk menyampaikan pengetahuan kepada anak didik, dan menanamkannya kepada mereka dengan harapan dapat terjadi suatu proses pemahaman kepada mereka (Sardiman, 2004, hal. 48). Jika melihat definisi tersebut, sepintas dapat dikatakan bahwa mengajar hanya sebagai sebuah transfer ilmu semata. Padahal tidak sebatas itu.

Menanamkan pengetahuan kepada siswa tidak hanya sebatas memberikan materi kepada siswa, namun juga membimbing mereka untuk berpikir dan memberikan respon positif selama proses belajar, serta kemudian memampukan setiap siswa untuk mengaplikasikan pengetahuannya dalam kehidupan nyata. Dengan demikian mengajar dapat juga dikatakan sebagai kegiatan penyediaan kondisi yang merangsang serta mengarahkan kegiatan belajar siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dapat membawa perubahan tingkah laku setiap anak didiknya (Sardiman, 2004, hal. 3).

Pada sisi lain, siswa pun diharapkan untuk terus belajar dengan sekuat tenaga untuk merespon pengetahuan yang diberikan oleh guru. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku melalui berbagai latihan dan pengalaman (Purwanto, 2004, hal. 85). Perubahan tersebut timbul dari adanya pengetahuan yang masuk dalam diri sang pelajar, untuk kemudian diaplikasikan dalam kehidupannya. Setiap siswa sebagai seorang pribadi harus menyadari bahwa sebagai murid-murid Kristus, mereka dituntut untuk menggunakan segenap bakat dan talenta yang telah diberikan Tuhan dengan sebaik-baiknya (Mat 25:14-30). Dengan demikian adanya upaya maksimal dari guru untuk menciptakan sebuah suasana pengajaran yang menyenangkan dan kemudian diimbangi dengan usaha maksimal siswa untuk belajar tentunya akan menghasilkan sebuah interaksi edukatif yang pada akhirnya dapat menunjang kelancaran berlangsungnya KBM.

Sayangnya tidak setiap proses KBM dapat berjalan dengan lancar. Hal tersebut disebabkan karena ketidakmampuan salah satu atau kedua pihak yang terlibat (guru & siswa) untuk menciptakan proses interaksi yang baik. Salah satu hambatan yang sering ditemui di lapangan ialah rendahnya motivasi siswa untuk

belajar. Hal ini sering terjadi pada pelajaran yang “ditakuti” atau “dibenci” karena susah, seperti matematika.

Pelajaran Matematika boleh dikatakan menjadi momok yang menakutkan bagi sebagian besar anak didik di sekolah. Hal ini terjadi karena di dalam pelajaran tersebut banyak terdapat formula matematika yang harus diaplikasikan dalam berbagai macam proses berhitung. Karena itu, matematika hanya dapat dipelajari dengan cara membiasakan diri untuk terus berlatih mengerjakan soal-soal matematika yang ada, sehingga menjadi terbiasa dalam menggunakan berbagai macam formula berhitung. Ketidakmampuan siswa untuk menghitung dengan menggunakan formula-formula tersebut itulah yang menyebabkan mereka tidak menyukai pelajaran matematika. Selain itu matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang susah untuk dimengerti dan tidak dapat langsung diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Anggapan tersebut terutama sering dikeluhkan oleh siswa-siswi dari jurusan ilmu sosial, karena sebagian besar siswa pada jurusan tersebut kurang mampu dalam memahami dan mengaplikasikan konsep matematika yang mereka dapatkan dalam penyelesaian masalah. Sehingga para siswa menjadi malas untuk berusaha.

Untuk memperbaiki hal tersebut, maka yang harus dilakukan ialah dengan peran aktif guru dalam membangkitkan motivasi siswa untuk belajar matematika, terutama selama KBM di dalam kelas. Salah satu cara yang bisa dilakukan ialah dengan memberikan *reward* (penghargaan) kepada siswa yang telah berusaha dengan baik. Karena matematika merupakan pelajaran yang bisa dikuasai dengan banyak berlatih, maka *reward* diberikan ketika siswa mampu berlatih dan mampu menguasai konsep dengan baik. Sebaiknya *reward* yang diberikan berbentuk

tambahan nilai yang berguna bagi siswa. Dengan adanya pemberian tambahan nilai, maka meskipun mereka pada awalnya hanya terfokus pada nilai, namun lama-kelamaan mereka akan mampu memahami konsep-konsep yang harus dipelajari, seiring dengan seringnya mereka berlatih. Dengan kata lain *reward* nantinya bukanlah menjadi tujuan utama siswa dalam belajar, tetapi berperan sebagai unsur pendorong dan penguat (*reinforcement*) motivasi belajar siswa. Perlu diingat pula bahwa sama seperti kita, setiap siswa adalah merupakan representasi dari gambaran Allah yang unik (Kej 1:26), dengan kemampuan dan talenta yang berbeda-beda. Dengan demikian mereka pun memiliki kemampuan yang berbeda dalam mempelajari matematika. Sudah menjadi tugas kita sebagai guru matematika untuk memampukan mereka mempelajari pelajaran tersebut dengan segenap kemampuan mereka.

1.2. Rumusan Masalah

Seperti yang telah dijelaskan di atas, matematika merupakan mata pelajaran yang tidak disukai oleh sebagian besar siswa. Karena itu, tidak heran jika dalam proses pembelajaran di kelas, siswa akan merasa malas dan tidak memiliki kemauan untuk belajar selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Oleh karena itu yang perlu dilakukan oleh guru ialah menciptakan sebuah kelas yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Karena metode yang digunakan ialah pemberian *reward* berupa tambahan poin (nilai), maka yang kini menjadi masalah ialah :

- Apakah penggunaan *reward* mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika?

- Bagaimanakah cara guru untuk memastikan agar *reward* yang digunakan oleh guru mampu membuat seluruh siswa termotivasi untuk belajar matematika?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *reward* dalam proses pembelajaran di kelas?

1.3. Tujuan Penelitian

Salah satu masalah yang sering menghambat kelancaran KBM di dalam kelas ialah rendahnya motivasi belajar siswa, terutama dalam pelajaran matematika. Karena itu penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah suasana belajar yang mampu memotivasi siswa dalam mempelajari matematika melalui metode pemberian *reward* berupa tambahan poin. Dengan metode ini diharapkan setiap siswa dapat lebih termotivasi untuk lebih giat lagi mempelajari matematika. Sehingga pada akhirnya baik siswa maupun guru dapat saling berinteraksi dengan baik dalam mendukung kelancaran KBM. Lancarnya KBM tentunya berdampak positif pada kemajuan proses pendidikan yang sedang ditempuh oleh setiap peserta didik.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif bagi guru dan siswa dalam mendukung kelancaran KBM di dalam kelas terutama dalam pelajaran matematika. Melalui penelitian ini diharapkan mampu memperkaya pengetahuan dan kreativitas guru untuk menciptakan sebuah suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan selama kegiatan pembelajaran matematika di kelas. Sedangkan di lain pihak, melalui penelitian ini siswa sebagai pihak yang belajar

dapat lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengeluarkan segenap kemampuannya serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas. Dengan adanya kombinasi dan interaksi antara guru yang kompeten dan kreatif serta anak didik yang aktif dan bersemangat, diharapkan KBM dapat berjalan dengan efektif agar mampu memberikan hasil yang maksimal bagi kemajuan proses pendidikan.

1.5. Penjelasan Istilah

Beberapa istilah yang akan sering ditemui dalam pembahasan mengenai penelitian ini ialah :

1) Matematika

Ilmu tentang sesuatu yang memiliki sebuah pola yang teratur dan urutan yang logis (*Mathematic is a science of things that have a pattern of regularity and logical order*) (Walle, 2007, hal. 13).

2) Motivasi

Suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Purwanto, 2004, hal.73)

3) Motivasi Belajar

Segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar (Herdiana, n.d., hal. 3).

4) Reward

Tindakan penguatan seperti pemberian nilai, dan simbol yang diberikan kepada siswa untuk mendorong dan memperkuat perilaku yang diinginkan

(Reinforcers such as grades, and symbols, given to students to encourage and strengthen desirable behaviors) (Arends, 1994, hal. 531).

5) Kelas XI IPS

Kelas XI merupakan tingkat kedua dalam Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada tingkat ini siswa telah secara serius memikirkan kelanjutan pendidikan mereka di perguruan tinggi. Dalam sistem pendidikan di Indonesia, saat naik ke kelas XI siswa dibagi menjadi tiga jurusan yang berbeda yaitu jurusan ilmu alam, ilmu social, dan ilmu bahasa. Kelas XI IPS merupakan kelas yang dijuruskan pada ilmu social.

Siswa kelas XI IPS merupakan remaja yang berusia antara 16-17 tahun. Menurut tahap perkembangan kognitif Piaget, pada tahap ini manusia berada di tingkat operasional formal yang telah mampu berpikir secara abstrak dan logis (Santrock, 2003, hal. 51).